





# ¿TENÉS CÓDIGOS?

Aprender a programar puede ser más sencillo de lo que la mayoría de las personas supone. En estos “clips” te proponemos algunos ejercicios, con diferentes dificultad, pero con el mismo objetivo: llevar adelante un proceso de resolución de problemas. ¿Te animás?



## MANO ROBOT

La mano robot se mueve de acuerdo a éstas instrucciones:

- ↑ moverse un cuadrado hacia arriba trazando una línea 
- ↓ moverse un cuadrado hacia abajo trazando una línea 
- moverse un cuadrado a la derecha trazando una línea 
- ← moverse un cuadrado a la izquierda trazando una línea 

**A.** Descubrí qué números están escondidos en estos códigos

←↓→↓←

↓↓←↑↑→

→↑↑←↓→

←↓↓→↑←

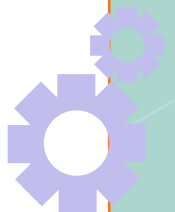




**B.** ¿Qué palabra se esconde en la tabla? Seguí este código para resolverlo comenzando por el punto:

↓↓←↑→↓↓←→

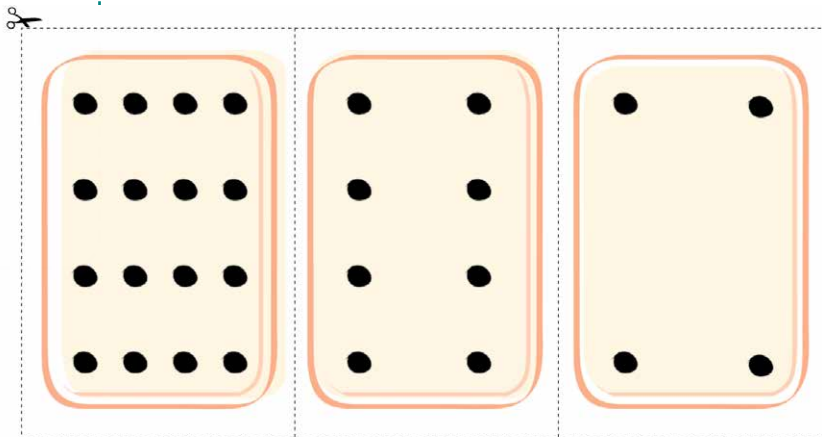
<b>F</b>	<b>*</b>	<b>P</b>
<b>A</b>	<b>H</b>	<b>E</b>
<b>M</b>	<b>U</b>	<b>O</b>
<b>C</b>	<b>A</b>	<b>J</b>



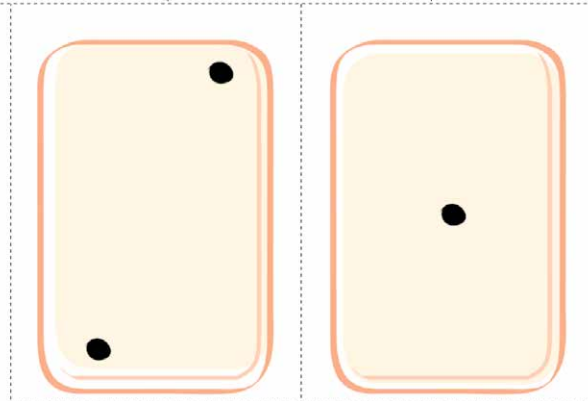
# ¿HACE CUÁNTO NO JUGÁS A LAS CARTAS?

Te invitamos a dibujar tus propias cartas. Es importante que sean iguales a las que aparecen en la imagen.

Luego, te pedimos que las ordenes una al lado de la otra, de mayor a menor y con los puntos para abajo.



1. ¿Qué cartas debés dar vuelta para que sólo se vean 22 puntos? ¿Y si quisieras hacer lo mismo, pero con los números 6, 11 y 30?
2. ¿Cuál es el número más grande que podés conseguir con las cartas? ¿Y el más pequeño? ¿Entre esos dos números hay alguno que no puedas formar combinando las cartas que tenés?
3. Si tuvieras que agregar la siguiente carta de la secuencia, ¿cuántos puntos tendría?
4. Si cada dedo de la mano representa a una carta, el pulgar es 1, el índice es 2, el mayor es 4, el anular es el 8 y el meñique es el 16. ¿Hasta qué número podrías contar utilizando sólo una mano?



- \* ¿Te quedás con ganas de saber más?
- \* ¿Te resultaron muy fáciles estos ejercicios?
- \* ¿Querés saber si los resolviste bien?

- **Program.ar** es una iniciativa que trabaja para que el aprendizaje significativo de Computación esté presente en todas las escuelas argentinas.
- Ingresá en su **sitio web** para encontrar más ejercicios, manuales para docentes y otros materiales. También podés utilizar su plataforma **Pilas Bloques**, una herramienta online para aprender a programar.