

Diagramas de flujo en Laberinto

Competencia

Desarrolla el pensamiento computacional mediante la representación gráfica de algoritmos y la resolución de problemas utilizando secuencias de instrucciones.

Objetivo de aprendizaje

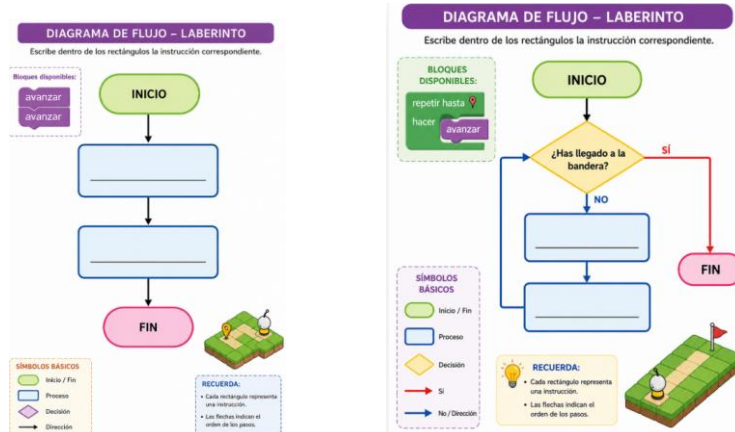
Al finalizar la clase, el estudiante será capaz de:

- Comprender qué es un diagrama de flujo.
- Identificar los símbolos básicos.
- Diseñar un algoritmo mediante un diagrama de flujo.
- Resolver los primeros niveles del Laberinto de Blockly Games utilizando pensamiento lógico.

Símbolos básicos

Símbolo	Nombre	Función
Óvalo	Inicio / Fin	Marca dónde comienza y termina
Rectángulo	Proceso	Acción o instrucción
Rombo	Decisión	Pregunta con Sí o No
Flecha	Dirección	Indica el orden

Ejemplo



Diagramas de flujo

En su cuaderno, dibujar el diagrama de flujo para cada uno de los diez niveles, no hacer el dibujo.

Nivel 1

