



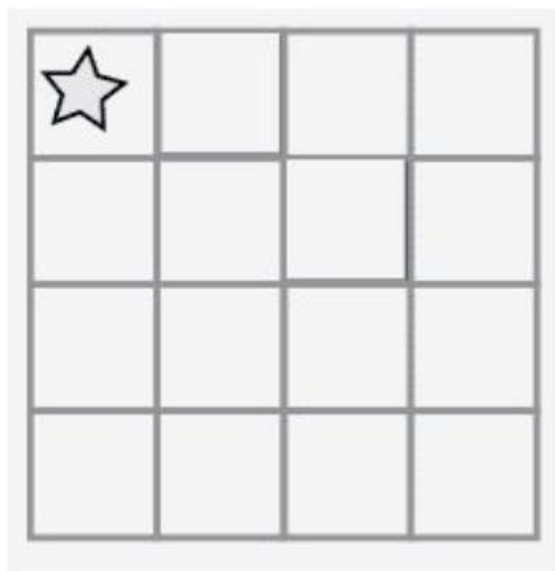
Nombre:	Fecha:
---------	--------

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



Instrucciones:

1. Imagínate que estás programando, o sea, dando instrucciones a un robot para que pueda dibujar en la cuadrícula que ves a la derecha:

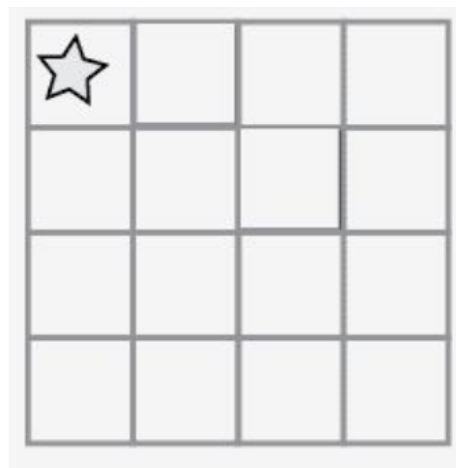
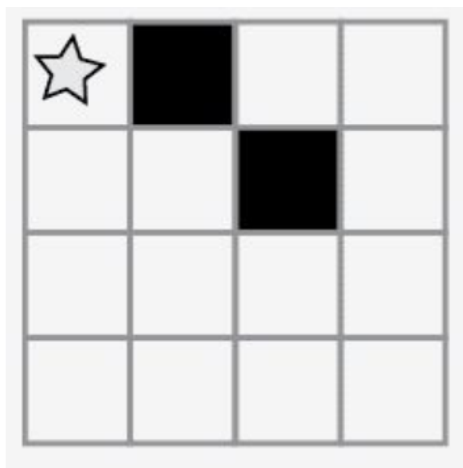


y que ese robot solo entiende las instrucciones que verás a continuación:

Mueve una casilla a la derecha
Mueve una casilla a la izquierda
Mueve una casilla hacia arriba
Mueve una casilla hacia abajo
Colorea la casilla.



Entonces, cómo podríamos escribir un programa para que nuestro “robot” pueda replicar el dibujo que ves abajo en la cuadrícula de la izquierda en la cuadrícula que verás a la derecha.



Escribe tus respuestas aquí:



Reto:

¿Parece mucho para escribir? ¿Qué tal si nos inventamos un código para hacer que las instrucciones sean más cortas?

Por ejemplo:

En lugar de escribir “Mueve una casilla a la derecha” escribiríamos →

¡Intenta crear tu propio código!