

SESIÓN 7. Visitando el viejo oeste con Bee Bot

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Desarrollar en los estudiantes las habilidades en toma de decisiones y para esto es necesario a través de una narrativa reforzar las condicionales aplicadas en los desplazamientos que se ejecutaran en Bee Bot.

Para Tener en cuenta

En programación, un bucle simple es un conjunto de instrucciones que se repiten una y otra vez hasta que se cumple una condición específica. Es como si le dieras una regla a una máquina que dice: "Haz esto una y otra vez hasta que te diga que ya no lo hagas".

Por ejemplo, si estás contando hasta 10 en un programa y quieres que la computadora repita eso automáticamente, podrías usar un bucle simple. Dirías: "Comienza desde 1 y sigue contando hasta llegar a 10, luego vuelve al principio y hazlo de nuevo hasta que yo te diga que pares".

Entonces, un bucle simple es como un ciclo que se repite hasta que se le dice que deje de hacerlo. Es útil cuando quieres que una tarea se realice varias veces sin tener que dar la misma instrucción una y otra vez. ¡Es un poco como hacer que tu tren de juguete dé vueltas sin que tengas que empujarlo cada vez!

Temas por desarrollar

-Bucles simples

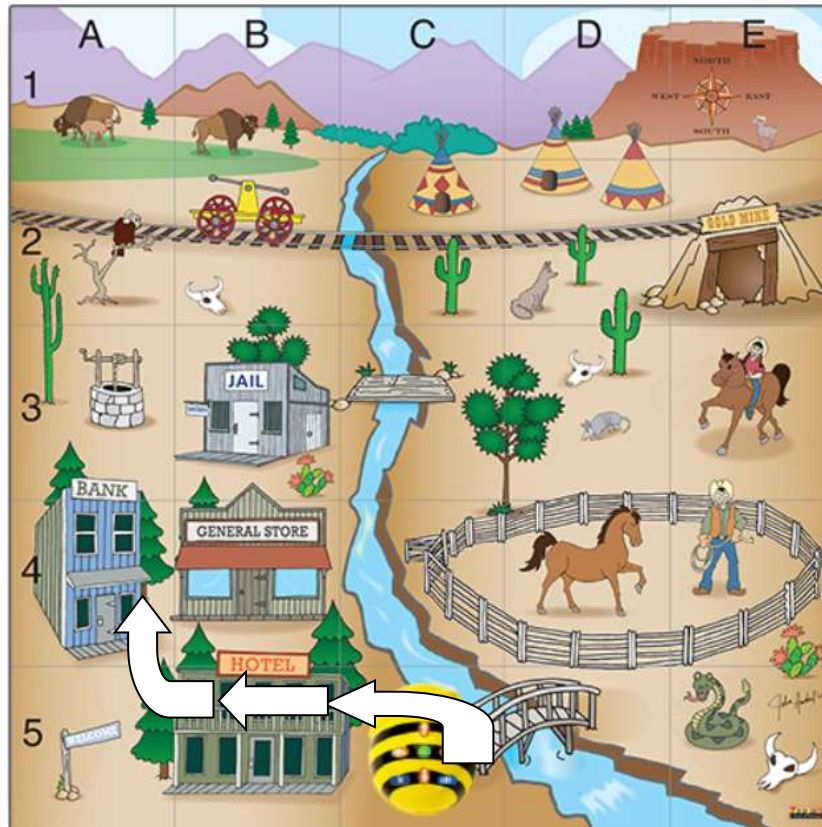
-Iteraciones

-Reutilizar y remezclar

Actividad

En un tranquilo pueblo del lejano oeste, la pequeña abeja Bee Bot decidió pasar sus vacaciones en un hotel cercano al banco, la tienda y la cárcel. Un día, la abeja decidió aventurarse por el pueblo para explorar sus alrededores y descubrir nuevos lugares.

Bee Bot comenzó su recorrido desde su hotel, zumbando alegremente mientras se dirigía hacia el banco para observar cómo las abejas almacenan su preciado néctar en pequeños compartimentos seguros. Mientras exploraba, Bee Bot se encontró con una pequeña serpiente en el camino, pero, gracias a su astucia y velocidad, logró evitar cualquier problema y continuó su camino.



Girar izquierda x1

Avanzar x2

Girar izquierda x 1

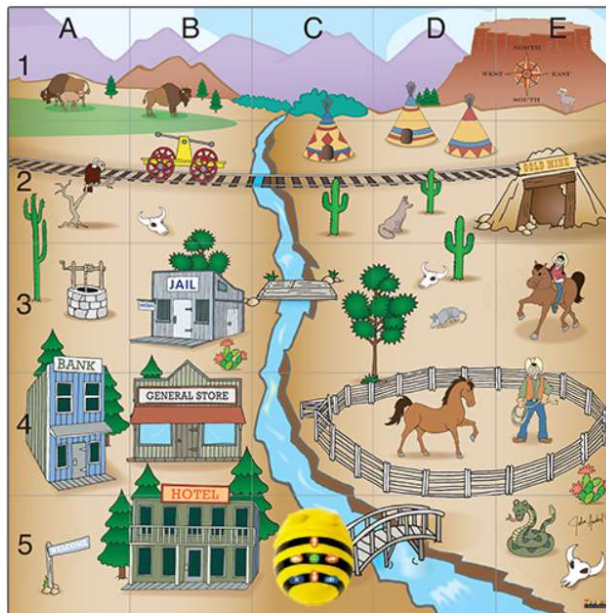
Avanzar x1

Después de su visita al banco, Bee Bot decidió dirigirse a la tienda local, donde las abejas comerciantes intercambiaban polen y productos de la colmena. Mientras exploraba los estantes de polen, Bee Bot debió tener cuidado con los buitres que merodeaban por la zona en busca de oportunidades para saquear. Usando su aguijón de manera defensiva, la valiente abeja logró ahuyentar a los buitres y continuar con su travesía.

Pero la aventura no terminó ahí. En su camino hacia la cárcel, Bee Bot se encontró con un grupo de bisontes que pastaban cerca del río. Con precaución y paciencia, la pequeña abeja logró esquivar a los imponentes bisontes y llegar a la cárcel, donde observó a las abejas guardianas mantener a los intrusos en sus celdas de cera.

La parte más desafiante del viaje estaba por llegar. Bee Bot se dirigió hacia el show del vaquero, un evento anual en el que abejas, avispas y otros insectos se reunían para disfrutar de la música y las acrobacias. En el camino, se encontró con un par de lobos. Con agilidad y rapidez, Bee Bot sorteó los peligros, llegando finalmente al espectáculo.

Al llegar al show del vaquero, Bee Bot se unió a la animada multitud de insectos que disfrutaban de la música country y las impresionantes acrobacias de un vaquero habilidoso. La abeja bailó entre las flores silvestres mientras el sol se ponía en el horizonte, concluyendo así su emocionante jornada llena de desafíos y descubrimientos en el lejano oeste. Bee Bot se dio cuenta de que, aunque el camino estuvo lleno de obstáculos, su valentía y determinación la llevaron a disfrutar de un final feliz en el espectáculo del vaquero.



Para comprobar el recorrido completo debes dar clic siempre al botón inicio, este está representado por una casita



En el mapa anterior se encuentran todas las ubicaciones a las cuales Bee Bot recorrió y se defendió de los peligros que durante el camino pudo encontrar. Cada Grupo debe realizar el recorrido de la manera más adecuada usando las instrucciones con anidación necesario para visualizar el desplazamiento de Bee Bot en el Mapa.

ALGORITMOS

[illegible]