

5

Programación y Robótica

Ministerio de
Planificación Educativa,
Ciencia y Tecnología
Chaco Gobierno de todos

Ministerio de
Educación, Cultura,
Ciencia y Tecnología
Chaco Gobierno de todos

CHACO
Gobierno de todos

UNIVERSIDAD
NACIONAL
DEL NOROCCIDENTE

Actualización Académica en Competencias Digitales Docentes - Nivel Secundaria

Módulo 5: Programación y Robótica.

Actividad- Semana 2

Tutora: Aguirre, Fanny

Profesora: Sánchez, Marita Isabel

Participante: Chait, Sonia Analí

DNI: 28.660.934

Comisión 6

Año: 2023

Desafíos de Nivel Intermedio

Autómatas, comandos, procedimientos y repetición



Desafío 1: "Capy y Guyrá"

Pilasbloques > Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > Capy y Guyrá

El carpincho Capy y su inseparable amigo, el picabuey Guyrá, tienen una forma muy particular de recorrer los esteros. Ayudá a Capy a pasar a buscar a su amigo para subirlo a su cabeza y así emprender juntos una nueva aventura.

Primitivas

- Al empezar a ejecutar
 - Mover a la derecha
 - Mover a la derecha
 - Mover a la derecha
 - Subir a Guyrá

Sugerencias [Iconos de sugerencias]

REINICIAR

Desafío 2: "Nuevos Comandos"

Pilasbloques > Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > Nuevos Comandos

Capy y Guyrá quieren cuidar su estero. Para lograrlo van a limpiar los desechos tirados por turistas. Empezan por las dos latas a su derecha, luego las dos de más abajo, dejando una para el final. Ayudalos a recoger todas las latas.

Primitivas

- Al empezar a ejecutar
 - Recoger todas las latas

Mis procedimientos

- Definir: Recoger todas las latas
 - Recoger las latas de L invertida
 - Volver al camino limpio
 - Ir y posicionar en segunda L invertida
 - Recoger las latas de L invertida
 - Volver al camino limpio
 - Ir y recoger la ultima lata
- Definir: Recoger las latas de L invertida
 - Mover a la derecha
 - Mover a la derecha
 - Recoger lata
 - Mover abajo
 - Recoger lata
- Definir: Volver al camino limpio
 - Mover arriba
 - Mover a la izquierda
 - Mover a la izquierda
- Definir: Ir y posicionar en segunda L invertida
 - Mover abajo
 - Mover abajo
 - Mover abajo
- Definir: Ir y recoger la ultima lata
 - Mover abajo
 - Recoger lata

Sugerencias [Iconos de sugerencias]

EJECUTAR

Desafío 3: "El gato en la calle"

Pilasbloques > Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > El gato en la calle

Hacé que el gato avance un paso, se duerma, se despierte, salude y vuelva a su lugar.

Primitivas

- Al empezar a ejecutar
 - Avanzar
 - dormir
 - despertar
 - Saludar
 - Volver

Mis procedimientos

- Definir: Comenzar
 - Acostarse
 - Cerrar ojos
 - Sofar
- Definir: Despertar
 - Abrir ojos
 - Pararse

Sugerencias [Iconos de sugerencias]

EJECUTAR

Desafío 4: “No me canso de saltar”

Plataformas

Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > No me canso de saltar

Ayuda al gato a quitarse la pereza saltando 30 veces seguidas. Pista: se puede resolver con menos de 30 bloques.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones

Al empezar a ejecutar

- Repetir 30 veces
 - Saltar

Sugerencias

EJECUTAR

Desafío 5: “El marciano en el desierto”

Plataformas

Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > El marciano en el desierto

El marciano está perdido en el desierto y necesita alimentarse de su comida favorita: ¡las manzanas! Ayudalo a cumplir su objetivo. Pista: Crear un procedimiento (bloque) para cada conjunto de manzanas

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones

Al empezar a ejecutar

- comer derecha
 - Mover a la derecha
 - Mover a la derecha
 - comer arriba
 - comer izquierda
- Definir Comer izquierda
 - Repetir 2 veces
 - Mover a la izquierda
 - Mover a la izquierda
 - Comer manzana
- Definir Comer derecha
 - Repetir 2 veces
 - Mover a la derecha
 - Mover a la derecha
 - Comer manzana
- Definir Comer arriba
 - Repetir 3 veces
 - Mover arriba
 - Comer manzana

Sugerencias

EJECUTAR

Desafío 6: “Tito enciende las luces”

