

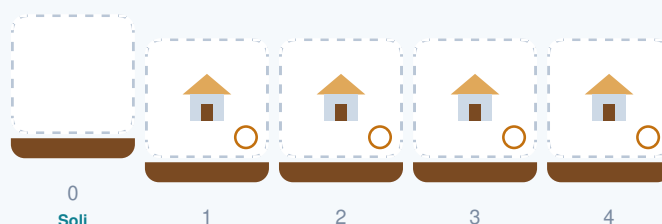
1 · La historia

Al amanecer, Soli el sol debe encender las casas del pueblo, una por una, para que la gente despierte. Recuerda — Soli obedece **al pie de la letra**, en orden.

2 · Aprende la palabra

Bucle. Un bucle repite. En vez de escribir lo mismo muchas veces, dices “repite N veces”.

3 · El mundo (recórrelo con tu lápiz)



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

4 · Escribe el programa de Soli

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 Soli?	¿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 (bloque repetir)

```

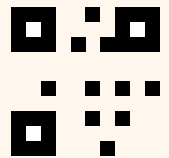
repetir 4:
  avanzar()
  encender()
  
```

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

7 · A jugar en pantalla en Academy

★ Reto estrella

Lógralo en 3 líneas o menos (necesitas un bucle). Luego entra a **Academy** y corre tu programa: verás a Soli en acción.



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.