

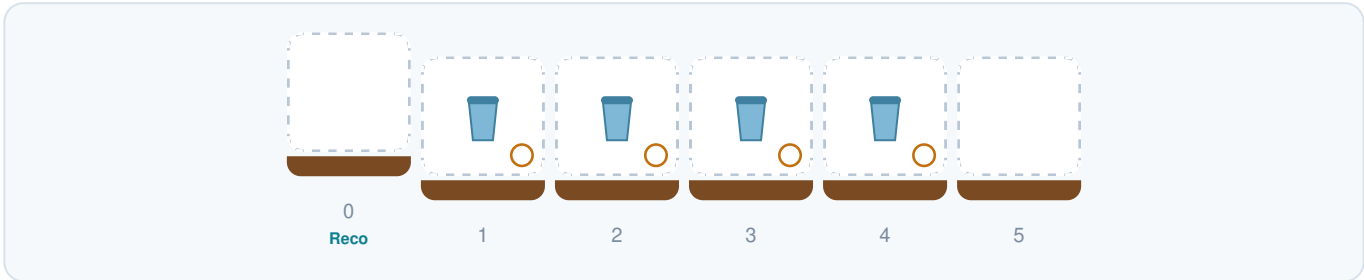
1 · La historia

Reco recoge la basura del patio. Hay cuatro envases tirados en el suelo y debe juntarlos todos. Recuerda — Reco obedece **al pie de la letra**, en orden.

2 · Aprende la palabra

Evento. Un **evento** es “cuando pasa algo” (toco, llego) y entonces ocurre una acción.

3 · El mundo (recórrelo con tu lápiz)



Pon una ficha donde empieza Reco. Cada **avanzar**, muévela un paso. Cada acción, marca el circuitito de esa casilla.

4 · Escribe el programa de Reco se corre en pantalla

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

Pista: si repites lo mismo muchas veces, usa **repetir N:** y debajo (con sangría) lo que se repite.

5 · Hazte el computador: traza paso a paso

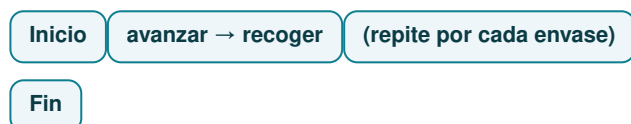
Antes de correrlo en pantalla, sé tú la computadora. Lee tu programa de arriba abajo y llena la tabla:

Paso	Instrucción que leo	¿Dónde queda Reco?	¿Qué hizo?
1			
2			
3			
4			
5			
...			

*Si al final algo quedó sin hacer, no está mal: encontraste un **error**. Arreglarlo se llama **depurar**.*

6 · El puente — lo mismo, en otros lenguajes

Diagrama de flujo



En mBlock (bloques)

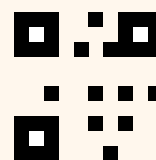
```

al_tocar_envase:
  recoger()
  
```

En el **Acto 3** este código moverá tu **robot real**: Reco, el del cuento, será tu robot.

7 · A jugar en pantalla en Academy

En **Academy** corre tu programa y mira a Reco cumplir la misión en pantalla.



Escanéame

Cómo se reparte: los pasos 1, 2, 3, 5 y 6 se hacen en el libro (pensar, escribir, trazar). Los pasos 4 y 7 se corren en pantalla (Academy). El papel prepara; la pantalla ejecuta.