Plataformas

Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > Tito enciende las luces

Ayuda a Tito a encender todas las luces.
Pista: crea un procedimiento para prender todas las luces de una diagonal.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones

Al empezar a ejecutar

- Mover arriba
- Encender luz
- Ubicar fila inferior
- Encender luz

Definir Encender luz

- Repetir 3 veces
 - Prender la luz
 - Mover arriba
 - Mover a la derecha
 - Prender la luz

Definir Ubicar fila inferior

- Repetir 4 veces
 - Mover abajo
 - Mover a la izquierda

Sugerencias

EJECUTAR

Desafío 7: “El alien y las Tuercas”

Plataformas

Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > El alienígena y las tuercas

Definí un programa para que el alien junte todas las tuercas. Pista: ¿El alien no puede moverse en diagonal? Podés crear tu propio procedimiento para que lo haga

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones

Al empezar a ejecutar

- Repetir 4 veces
 - Mover arriba
 - Levantar tuercas
 - Recoger tuercas diagonal

Definir Recoger tuercas diagonal

- Repetir 4 veces
 - Mover a la derecha
 - Mover abajo
 - Levantar tuercas

Sugerencias

EJECUTAR

Desafío 8: “El recolector de estrellas”

Piñabloques > Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > El recolector de estrellas

Ayuda a nuestro personaje a recolectar todas las estrellas. Pista: podés hacer un procedimiento que tome una fila de estrellas.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones

Al empezar a ejecutar

- Repetir 3 veces
 - tomar fila de estrellas
 - posicionar el personaje en la siguiente fila
 - tomar fila de estrellas

Definir: tomar fila de estrellas

- Repetir 4 veces
 - Mover a la derecha
 - Tomar estrella
- Ir al borde izquierdo

Definir: posicionar el personaje en la siguiente fila

- Ir al borde izquierdo
- Mover arriba

EJECUTAR

Desafío 9: “María y las sandías”

Piñabloques > Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > maria y las sandias

María necesita comer todas las sandías de la cuadrícula. Pensá de qué manera puede hacerlo creando los bloques necesarios.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones

Al empezar a ejecutar

- Repetir 2 veces
 - comer fila de sandia
 - volver al inicio
 - ir a la fila de arriba
 - comer fila de sandia

Definir: volver al inicio

- Repetir 6 veces
 - Mover a la izquierda

Definir: comer fila de sandia

- Comer sandia
- Repetir 5 veces
 - Mover a la derecha
 - Comer sandia

Definir: ir a la fila de arriba

- Mover arriba
- Comer sandia
- Mover arriba

EJECUTAR

Desafío 10: “Alimentando a los peces”

Piñabloques > Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > Alimentando a los peces

Nuestro buzo debe alimentar con lombrices a los 7 peces que hay en esta escena. Buscá primero a las lombrices y luego pasá por cada pez alimentándolo. Pista: ¿Cuántas partes debería tener tu estrategia?

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones

Al empezar a ejecutar

- buscar comida
- dar comida a peces de arriba
- dar comida a los peces de abajo

Definir: buscar comida

- Mover arriba
- Repetir 6 veces
 - Mover a la derecha
- Mover arriba
- Agarrar comida

Definir: dar comida a los peces de abajo

- Repetir 3 veces
 - Mover abajo
- Repetir 5 veces
 - Mover a la derecha
 - Alimentar pez

Definir: dar comida a peces de arriba

- Mover arriba
- Repetir 4 veces
 - Mover a la izquierda
 - Alimentar pez

EJECUTAR

Desafío 11: “Instalando Juegos”

Piñabloques > Nivel Intermedio > Autómatas, comandos, procedimientos y repetición > Instalando juegos

Ramiro tiene que instalar un juego en 3 computas para divertirse con sus amigos. Los pasos para instalarlo en cada una son: encenderla, escribir la contraseña ("ABC"), instalar el juego y apagar la máquina. Pista: aprovechá que en cada compu hay que hacer el mismo trabajo.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones

Al empezar a ejecutar

- Repetir 3 veces
 - Pasar a la siguiente computadora
 - instalar el juego

Definir: instalar el juego

- Prender computadora
- escribir contraseña
- Instalar juego
- Apagar computadora

Definir: escribir contraseña

- A Escribir "A"
- B Escribir "B"
- C Escribir "C"

EJECUTAR

Desafío 12: “La gran aventura del mar encantado”

PilasBloques > Nivel Intermedio > Automatas, comandos, procedimientos y repetición > La gran aventura del mar encantado

Ayuda a la heroína a rescatar a su príncipe. Para ello debe superar en orden cada una de las siguientes pruebas:

- 1) Buscar la llave.
- 2) Abrir el cofre con la llave y tomar el sombrero mágico que está dentro.

