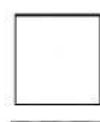
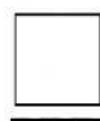


Folleto de Computación

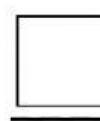
Ordena la secuencia del siguiente algoritmo para pescar, arrastrando el número que corresponde a cada paso.



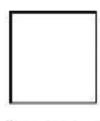
El pez se traga el anzuelo.



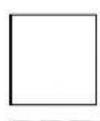
Enrollar el sedal.



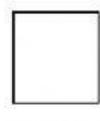
Tirar el sedal al agua.



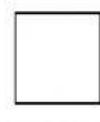
Llevar el pescado a casa.



Quitar el Anzuelo de la boca del pescado.



Poner carnada al anzuelo.



Sacar el pescado del agua.

1

2

3

4

5

6

7

