

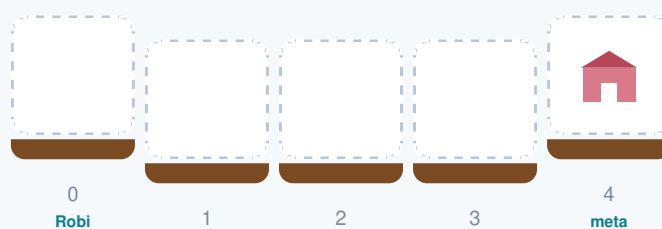
1 · La historia

Robi es un robot pequeñito que quiere llegar a su salón, pero no conoce el camino. Dale las órdenes, una por una. Recuerda — Robi obedece **al pie de la letra**, en orden.

2 · Aprende la palabra

Secuencia. Una **secuencia** es una lista de órdenes en el orden correcto. Si cambias el orden, cambia el resultado.

3 · El mundo (recórrelo con tu lápiz)



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

4 · Escribe el programa de Robi **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 Robi?	¿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)

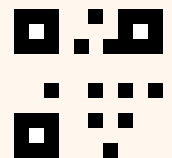
```

mover_arriba()
mover_arriba()
mover_arriba()
mover_arriba()
  
```

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

7 · A jugar en pantalla en Academy

En **Academy** corre tu programa y mira a Robi 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.