Primitivas: Mis procedimientos, Repeticiones

Al empezar a ejecutar:

- Repetir 3 veces:
 - Mover arriba
 - Buscar sombrero
 - Escapar

Definir: Buscar llave

- Repetir 4 veces:
 - Mover a la derecha
- Repetir 2 veces:
 - Mover arriba
- Tomar la llave

Definir: Ir a luchar con el enemigo

- Repetir 2 veces:
 - Mover arriba
 - Mover a la derecha
 - Abacar con la espada

Definir: Buscar sombrero

- Repetir 4 veces:
 - Mover a la izquierda
- Abir el cofre y tomar sombrero

Definir: Llevar sombrero al mago

- Repetir 3 veces:
 - Mover abajo
 - Mover a la derecha
 - Dar el sombrero

Definir: Escapar

- Repetir 2 veces:
 - Mover a la derecha
- Repetir 2 veces:
 - Mover abajo
- Escapar en unicornio

EJECUTAR

Desafío 13: “Reparando la nave”

PilasBloques > Nivel Intermedio > Automatas, comandos, procedimientos y repetición > Reparando la nave

El marciano debe arreglar su nave para poder volver a su hogar. Para lograrlo debe llevar 3 unidades de carbón y 3 de hierro a la nave, pero no puede cargar más de una unidad a la vez.

Primitivas: Mis procedimientos, Repeticiones

Al empezar a ejecutar:

- Repetir 3 veces:
 - Buscar hierro y volver
 - Buscar carbón y volver
 - Escapar

Definir: Buscar hierro y volver

- Repetir 3 veces:
 - Mover arriba
 - Agarrar hierro
 - Mover abajo
 - Poner en la nave

Definir: Buscar carbón y volver

- Repetir 4 veces:
 - Mover a la derecha
- Repetir 3 veces:
 - Mover arriba
- Agarrar carbón
- Repetir 3 veces:
 - Mover abajo
- Repetir 4 veces:
 - Mover a la izquierda
- Poner en la nave

EJECUTAR

Alternativa condicional



Desafío 14: “El mono y las bananas”

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > El mono y las bananas

¿Podés hacer que el mono avance al casillero de enfrente? Si hay una banana debe comérsela. Si no, es feliz con solo llegar. Ejecutá el programa varias veces para asegurarte que siempre funciona. Pista: mirá la categoría 'Sensores' y la categoría 'Alternativas'.

Primitivas: Mis procedimientos, Repeticiones, Alternativas, Sensores

Al empezar a ejecutar:

- Mover a la derecha
- Si hay comer banana

Definir: Si hay comer banana

- Si:
 - ¿Hay banana acá?
 - Comer banana

REINICIAR

Desafío 15: “ La elección del mono”

Scratch > Nivel Intermedio > alternativa condicional > La elección del mono

¿Podés ayudar nuevamente a nuestro mono? Esta vez tiene que comer la fruta que aparece, ya sea banana o manzana. Ejecutá el programa varias veces para asegurarte que siempre funciona. Pista: ésta vez no alcanza con el bloque “Si”.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Mover a la derecha
- comer si hay bananas sino manzana

Definir: comer si hay bananas sino manzana

- Si ¿Hay manzana acá?
- Comer manzana
- sino
- Si ¿Hay banana acá?
- Comer banana

EJECUTAR

Desafío 16: Las rocas de Nano

Scratch > Nivel Intermedio > alternativa condicional > Las rocas de Nano

En el planeta de Nano suele haber muchos derrumbes de rocas. Algunas caen y se interponen en el camino a su fruta favorita. Si eso pasa, debe tomar el largo y agotador camino rocoso. Ayudá a Nano a comer la banana al final del camino. ¡No te olvides de descargar tu solución! (la vas a necesitar más adelante).

