

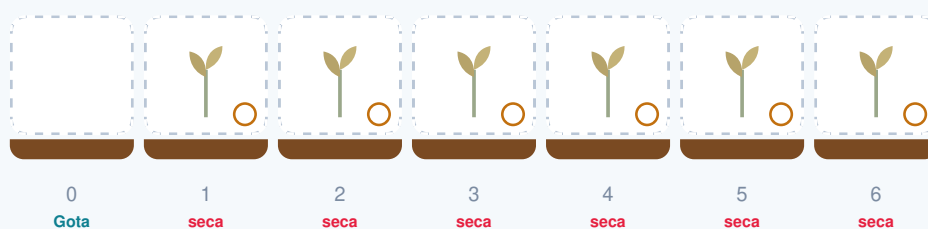
1 · La historia

La huerta de doña Rosa se está secando. Sus seis plantas tienen sed y solo Gota puede regarlas. Recuerda — Gota obedece **al pie de la letra**, en orden.

2 · Aprende la palabra

Bucle. Un **bucle** es una instrucción que **repite** otras. En vez de escribir “avanzar/actuar” muchas veces, dices “repite N”.

3 · El mundo (recórrelo con tu lápiz)



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

4 · Escribe el programa de Gota 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 Gota?	¿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 MicroPython

```

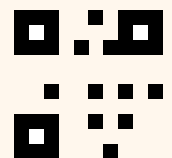
for planta in range(6):
    avanzar()
    regar()
  
```

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

7 · A jugar en pantalla en Academy

★ Reto estrella

Lógralo en 4 líneas o menos (usa un bucle). Luego entra a **Academy** y corre tu programa: verás a Gota 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.