

# Propuestas pedagógicas por nivel

---

## Nivel 1

Experimentar y comprender la lógica de la programación por bloques y sus opciones básicas. Identificar, descomponer y resolver problemas simples utilizando el ensayo y la iteración.

Ideas+: Secuencias. Eventos. Repetición

La máquina de dibujar

Internet y las personas

Escribe tu propia aventura

El viaje de la información a través de Internet

## Nivel 2

Planificar, crear y modificar, con ayuda, una solución tecnológica particular que interactúe con el entorno.

Ideas+: Condicionales. Variables. Modelo abstracto de computadora

Videojuego matemático

Simulador anatómico

Micro:gim

BiblioDatos

Cripto:bit

## Nivel 3

Planificar, crear y modificar una solución tecnológica utilizando herramientas de programación y estrategias de pensamiento computacional.

Ideas+: Procedimientos. Listas. Modelos generales de lenguajes

Explora App

Un problema situado

Cartas:bit

Inteligencia Artificial

CREA. Arte Interactivo