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Obstáculo abajo
- Obstáculo a derecha

Definir: Obstáculo a derecha

- Si ¿Hay un obstáculo a la derecha?
- Repetir 2 veces
- Mover abajo
- Comer banana

Definir: Obstáculo abajo

- Mover abajo
- Si ¿Hay un obstáculo abajo?
- Repetir 4 veces
- Mover a la derecha
- Repetir 2 veces
- Mover abajo
- Repetir 4 veces
- Mover a la izquierda
- Comer banana

EJECUTAR

Desafío 17: Los caminos de Nano

Scratch > Nivel Intermedio > alternativa condicional > Los caminos de Nano

Nano escuchó la ubicación de otra deliciosa banana en su planeta rocoso, aunque el camino es más largo y peligroso. El camino verde es el más seguro pero no siempre está libre de rocas.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Mover abajo
- Si ¿Hay un obstáculo abajo?
- Camino 1
- Si ¿Hay un obstáculo a la derecha?
- Camino 2

Definir: Si hay obstáculo arriba

- Si ¿Hay un obstáculo a la derecha?
- Repetir 4 veces
- Mover a la derecha
- Mover abajo
- Mover a la derecha

Definir: Si hay obstáculo derecha arriba

- Si ¿Hay un obstáculo a la derecha?
- Repetir 4 veces
- Mover abajo
- Mover a la derecha

Definir: Si hay obstáculo derecha

- Si ¿Hay un obstáculo a la derecha?
- Repetir 2 veces
- Mover abajo
- Comer banana

Definir: Si hay obstáculo abajo

- Si ¿Hay un obstáculo abajo?
- Repetir 4 veces
- Mover a la derecha
- Repetir 4 veces
- Mover abajo
- Repetir 4 veces
- Mover a la izquierda

Definir: Camino 1

- Si hay obstáculo abajo
- Repetir 4 veces
- Mover a la derecha
- Si ¿Hay un obstáculo a la derecha?
- Si hay obstáculo derecha
- Si ¿Hay un obstáculo abajo?
- Si hay obstáculo abajo
- Comer banana

Definir: Camino 2

- Si ¿Hay un obstáculo a la derecha?
- Si hay obstáculo derecha
- Si ¿Hay un obstáculo abajo?
- Si hay obstáculo abajo
- Comer banana

EJECUTAR

Desafío 18: Una fiesta arruinada

Scratch > Nivel Intermedio > alternativa condicional > Una fiesta arruinada

“Nada mejor que despertar por la mañana y arruinar alguna fiesta” piensa el cangrejo aguafiestas. Ayudá al cangrejo a reventar todos los globos que encuentre a su paso. No te olvides de descargar tu solución (la vas a necesitar más adelante).

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- fila de arriba
- Reventar todos los globos
- volver a fila de arriba

Definir: fila de arriba

- Repetir 2 veces
- Mover a la izquierda
- Si ¿Hay un globo acá?
- Reventar todos los globos

Definir: volver a fila de arriba

- Repetir 2 veces
- Mover a la izquierda
- Si ¿Hay un globo acá?
- Explotar globo

Definir: Reventar todos los globos

- Si ¿Hay un globo acá?
- Explotar globo
- Repetir 3 veces
- Mover abajo
- Explotar globo
- Repetir 3 veces
- Mover arriba

EJECUTAR

Desafío 19: Redecorando fiestas

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > redecorando fiestas

Hoy es un día especial para celebrar y decorar las fiestas con muchos globos... pero hay un pequeño cangrejo al que le gusta ocasionar problemas. Ayudá al cangrejo a reventar los globos de todas las fiestas que encuentre a su paso.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Repetir los globos
- Volver a reventar globos
- Volver a reventar globos 1

Definir: Fila de arriba

- Mover a la izquierda

Definir: Reventar los globos

- Si: ¿Hay un globo acá?
- Explotar globo
- Repetir 3 veces
- Mover abajo
- Explotar globo
- Volver arriba
- si no
- Repetir 2 veces
- Mover a la izquierda

Definir: Volver a reventar globos 1

- Si: ¿Hay un globo acá?
- Explotar globo
- Repetir 3 veces
- Mover abajo
- Explotar globo
- Volver arriba 1
- Repetir 3 veces
- Mover a la izquierda

Definir: Volver arriba

- Repetir 3 veces
- Mover arriba
- Repetir 2 veces
- Mover a la izquierda

Definir: Volver arriba 1

- Repetir 3 veces
- Mover arriba
- Repetir 3 veces
- Mover a la izquierda

EJECUTAR

Desafío 20: Laberinto corto

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > Laberinto corto

Guiá al ratón para llegar a la meta. Para lograrlo, debe avanzar una casilla en la dirección que indica la flecha. Pista: mirá en la categoría "Sensores" qué preguntas podés hacer.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Si: ¿Puedo mover abajo?
- Mover abajo
- si no
- Mover a la derecha

EJECUTAR

Desafío 21: Laberinto largo

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > Laberinto largo

Ayudá al ratón a salir del laberinto. A diferencia del laberinto anterior, aquí la cantidad de casillas que debe avanzar son muchas. ¿Cuántas? ¿Es siempre la misma? Pista: pensá primero cómo avanzar una sola casilla.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Repetir 64 veces
- Avanza casilla

