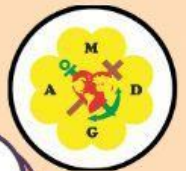




# "42 AÑOS TEJIENDO LAZOS DE TERNURA"

## TALLER DE COMPUTACIÓN



### TERCER GRADO

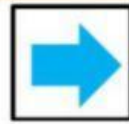
### PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Juana es astronauta y tiene que dirigirse a la base espacial para su próximo viaje pero se ha olvidado como llegar ¿La puedes ayudar?

Para ayudarlo tienes que seguir los pasos que estan escritos con códigos de flechas. Cada flecha significa algo diferente

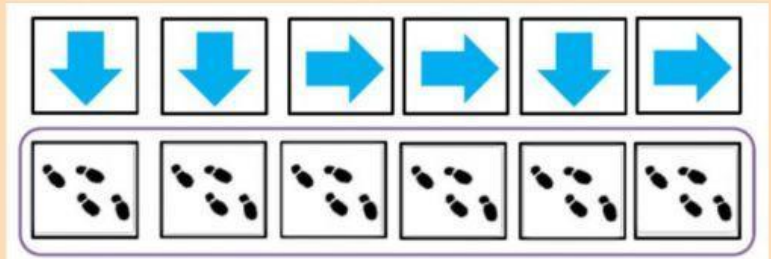
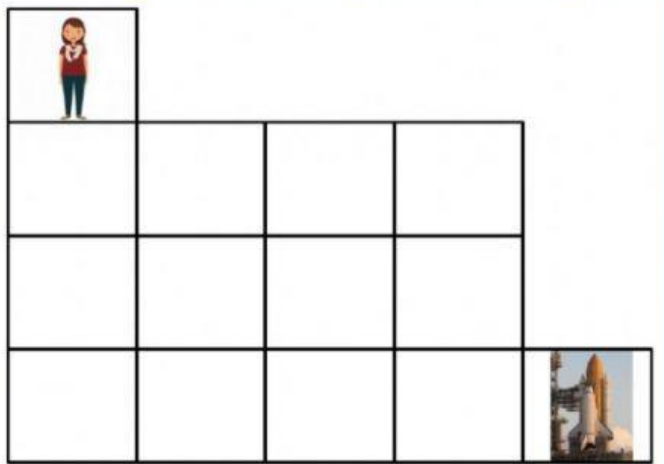


Un paso hacia abajo



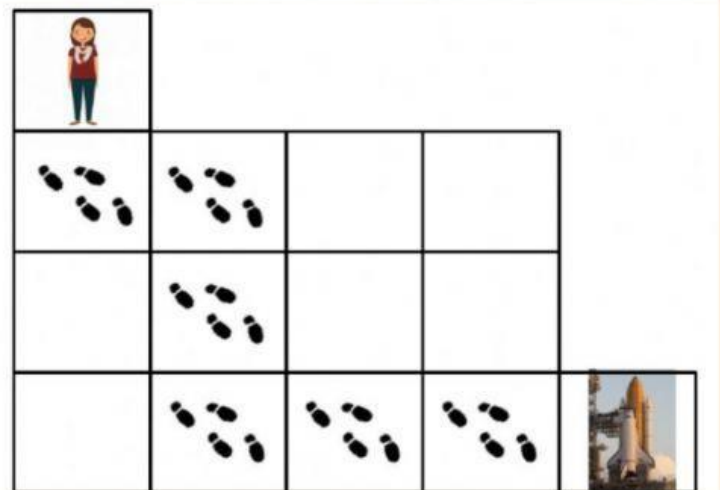
Un paso hacia la derecha

Ubica las huellas en cada casillero que deba seguir segun las indicaciones de las flechas.



**!!LO HICISTE MUY BIEN!!**

Observa la ubicación de las huellas de arriba y selecciona en los casilleros la opción correcta para que quede armada la secuencia de pasos que hizo Juana para llegar a la base



\_\_\_\_\_