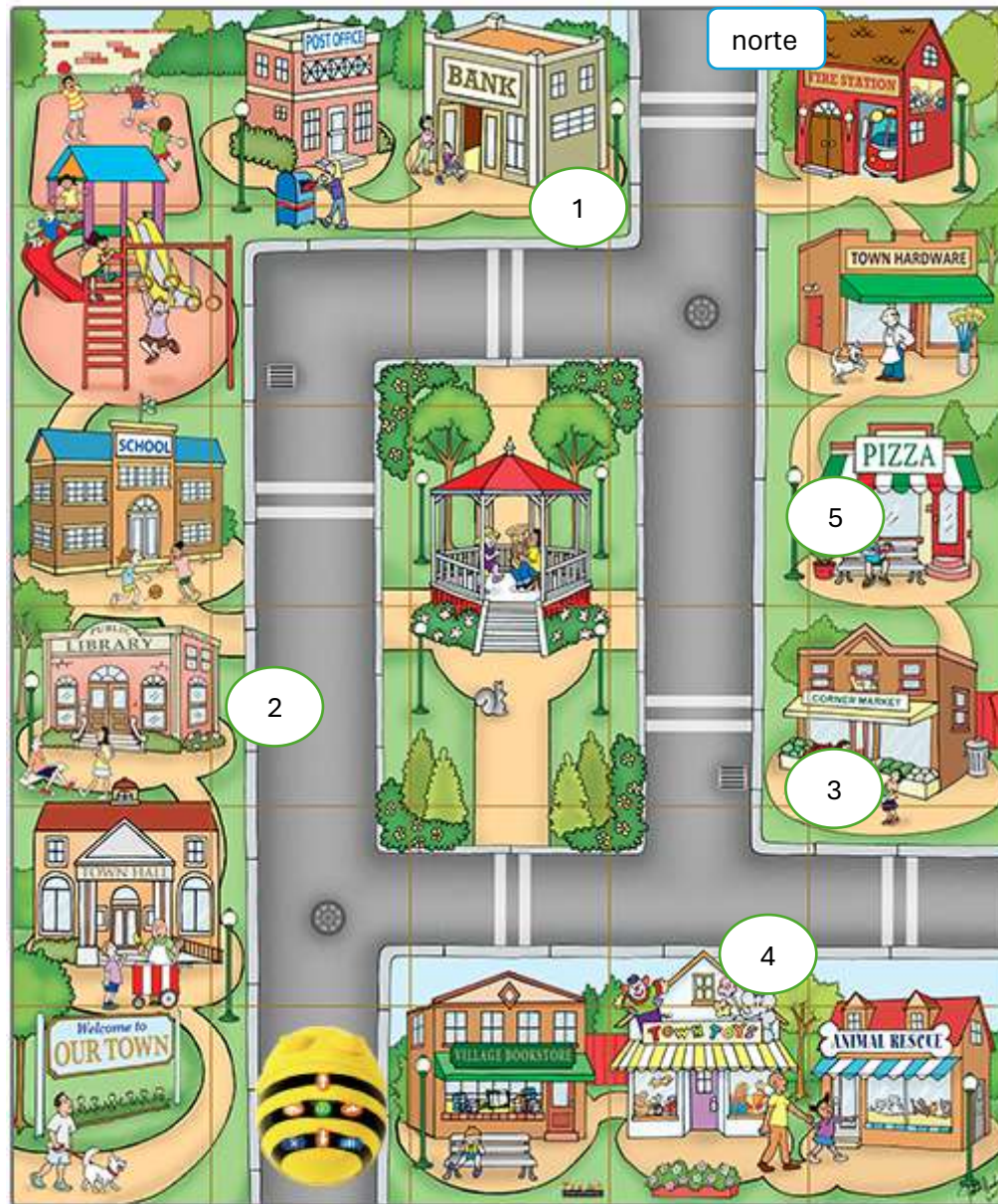


<b>SESIÓN 5. Conociendo la ciudad con Bee Bot</b>	
<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	
<b>Identificar el concepto de condicionales en programación, a partir de eventos para tomar decisiones basadas en el entorno Bee Bot</b>	
<b>Para Tener en cuenta</b>	
Los condicionales son como "si... entonces" en las historias o en la vida cotidiana. Es como cuando decimos: "Si terminas tus deberes, entonces puedes jugar". Es una forma de establecer reglas o hacer predicciones sobre lo que sucederá si ciertas condiciones se cumplen. Por ejemplo, si hace sol, podemos decir "iremos al parque", pero si llueve, tal vez digamos "nos quedaremos en casa y jugaremos juegos de mesa". Los condicionales nos ayudan a entender cómo las acciones o eventos pueden depender de ciertas circunstancias.	
<b>Temas por desarrollar</b>	
<b>-Algoritmos</b> <b>-Eventos</b> <b>-Condicionales</b>	
<b>Actividad</b>	
<p><b>Bee Bot ha llegado a la ciudad después de un largo tiempo trabajando en el mundo de las letras y quiere hornear un pastel para su amigo ozobot. Como no tiene dinero debe dirigirse al banco, pero como no tenía muchas opciones aparte del pastel decidió ir a la librería, estando allí encontraron un libro muy interesante con recetas de comida, el cual compró de inmediato. Los ingredientes de preparación hacían falta así que decidió ir al mercado ubicado en la esquina, finalmente se dirigió a la tienda de regalos para comprar un peluche, con todas las compras hechas se dirigió a la pizzería porque tenía algo de hambre. Finalmente se dirigió hacia el norte de la ciudad a su casa para preparar el delicioso pastel de su amigo ozobot.</b></p> <p>De acuerdo con la historia anterior, ayuda a Bee Bot a encontrar los lugares que debe recorrer para preparar el pastel, el libro de recetas, los ingredientes, el peluche y la pizza de su amigo ozobot. Para esto, deberás escribir las secuencias de instrucciones necesarias. Observa muy bien la imagen del pueblo y los puntos a los que debe llegar Bee Bot.</p>	



ALGORITMOS	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	