Viajero feliz

Cómo programar un recorrido por la ciudad

Nombre: _____

El alumno puede	Necesita más apoyo.	Puede trabajar de manera autónoma.	Puede enseñar a otros.
Descomponer los problemas en partes más pequeñas			
Resolver problemas mediante el desarrollo de una secuencia			
Describir sus decisiones al crear un programa			
Programar mediante secuencias y bucles			
Probar los programas para determinar si satisfacen una necesidad			
Identificar y corregir errores (prueba y depuración)			
Aplicar el pensamiento computacional para resolver un problema			
Explicar una experiencia mediante datos relevantes y detalles descriptivos			

Comentarios adicionales:

LEGO, el logotipo de LEGO y la Minifigura son marcas comerciales y/o derechos de autor de LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. Todos los derechos reservados. 20201013V1.