

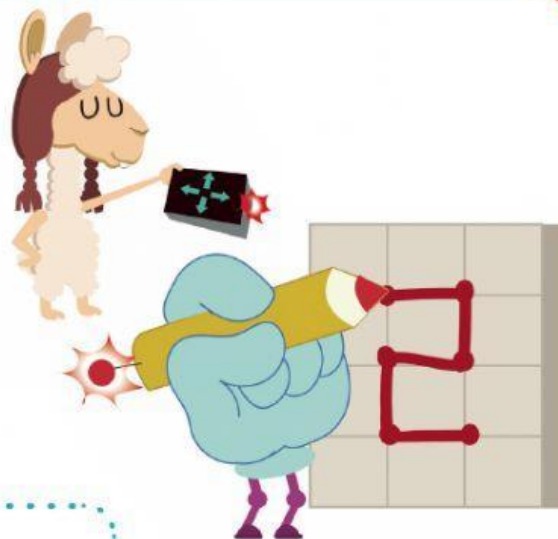
NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

¡A JUGAR CON NÚMEROS!

¡TE PRESENTAMOS A LA MANO ROBOT, UNA MÁQUINA DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA PARA DIBUJAR NÚMEROS!



PARA COMENZAR A DIBUJAR, LA MANO ROBOT SE UBICA EN CUALQUIER PUNTO DE UNA CUADRÍCULA, Y LUEGO PUEDE EJECUTAR LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES.



MOVERSE UN CUADRADO HACIA ARRIBA TRAZANDO UNA LÍNEA.



MOVERSE UN CUADRADO HACIA ABAJO TRAZANDO UNA LÍNEA.



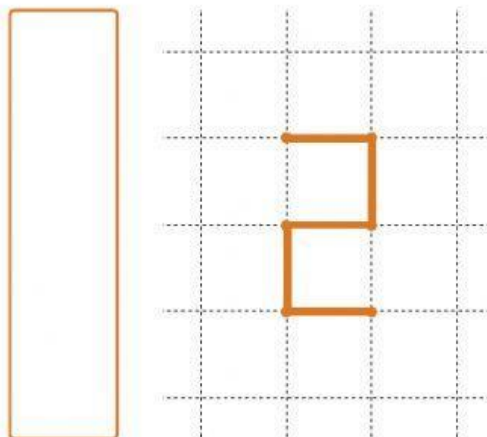
MOVERSE UN CUADRADO HACIA LA DERECHA TRAZANDO UNA LÍNEA.



MOVERSE UN CUADRADO HACIA LA IZQUIERDA TRAZANDO UNA LÍNEA.



1. USANDO EL LENGUAJE DE FLECHAS, ESCRIBÍ UN PROGRAMA PARA QUE LA MANO ROBOT DIBUJE EL NÚMERO 2. DEBERÍA QUEDAR ASÍ:

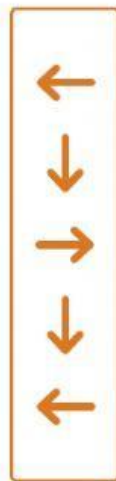
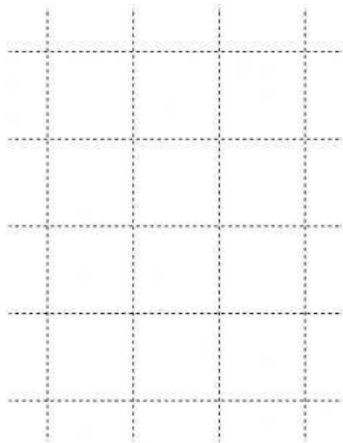
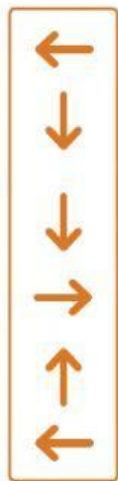


NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

FECHA:

2. ¿QUÉ NÚMERO ESCONDEN ESTAS INSTRUCCIONES?
SEGUILAS UNA POR UNA DIBUJANDO SOBRE LA GRILLA.