Definir: Avanza casilla

- Si: ¿Puedo mover abajo?
- Mover abajo
- si no
- Mover a la derecha

EJECUTAR

Desafío 22: Tres naranjas

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > tres naranjas

El alien debe comer todos los gajos de naranja que aparecen en las casillas violetas. ¡Pero no siempre aparecen en los mismos lugares ni la misma cantidad de naranjas! Pista: pensá primero cómo harías un procedimiento para comer una sola naranja si es que la hay.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Repetir 3 veces
- Mover a la derecha
- Comer naranja, si hay

Definir: Comer naranja, si hay

- Si: ¿Hay una naranja acá?
- Comer naranja

EJECUTAR

Desafío 23: Tito recargado

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > Tito recargado

Tito necesita encender las luces para poder conocer el camino... ¡Pero en cada ejecución cambian de lugar! Podés utilizar los procedimientos y bloques de control.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Repetir 3 veces
 - Si ¿Hay lamparita acá?
 - Prnder la luz
 - Mover abajo

EJECUTAR

Desafío 24: El desierto multifructal

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > El desierto multifructal

La vida en el desierto puede ser muy difícil para un alien, así que toparse con un área llena naranjas y manzanas es todo un paraiso. Ayudá al alien a recolectar todas las frutas que encuentre a su paso.

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Recolectar frutas
- Comenzar de nuevo
- Volver a recolectar frutas
- Volver a comenzar
- Volver a recolectar frutas

Definir Recolectar frutas

- Repetir 4 veces
 - Mover a la derecha
 - Si ¿Hay una naranja acá?
 - Comer naranja
 - Si ¿Hay manzana acá?
 - Comer manzana

Definir Volver a recolectar frutas

- Recolectar frutas

Definir Volver a comenzar

- Repetir 4 veces
 - Mover a la izquierda
- Repetir 3 veces
 - Mover abajo

Definir Comenzar de nuevo

- Repetir 1 veces
 - Mover a la izquierda
- Repetir 2 veces
 - Mover abajo

EJECUTAR

Desafío 25: El pasillo curvo de sandías

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > El pasillo curvo de sandías

¡María encontró un pasillo lleno de sandías! El único problema es que el pasillo da varias vueltas y las sandías justo están ahí... ¿Podrá María comer todas las sandías de este pasillo?

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Mover arriba
- Dar la vuelta
- Mover arriba
- Mover arriba
- Mover a la derecha
- Dar la vuelta

Definir Dar la vuelta

- Repetir 2 veces
 - Comer sandía
 - Mover a la derecha
- Repetir 2 veces
 - Comer sandía
 - Mover arriba
- Repetir 2 veces
 - Comer sandía
 - Mover a la izquierda
- Comer sandía

Definir Comer sandía

- Si ¿Hay una sandía acá?
 - Comer sandía

EJECUTAR

Desafío 26: El festín frutal

PilasBloques > Nivel Intermedio > alternativa condicional > El festín frutal

El mono vino a comer sus frutas al lugar de siempre, aunque escuchó rumores que se está dando un gran banquete frutal del otro lado... ¡Hoy es un gran día para darse un festín!

Primitivas
Mis procedimientos
Repeticiones
Alternativas
Sensores

Al empezar a ejecutar

- Mover
- Comer las frutas
- Mover a otro lado
- Mover3 último

Definir Mover

- Repetir 4 veces
 - Mover a la derecha
- Repetir 3 veces
 - Mover abajo
- Comer las frutas
- Mover a la izquierda

Definir Comer las frutas

- Si ¿Hay manzana acá?
 - Comer manzana
- sino
 - Comer banana

Definir Mover3

- Repetir 5 veces
 - Mover abajo
- Comer las frutas
- Mover a la derecha
- Repetir 6 veces
 - Mover arriba
- Repetir 3 veces
 - Mover a la izquierda

