

PRACTICAS

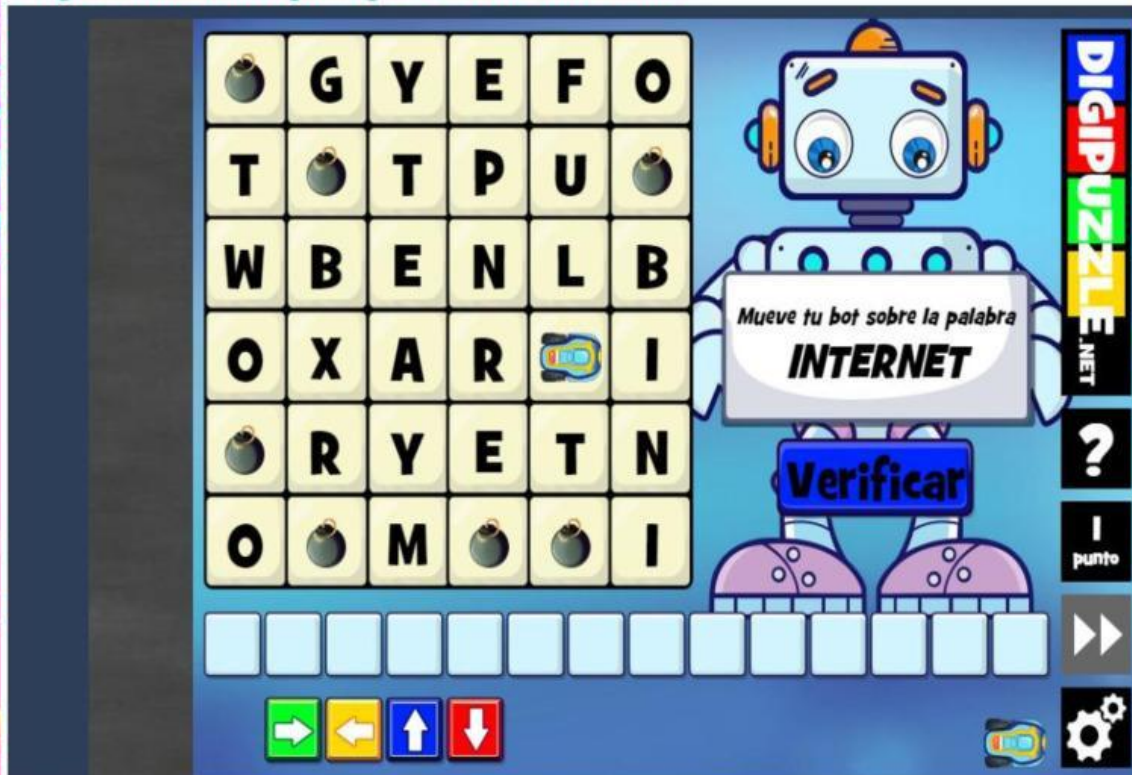
PROGRAMACIÓN

LIVEWORKSHEETS

PRACTICA 1.

Programar al Robot para que escriba una Palabra

★★★★★



PRACTICA 2.

Programación Inversa para niños: ¿a dónde va el robot?

¡Bien! Tu bot está en

siguiente

DIGIPUZZLE.NET

punto

siguiente

PRACTICA 3.

AVENTURA DE BLINKY 2: Robótica y Programación

★★★★★

I. La zona residencial

0



200	House	100	House	100	House	100	House	200
Tree		Tree	Tree	Tree	Tree	Tree	100	Tree
					100	Tree	House	Tree
Robot	100	100	House	House	100	House	250	House
					200	Tree	House	Tree
		House		Tree	House	Tree	House	House
100	Key	House	200	Tree	House	100	100	200

Código para nivel I:

...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

iniciar borrar

DIGIPUZZLE.NET



LIVEWORKSHEETS

CODE.ORG

▼ Secuencias

Nombre de la lección	Progreso
1. Programación con Angry Birds	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
2. Depuración en el laberinto	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3. Recoger tesoros con Laurel	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13
4. Crear arte con código	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10