



Nombre:	Fecha:
---------	--------

Unidad # 1: Pensamiento computacional	Temas: Descomposición, Patrones, Abstracción y Algoritmos.
Título: Programando “Robots Humanos” Parte 2	

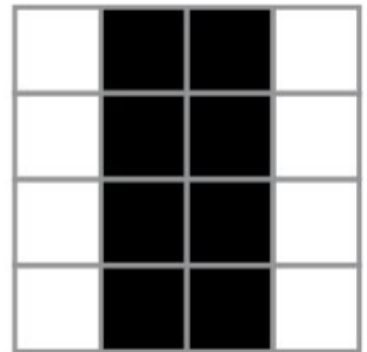
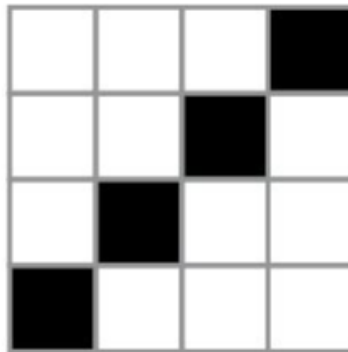
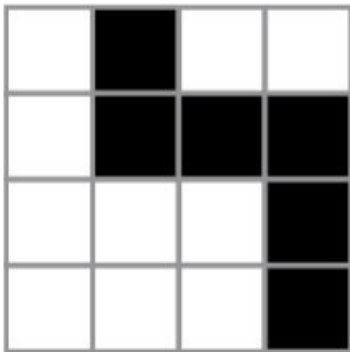
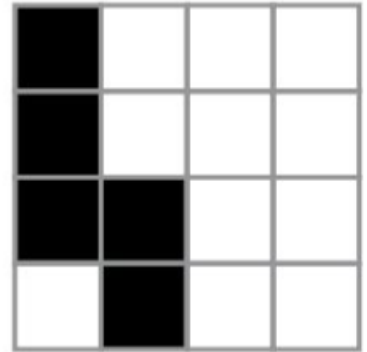
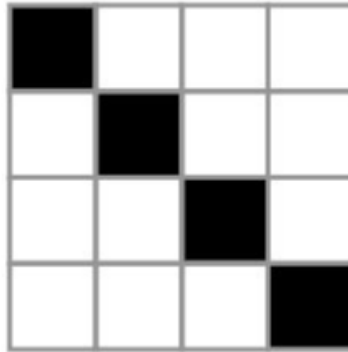
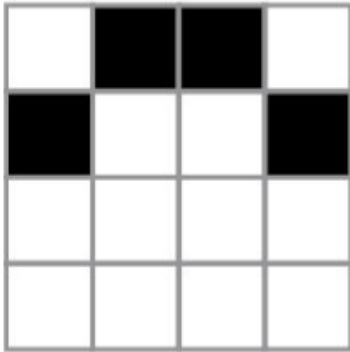


### Instrucciones:

1. Mira las imágenes a continuación. Desarrolla el algoritmo para cada una
2. Una vez listo el algoritmo conviértelo en un programa usando los símbolos de nuestro lenguaje de programación.
3. Intercambia uno de tus programas con otro grupo para ver si al leer tu programa logran dibujar la misma imagen. Recuerda ***¡NO mostrar la imagen final!***
4. En una hoja en blanco escribe tus algoritmos y luego tus programas. Luego escoge 2 de tus programas e intercámbialos con otro grupo. ***Recuerda que el otro grupo NO debe ver la imagen final.***



A continuación, las imágenes que vas a convertir a algoritmos



En una hoja en blanco escribe tus algoritmos y luego tus programas. Luego escoge dos (2) de tus programas e intercámbialos con otro grupo. ***Recuerda que el otro grupo NO debe ver la imagen final.***



Utiliza las siguientes cuadrículas para ejecutar o dibujar los programas que te compartan otros grupos.

