








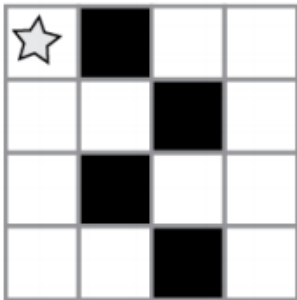
# GRÁFICOS CUADRICULADOS

 Moverse un cuadro a la DERECHA	 Moverse un cuadro a la IZQUIERDA	 Moverse un cuadro hacia ARRIBA	 Moverse un cuadro hacia ABAJO	 Rellenar el cuadro con COLOR
--	--	--	---	--

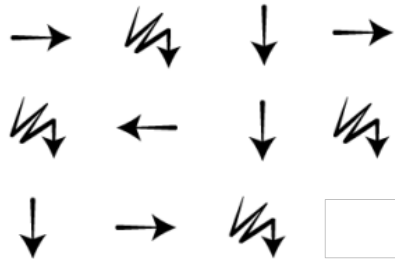
## Idea inicial

En esta actividad se proporciona una figura dibujada en una parrilla de 4x4 cuadros y se solicita crear un programa que reproduzca esa figura mediante una secuencia de instrucciones visuales. El punto de partida es siempre el cuadro situado en la esquina superior izquierda (estrella).

### Figura



### Programa

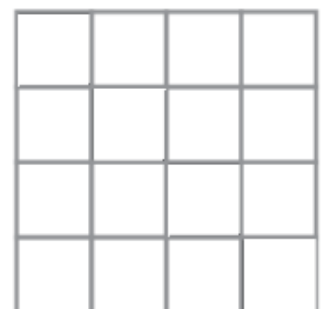
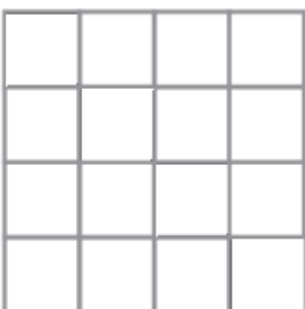
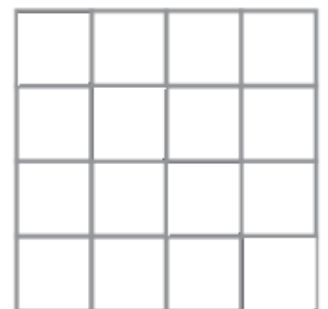
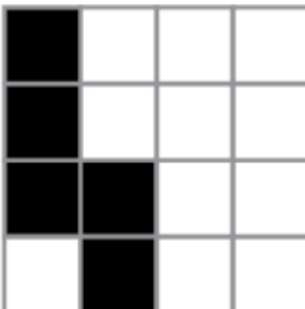
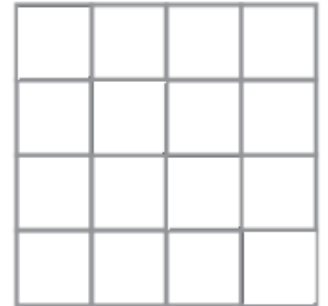
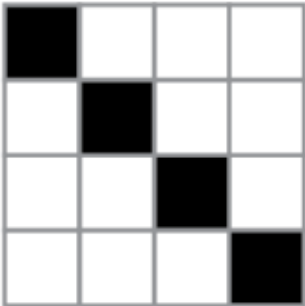


### Instrucciones

- Lee la secuencia de órdenes de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
- Se inicia desde la cuadrícula situada en la esquina superior izquierda.
- Sigue la secuencia desplazando tu dedo sobre la rejilla.

## Práctica:

Por parejas. Uno elige una de las imágenes y crea la secuencia de órdenes. A continuación oculta con la mano la figura de la izquierda y le pide al compañero/a que reproduzca la imagen en la parrilla en blanco situada a la derecha leyendo la secuencia escrita. Al concluir se comparan las parrillas de ambos lados. En la última parrilla se puede dibujar libremente el motivo gráfico.



Adaptación de la actividad "Graph Paper Programming" de Code.org  
Fuente: <https://code.org/curriculum/course2/1/Teacher.pdf>