Definir Mover a otro lado

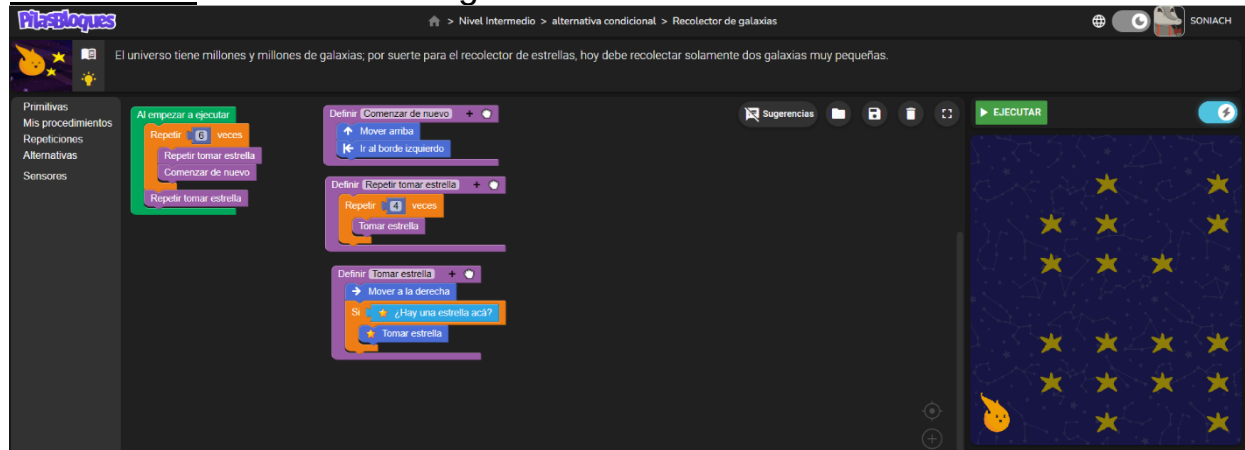
- Repetir 5 veces
 - Mover arriba
- Comer las frutas
- Mover a la izquierda
- Comer las frutas

Definir Último

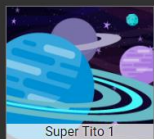
- Repetir 6 veces
 - Mover abajo
- Comer las frutas

