Tarjetas de comandos

Recorta por las líneas discontinuas. Fotocopia esta página si necesitas más tarjetas de avance para cada equipo.

↑ **AVANZA** Una casilla	↑ **AVANZA** Una casilla	↑ **AVANZA** Una casilla
↑ **AVANZA** Una casilla	↓ **RETROCEDE** Una casilla, sin girar	↶ **GIRA A LA IZQUIERDA** Un cuarto de vuelta en el sitio
↷ **GIRA A LA DERECHA** Un cuarto de vuelta en el sitio	**X** **BORRA** Vacía la memoria	**GO** **EJECUTA** Pon en marcha el programa

Antes de pulsar GO

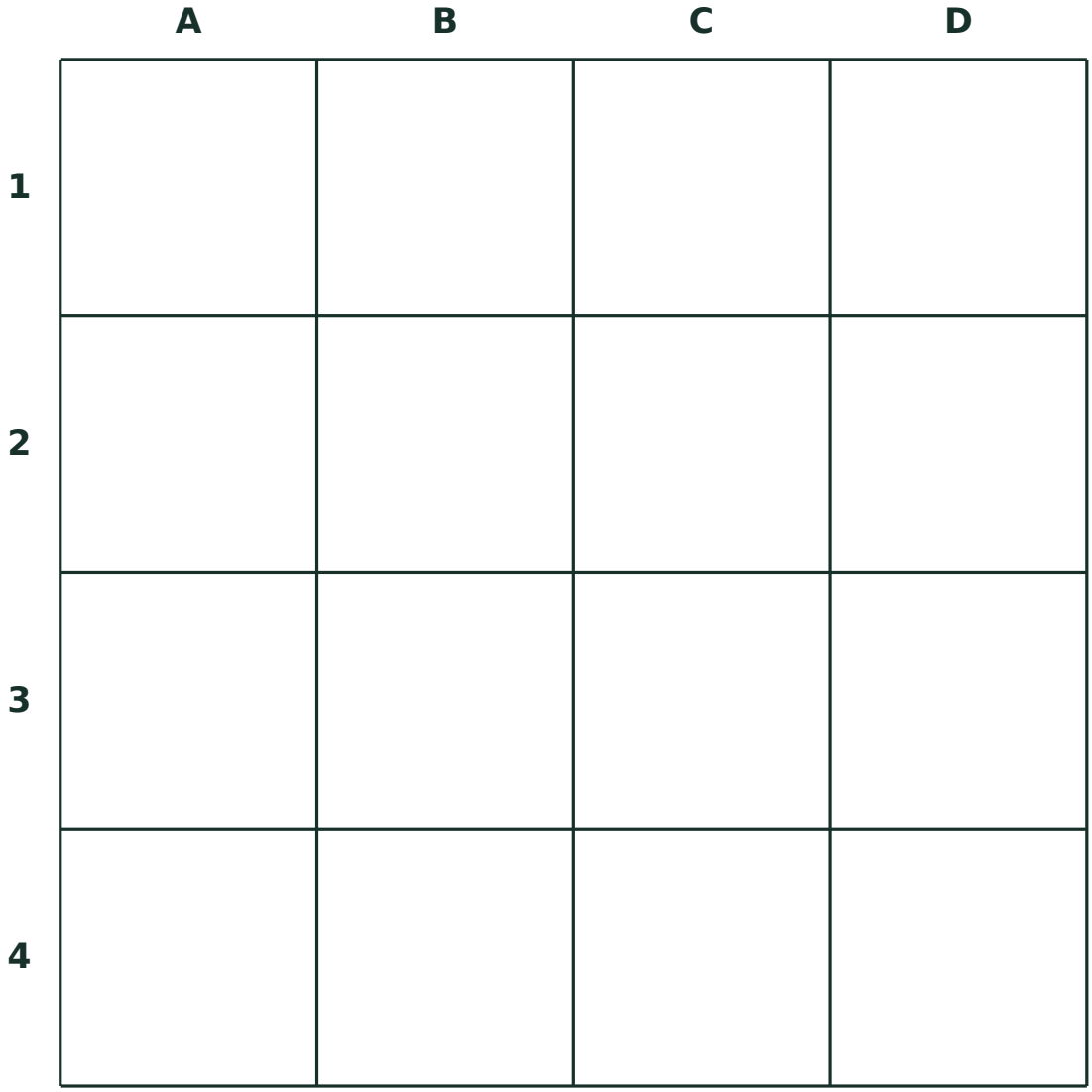
Coloca las órdenes en fila. Señala la casilla de llegada y hacia dónde mirará el robot. Pulsa X al preparar un programa nuevo. GO va al final.

Para explicar una corrección

«Esperábamos llegar a _____. La primera diferencia apareció después de _____. Cambiamos _____ para que _____».

Tablero de papel

Usa este tablero para ensayar con una ficha orientada. Para mover el robot real, dibuja una cuadrícula en el suelo con casillas de 15 × 15 cm.



▲	◎	✕	◆
SALIDA	META	OBSTÁCULO	PARADA

En los retos, «mira a la fila 1» significa que la parte delantera de la ficha apunta hacia el borde de las letras. Los giros se leen desde la posición de la ficha.

Retos y registro docente

Coloca la salida, la meta y los obstáculos antes de mostrar el reto. En todos los ejemplos, la ficha comienza mirando hacia la fila 1.

1. Primera ruta

B4 → B2. Predice dónde se detendrá.

Solución posible: ↑ ↑

2. Giro y avance

B4 → D2. ¿Qué cambia justo después de girar?

Solución posible: ↑ ↑ ↷ ↑ ↑

3. Ruta con obstáculo

B4 → B2. Coloca un obstáculo en B3.

Solución posible: ↷ ↑ ↶ ↑ ↑ ↶ ↑

4. Encuentra el error

C4 → C1. Prueba ↑ ↷ ↑. Cambia una orden.

Solución posible: ↑ ↑ ↑

5. Visita dos lugares

A4 → A1 → D1 en un solo programa.

Solución posible: ↑ ↑ ↑ ↷ ↑ ↑ ↑

6. Reto individual

B4 → D1. Coloca un obstáculo en B3.

Solución posible: ↷ ↑ ↑ ↶ ↑ ↑ ↑

Registro de observación

Marca I si lo hace de forma independiente, A si necesita apoyo y P si queda pendiente de observar.

Alumno/a	Ordena la ruta	Gira en el sitio	Corrige una orden

Anotación: _____