



Tareas para instrumento de medición de Pensamiento Computacional

Nombre: _____

Fecha: _____

Edad: _____

Grado: _____

1. Conociendo el tamaño del ratón

Lee la siguiente historia y contesta las preguntas que aparecen luego.

“Carlos y Jorge son hermanos, ellos saben que en su casa hay un ratón, pero nunca lo han visto. Saben que sólo hay un ratón y Carlos piensa que es un ratón muy grande, pero Jorge piensa que es un ratón muy pequeño”.

Un día, los niños deciden alimentar al ratón. Tienen dos cajas: una con una puerta grande y otra con una puerta pequeña.

¿En cuál caja deben poner la comida para asegurarse de que el ratón pueda entrar, comer y volver a salir por la puerta?

¿Qué te hace estar seguro de que esa caja sirve?

¿Qué pasaría si usan la otra caja?

“Otro día, Carlos y Jorge quieren averiguar si el ratón es grande o es pequeño. Ahora no les preocupa alimentarlo, sino conocer su tamaño. Entonces deciden poner comida en una de las cajas. Si en la mañana la comida ha desaparecido, entonces podrán saber si el ratón es grande o es pequeño”.

¿En cuál caja deben poner la comida si quieren averiguar si el ratón es grande o es pequeño?

¿Qué te hace estar seguro de que esa caja sirve?

¿Qué pasaría si ponen el alimento en la otra caja?





2. Dibuja y ordena los objetos

Mira los siguientes 4 objetos.



balón



lápiz



libro



oso

Dibújalos todos dentro del cuadro, de acuerdo con las siguientes instrucciones:

El balón está arriba del libro

El libro está al lado del oso

El balón está abajo del lápiz

Dibújalos otra vez, con estas instrucciones:

El oso está al lado del lápiz

El libro está abajo del balón

El balón está al lado del oso



3. Organiza los animales

En este cuadro hay un grupo llamado nombres de animales:

Nombres de animales
caballo, oso, abeja, tigre, piraña, perro, zancudo, serpiente, mosca, lombriz, ballena, águila, gato, pingüino, rana, lobo, delfín, vaca, león, oveja, búho, cocodrilo.

Divide los animales en tres grupos y escribe cada grupo de animales dentro de los cuadros de abajo. Debes poner un nombre diferente a cada grupo, que identifique los animales que pusiste ahí.

1	2	3

4. Gánate los puntos

A continuación, hay un fragmento del poema “*Pastorcita*” de Rafael Pombo. Si buscas en el texto puedes ganar puntos así:

- Por cada palabra que tenga las **últimas tres letras iguales** a otra palabra, ganas 5 puntos.
- Por cada palabra que comienza con **P** y que termina con **a**, ganas 1 punto.

Subraya las palabras con las que ganaste puntos y anota al frente el número de puntos ganados, tal como está en el ejemplo.

Pastorcita	Puntos
<u>Pastorcita</u> <u>perdió</u> sus <u>ovejas</u>	<u>1 + 5</u>
¡y quién sabe por dónde andarán!	
-No te enfades, que oyeron tus <u>quejas</u>	<u>5</u>
y ellas mismas bien pronto vendrán.	
Y no vendrán solas, que traerán sus colas,	
Y ovejas y colas gran fiesta darán.	
Pastorcita se queda dormida,	
Y soñando las oye balar.	
Se despierta y las llama enseguida,	
Y engañada se tiende a llorar.	
No llores, pastora, que niña que llora	
Bien pronto la oímos reír y cantar.	
Total Puntos:	





5. Completa los códigos

5.1. Llena los espacios en blanco con los códigos correspondientes a cada letra, tal como se indica en el ejemplo

A		B		C		D			
X	O	O	O	X	X	O	X		

A		B		C		D		A		B	
X	O	O	O	X	X	O	X				

A		B		C		D		A		B	
X	O										

A		B		C		D		A		B	
X	O										

A		B		C		D		A		B	

A		B		C		D		A		B	

¿Cuál fue el orden que seguiste para llenar los espacios? Señala con flechas dentro del cuadro

¿Qué les recomendarías a tus amigos para completar más fácilmente este cuadro?





5.2. Llena los espacios en blanco con los códigos correspondientes a cada letra, tal como se indica en el ejemplo:

		A	B	C	D		
X	O	O	O	X	X	O	X
A	B	C	D	A	B		
X	O	O	O	X	O		
D	A	B	C	D	A		
O	X	O	O	X	X		
C	D	A	B	C	D		
X	X	O	X	X	O		
B	C	D	A	B	C		
O	O	X	X				
A	B	C	D	A	B		
X	O						
D	A	B	C	D	A		

¿Cuál fue el orden que seguiste para llenar los espacios? Señala con flechas dentro del cuadro.

¿Qué les recomendarías a tus amigos para completar más fácilmente este cuadro?