EJECUTAR

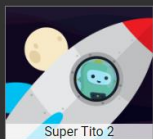
Desafío 27: Recolector de galaxias



Repetición condicional



Super Tito 1



Super Tito 2



Laberinto con queso



El detective Chaparro



Fútbol para robots

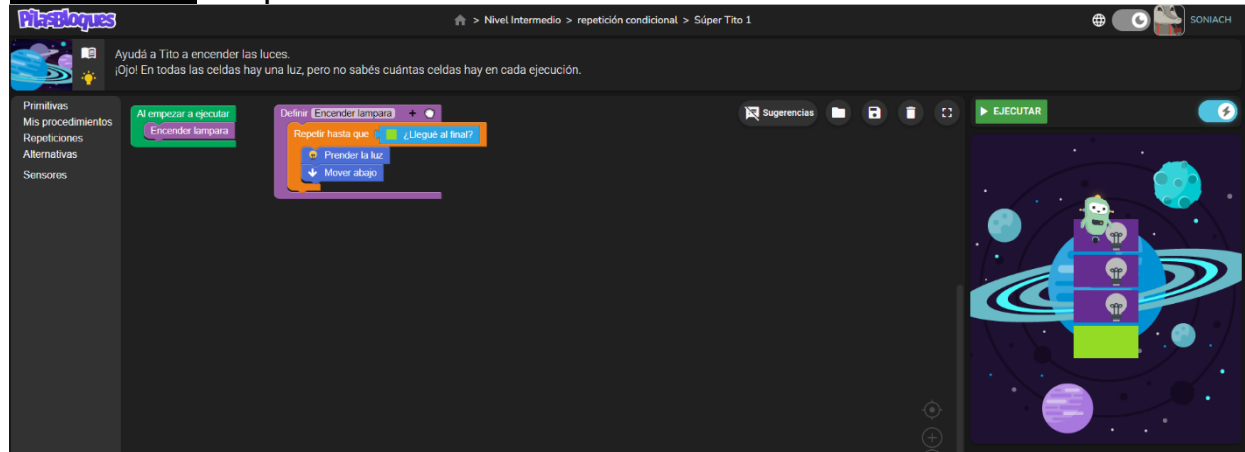


Prendiendo las computas

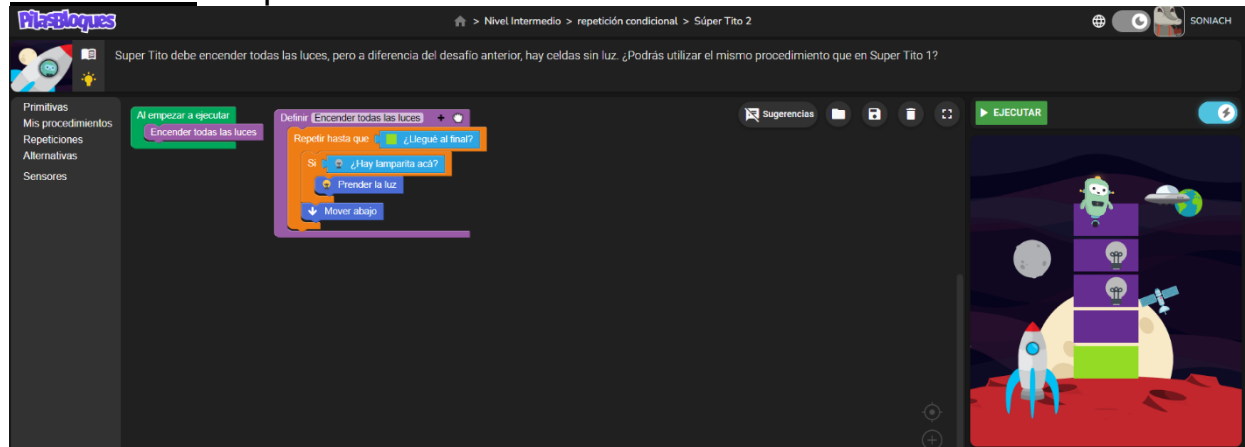


El mono que sabe contar

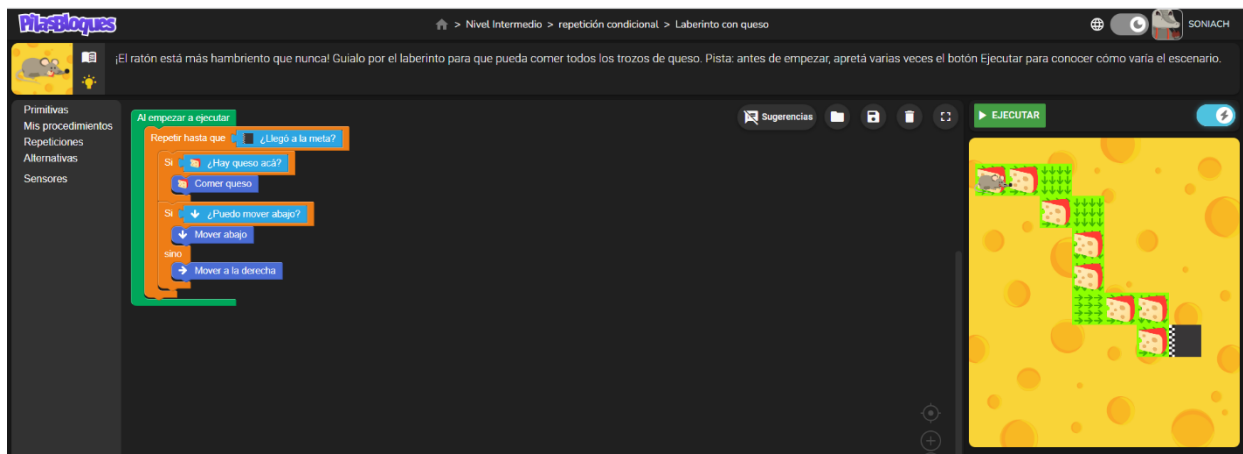
