

PROGRAMACIÓN BÁSICA

Nombre: _____ **Grado:** 7º

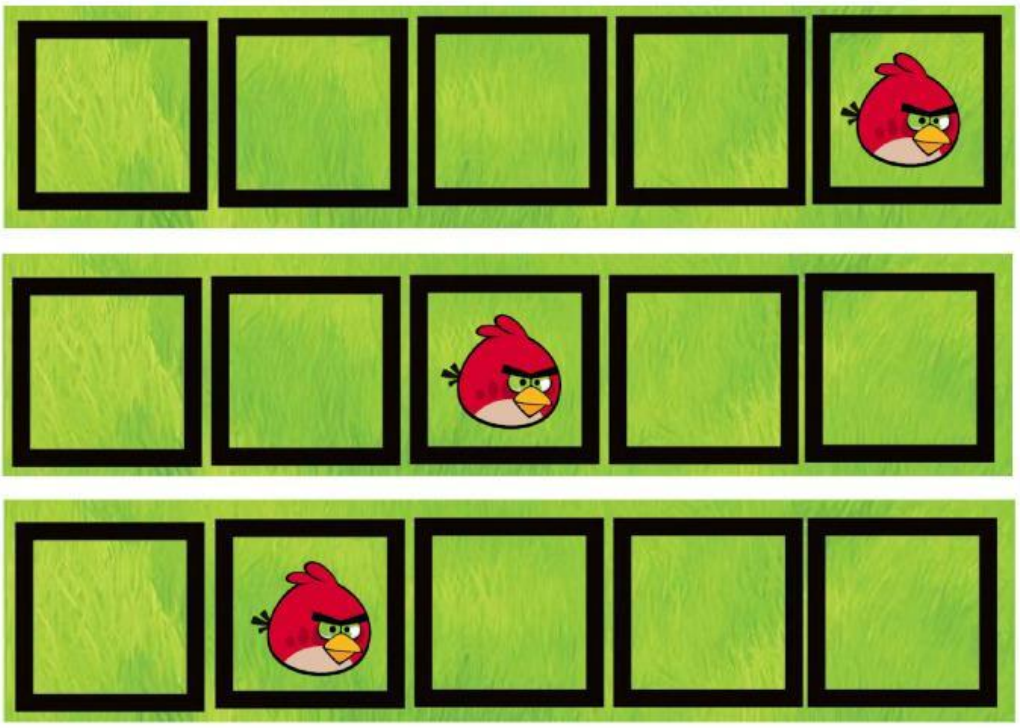
I. ALGORITMOS Y LÓGICA

1. Ordenamiento Lógico: El robot "Pacho" debe llegar a su base para recargar batería. Escribe el número (1 al 4) para ordenar los pasos correctamente:

- ( ) Caminar 5 pasos al frente hacia la base.
- ( ) Abrir la compuerta de seguridad.
- ( ) Detectar si la energía está baja.
- ( ) Conectar el cable de carga.

2. El Detective de Bugs: En Code.org, un pájaro debe avanzar 3 espacios. El código dice: Repetir 5 veces [Avanzar].

- **¿Qué error ocurre?**



LIVEWORKSHEETS

- **¿Cómo lo arreglarías?** _____

II. VARIABLES E INVENTARIOS

3. Identificación de Datos: En un juego de fútbol, creas una variable para los goles.

- Si el código dice: Goles_Local = 3.

Goles Local Fútbol Puntos

- ¿Cuál es el **nombre** de la variable?: _____

4 10 5 3

- ¿Cuál es el **valor** actual?: _____

4. Regla de Oro: Si el equipo mete otro gol y la variable cambia a 4, ¿qué sucede con el número 3 que estaba antes?

a) Se guarda en una carpeta.

b) Desaparece y es reemplazado por el nuevo valor.

c) Se suma al nombre de la variable.

III. CONDICIONALES Y BUCLES

5. Toma de Decisiones: Completa el siguiente bloque lógico para un sensor

SI (Temperatura > 30) **ENTONCES** Mostrar: " ⚠️ Calor" **SI NO** Mostrar: " ✅ Normal"

- **¿Qué pasa si la temperatura es de 25 grados?** _____

LIVEWORKSHEETS

6. El Poder de la Repetición: Une con una línea la situación con su bloque:

Personaje baila toda la partida.	Repetir 10 veces
El carro da 4 vueltas a la pista.	Si... Entonces
Abrir cofre solo si hay llave.	Por siempre
Un contador del 1 al 10.	Repetir 4 veces

Sopa de Letras

Y	S	M	Q	U	N	P	E	S	L	E	Y	D
K	S	O	M	T	I	R	O	G	L	A	K	T
A	P	V	A	M	P	O	X	V	E	J	G	A
J	K	K	H	M	B	G	A	O	B	I	H	Í
V	U	Z	E	A	R	R	G	K	U	O	W	G
M	H	I	A	B	I	A	V	R	C	E	B	O
C	S	E	S	A	X	M	Y	J	L	I	J	L
E	V	C	B	H	A	A	R	S	E	F	R	O
O	F	L	R	T	I	C	E	M	S	P	U	N
S	E	L	A	N	O	I	C	I	D	N	O	C
S	E	C	R	X	F	Ó	K	U	I	A	E	E
A	K	O	K	I	I	N	L	D	V	Z	I	T
E	H	V	O	O	X	N	Q	R	H	R	C	B



LIVEWORKSHEETS