3. AHORA ELEGÍ UN NÚMERO DEL 0 AL 9 Y ESCRIBÍ UN PROGRAMA PARA DIBUJARLO CON LA MANO ROBOT. CUANDO TERMINES, INTERCAMBIÁ LA FICHA CON LA DE UN COMPAÑERO Y DESCUBRÍ, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES, EL NÚMERO QUE ÉL PENSÓ.



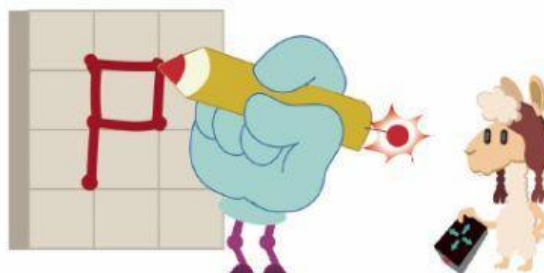
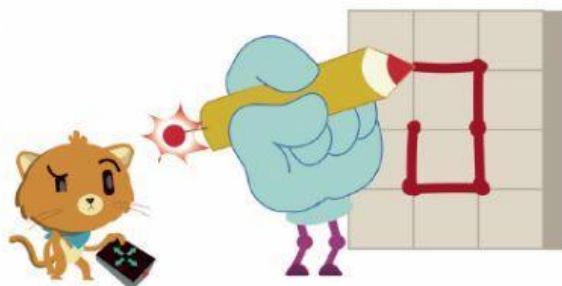
NOMBRE Y APELLIDO:

CURSO:

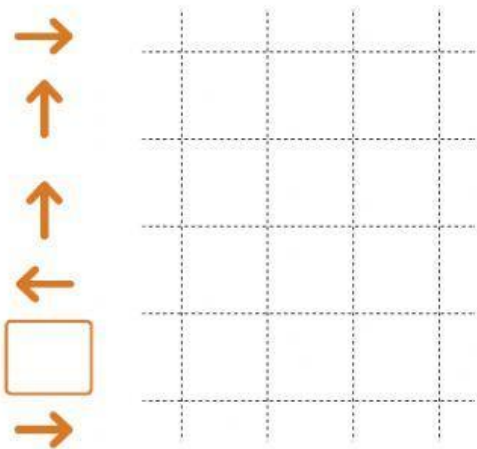
FECHA:

AYUDAMOS A COTY Y A DUBA

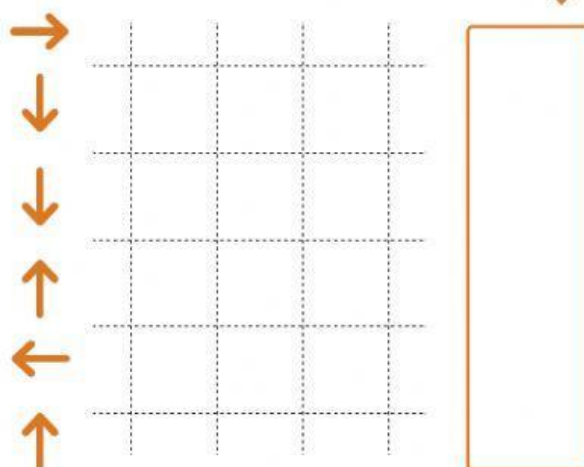
LA PUMA DUBA Y LA LLAMA COTY ESCRIBIERON PROGRAMAS PARA LA MANO ROBOT, PERO ALGUNAS COSAS NO SALIERON COMO SE IMAGINABAN.



ESCRIBÍ ACÁ
EL PROGRAMA
CORREGIDO



1. DUBA ESCRIBIÓ UN PROGRAMA PARA DIBUJAR UN 9, PERO SE OLVIDÓ DE UNA INSTRUCCIÓN. ¿LA AYUDÁS A COMPLETARLO?



2. COTY QUISO DIBUJAR UN 0, PERO SE EQUIVOCÓ EN EL ORDEN DE DOS INSTRUCCIONES. AYUDALA A CORREGIR EL PROGRAMA.