

Depuración con un laberinto

Autor: European Parents' Association – EPA

Objetivo

Explicar el concepto de depuración o *debugging* (encontrar y corregir errores) a través del desafío de un laberinto.

Duración

30 – 45 min

Grupo objetivo

Niños a partir de 6 años

Experiencia

Principiante e Intermedio

Materiales

Cinta adhesiva o tiza, espacio abierto, carteles o señales para "Inicio", "Meta" y "Obstáculos".

Preparación

Diseña un laberinto que incluya un punto de inicio, una meta final y varios caminos incorrectos o callejones sin salida. Asegúrate de que las señales sean claras y visibles.

Descripción

- **Introducción:** Presenta la depuración como el trabajo de un detective que debe localizar y solucionar "bugs" (errores) o errores en un programa.

Explica que el laberinto servirá para practicar este proceso de forma dinámica y vivencial.

- **Explicación del desafío:** Explica las reglas del laberinto: los participantes deben encontrar el camino hasta la meta evitando los obstáculos y callejones sin salida. Relaciona estos puntos con los errores en un programa, que obligan a retroceder y probar otra solución.
- **Actividad: Navegar por el laberinto:** Los participantes recorren el laberinto mientras explican en voz alta sus decisiones. Si llegan a un callejón sin salida, anímales a retroceder, analizar el fallo y buscar una alternativa, como harían al depurar un programa informático.

Discusión y reflexión

Al terminar pide a tus estudiantes que comenten la sensación de llegar a un callejón sin salida y pregunta cómo se resolvieron los problemas encontrados. Debate con ellos sobre las estrategias utilizadas para encontrar el camino correcto, analiza cómo este ejercicio es un reflejo de la depuración de un software, y de la importancia de la depuración.

Extensión

Desafío de algoritmo: Por parejas, los participantes crean instrucciones paso a paso (un "algoritmo") para recorrer el laberinto. Si la persona que sigue las instrucciones no logra llegar a la meta, deberán trabajar juntos para depurar el algoritmo y corregir los pasos erróneos.