Desafío 28: Super Tito



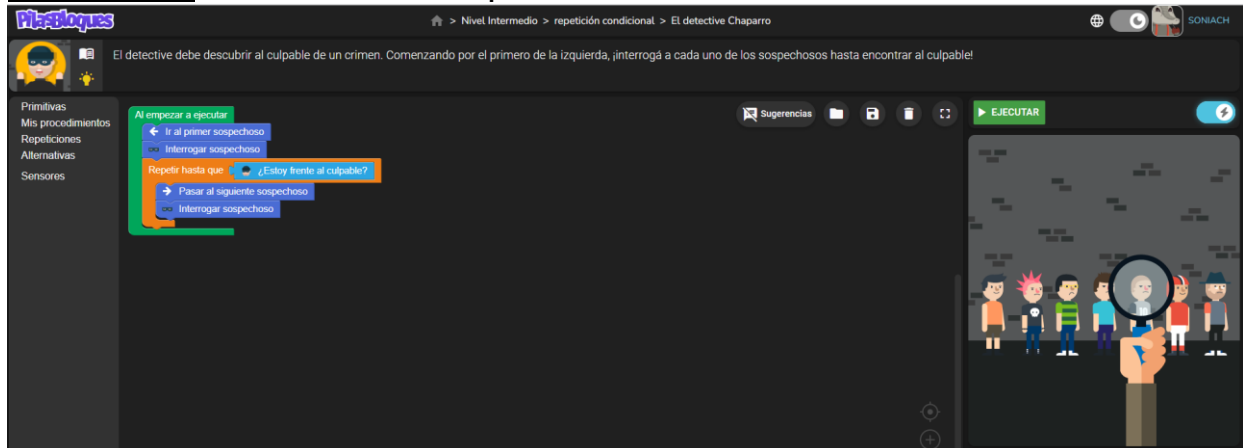
Desafío 29: Super Tito 2



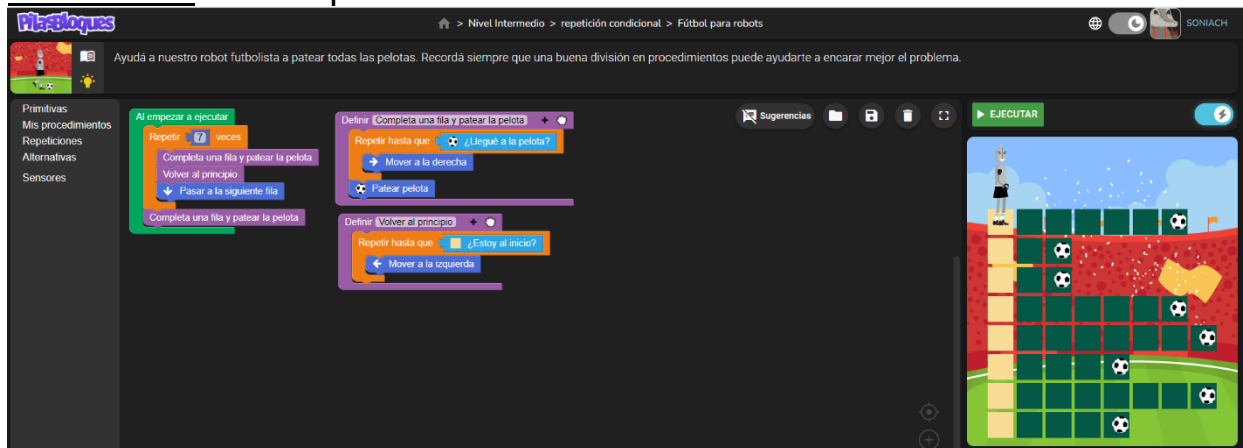
Desafío 30: Laberinto con queso



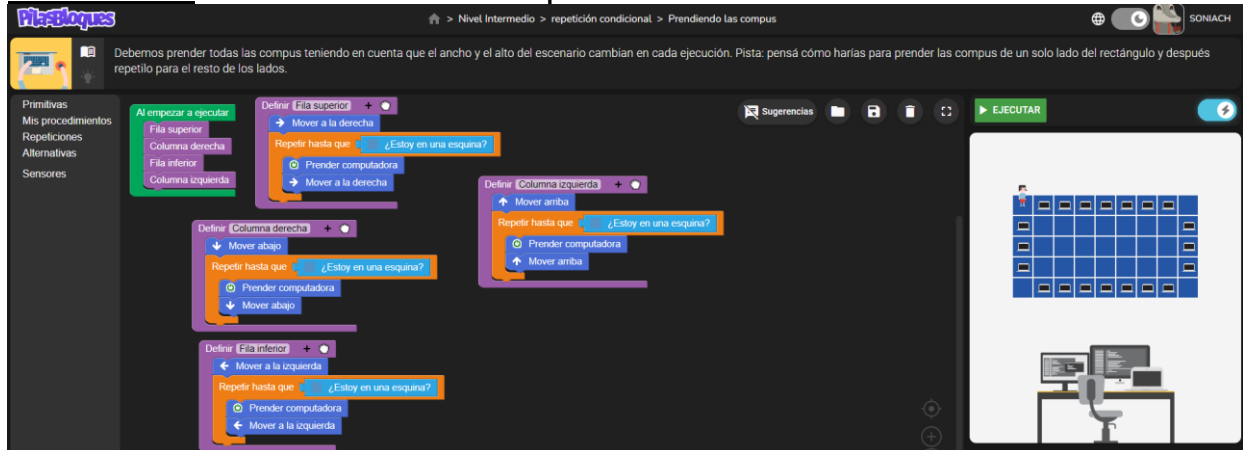
Desafío 31: El detective Chaparro



Desafío 32: Fútbol para robots



Desafío 33: Prendiendo las compus



Desafío 34: El mono que sabe contar

