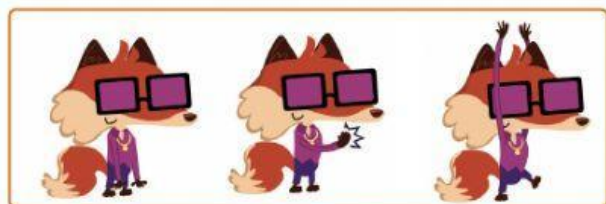


# ¡TOTO ESTÁ A PLENO!

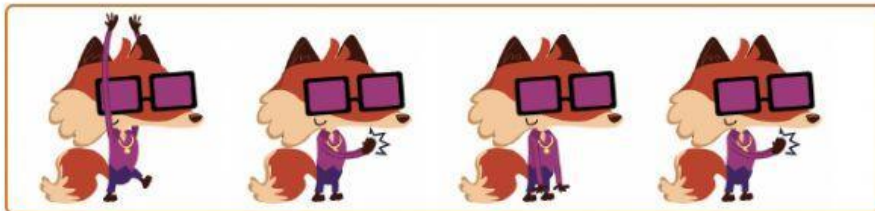
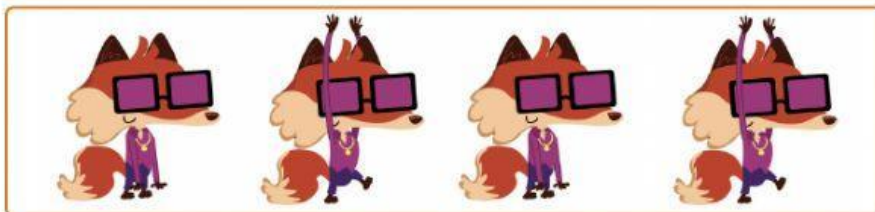
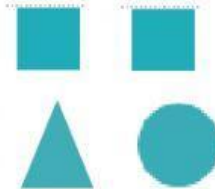
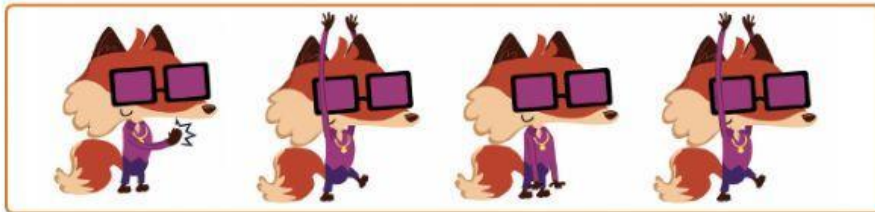
CADA VEZ QUE EL ZORRO TOTO ESCUCHA MÚSICA NO PUEDE EVITAR PONERSE A BAILAR. POR ESO, INVENTÓ UN LENGUAJE PARA DESCRIBIR SUS COREOGRAFÍAS. CADA UNA DE LAS FIGURAS QUE SE MUESTRAN A CONTINUACIÓN INDICA UN PASO DE BAILE.



1. UNÍ CADA SECUENCIA DE FIGURAS CON LOS PASOS DE BAILE QUE CORRESPONDEN.



2. TOTO NO PARA DE MOVERSE. ¡ESTÁ A PLENO!  
USÁ EL LENGUAJE DE LAS FIGURAS PARA DESCRIBIR SUS BAILES.



<Program.AR/>

(CAPÍTULO 2) ALGORITMOS Y PROGRAMAS  
S02/Ficha A1

**LIVEWORKSHEETS**