



## Mesa de trabajo

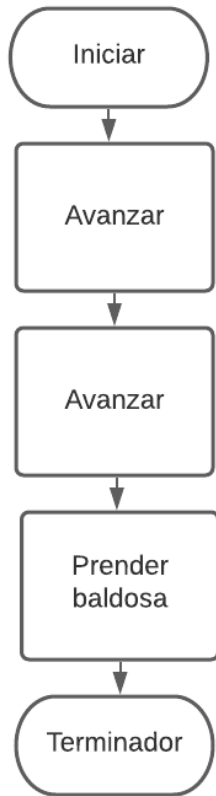
LightBot es un robot que debemos programar para que encienda las luces de algunas baldosas especiales por donde camina. La programación se hace mediante símbolos como flechas.

### Objetivo

Con esta ejercitación te proponemos comprender el concepto de algoritmo e instrucciones, e identificar los elementos del pensamiento computacional.

### Instrucciones

Antes de comenzar cada nivel, te proponemos crear el diagrama de flujo que luego vas a pasar al lenguaje de LightBot. Por ejemplo, el primer nivel sería:



De manera individual, te proponemos resolver los desafíos del juego.

<https://armorgames.com/play/2205/light-bot>

Cuando tengas alguna duda que te impida avanzar, podés preguntarle a tus compañeros de Mesa de Trabajo a ver cómo resolvieron. ¡Mucha suerte!