

## SESIÓN 1. CONOCIENDO A BEE BOT

### OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Proporcionar una introducción al pensamiento computacional por medio de secuencias simples con el uso de los comandos del robot Bee Bot

### Para Tener en cuenta

El pensamiento computacional es como ser un detective de problemas que te permite resolver cosas difíciles dividiéndolas en pedacitos más pequeños. Imagina que tienes un gran rompecabezas, ¿cómo lo resolverías? Primero, podrías mirar cada pieza por separado y luego unir las piezas de la manera correcta. Eso es lo que hace el pensamiento computacional: descomponer problemas, encontrar patrones y seguir pasos para resolverlos, ¡como un superdetective de la solución!

### Competencias a desarrollar

1. Reconocimiento de botones de desplazamiento
2. Concepto Secuencias estructuradas
3. Practica ser incremental e iterativo
4. Practica pruebas y depuración

### Actividad

Al Volta ha llegado un nuevo compañero de clase llamado Bee Bot, una abejita robot explorador entusiasta, quien quiere descubrir todos los rincones del colegio en ella existe una gran particularidad y es que en su cuerpo se encuentran unos botones con flechas, un gran misterio por resolver. Pero serán los estudiantes de Seconda Elementare quienes averiguarán estas funciones a lo largo de las clases y para esto deberán tener en cuenta la información proporcionada por la imagen a continuación:



Bee Bot señala que cada uno de estos botones le permiten moverse por los lugares hacia donde quiere ir y para ponerlos a prueba requiere de un equipo de trabajo que este conformado por 4 grupos de 5 estudiantes, quienes escogerán un sitio que más les guste del colegio y al que quieran que Bee Bot llegue, para eso deberán hacer un listado de cada uno de los pasos que se deben seguir para llegar al destino.

Por ejemplo:

Bee Bot se encuentra en el salón de clase de segunda elementare y desea llegar hacia las canchas de futbol del colegio, para eso debe atender a las siguientes instrucciones:

1. Avanzar hacia la puerta del salón
2. Avanzar hacia las escaleras y girar hacia la derecha
3. Avanzar hacia la entrada del edificio
4. Girar hacia la izquierda
5. Avanzar hacia las gradas antes de las canchas
6. Avanzar y bajar por las gradas con precaución
7. Girar a la izquierda y avanzar hacia la cancha

### **Ahora Hazlo tú...**

Toma como ejemplo las instrucciones anteriores y decide un lugar al cual quieras llevar a Bee Bot. Escribe las instrucciones en la tabla a continuación. No olvides ver la imagen que representa el funcionamiento de los botones.

Describe el Lugar	Escribe las instrucciones en la lista
	<ol style="list-style-type: none"><li>1.</li><li>2.</li><li>3.</li><li>4.</li><li>5.</li><li>6.</li><li>7.</li><li>8.</li><li>9.</li><li>10.</li><li>11.</li><li>12.</li><li>13.</li><li>14.</li><li>15.</li></ol>