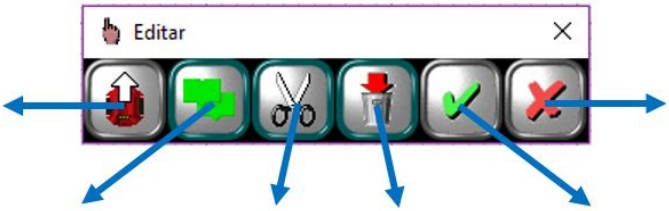
Antes de empezar:

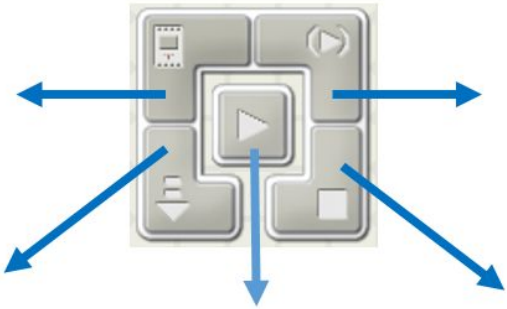
- Descarga la carpeta de **Recursos** correspondiente a los **Niveles Básicos**, te servirán en todas las sesiones.
- No es obligatorio imprimir, todo puede realizarse con herramientas digitales y al retomar clases revisaremos tus avances en una USB. Si te resulta más fácil imprimir o dibujar en una libreta, adelante.
- Todos los archivos digitales pueden guardarse con las iniciales de tu nombre, seguido de un guión bajo y el título de la actividad, ejemplo: ***"JDP_Partes de un robot.xlm".***

1. ¿Cómo se llama el software de programación y el robot que ocupas para programar en Robótica? Rodea el ícono que corresponde y pon su nombre:

2. ¿Qué es un ciclo finito y un ciclo infinito?

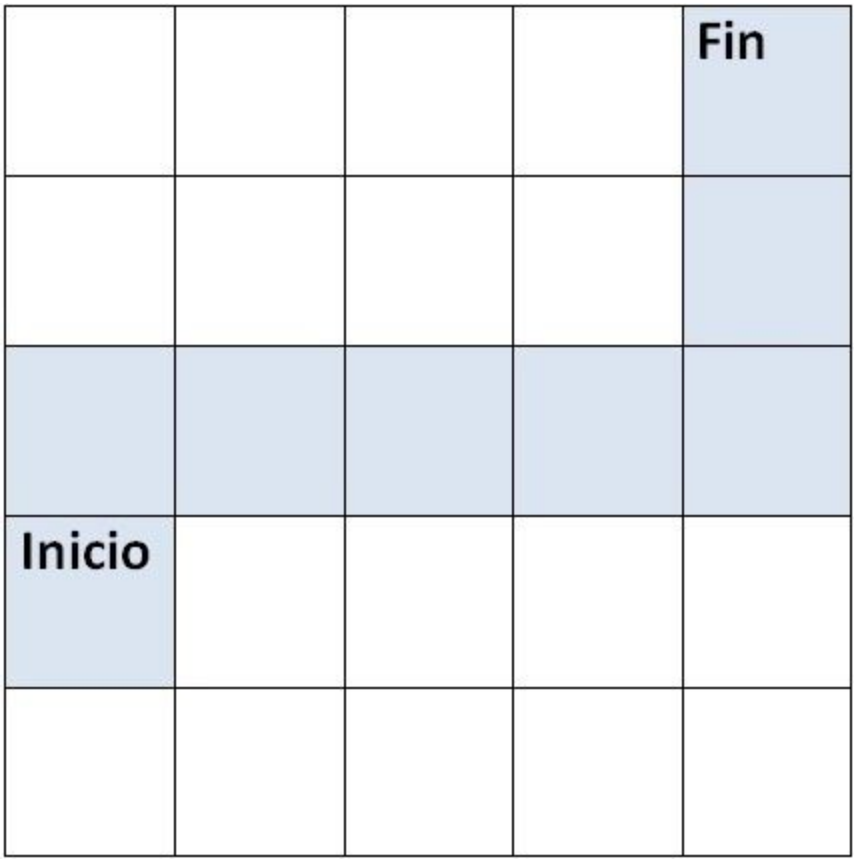
3. Según el software que ocupes, pon los nombres que correspondan a cada ícono:





4. Completa las columnas de relación según la INTERFAZ que te corresponda. En la carpeta de “Recursos” encontrarás la imagen correspondiente según tu robot y programación. Puedes insertar la imagen aquí o en PowerPoint, Paint o similares.

5. En la carpeta de “Recursos” hay imágenes de los comandos de programación que ocupas en clase, úsalos de guía para hacer un dibujo de la programación que necesitarías, para resolver el siguiente reto de movimiento:



Considera que cada cuadro del dibujo es equivalente a 1 segundo o 1 rotación de movimiento en tu robot, es decir, si tuvieras que avanzar con tu robot 3 cuadros, quiere decir que a tu comando de movimiento le pondrás que se mueva 3 segundos o 3 rotaciones, la medida de duración que ocupes es indiferente en esta escala. **¡SUERTE!**