

Guiando a Toñito

Grado sugerido: Segundo

Liliana Lucía López Ballesta

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

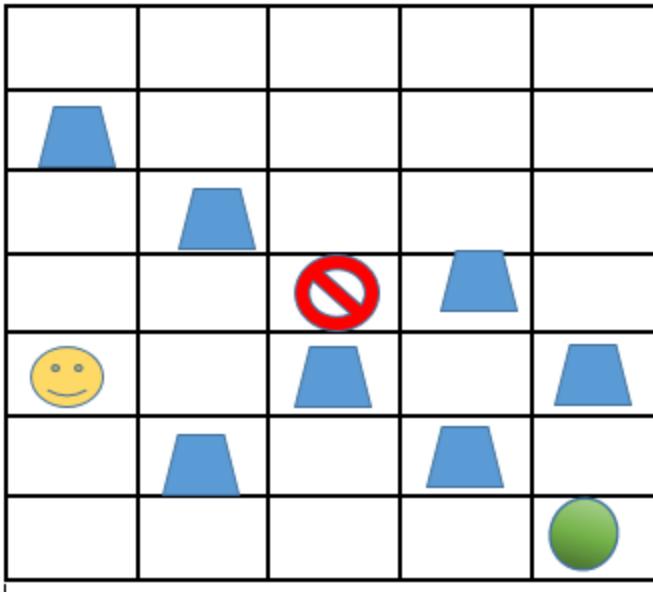
Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a:

PLANTILLA DE GUÍA

Esta es una hoja de trabajo para estudiantes, suficientemente clara para ser utilizada de forma autónoma. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

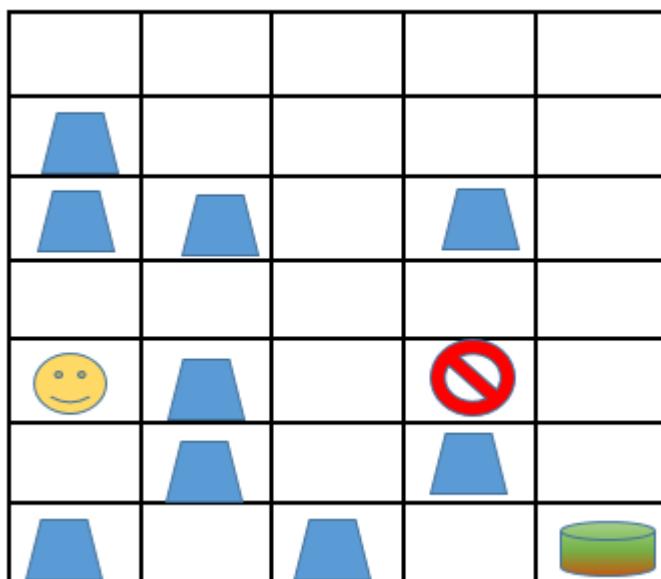
Aprendizajes esperados	<i>Definir secuencias de pasos para solucionar problemas Identificar errores en secuencias y establecer soluciones</i>
Duración	<i>45 minutos</i>
Materiales Requeridos	<i>fotocopias.</i>
Actividades para desarrollar	<p><i>Vamos a desarrollar las siguientes actividades</i></p> <p><i>Toñito quiere buscar su pelota favorita, indica cómo se debe mover Toñito para llegar a su juguete, ten en cuenta las indicaciones para moverse</i></p>  <p><i>Indicaciones</i></p>

Moverse a la izquierda
Moverse a la derecha
Arriba
Abajo
Agarrar juguete

Escribe solución

- 1.
- 2.
- 3.

Toñito tiene un nuevo desafío, debe buscar otro juguete



No olvides las indicaciones

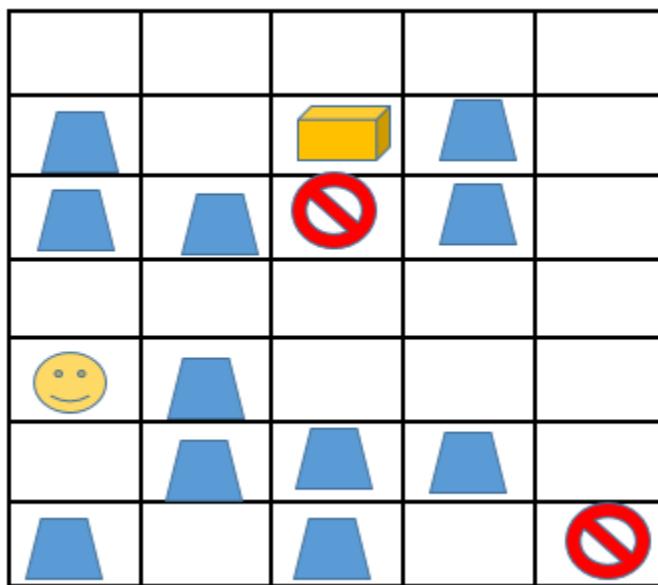
Moverse a la izquierda
Moverse a la derecha
Arriba
Abajo
Agarrar juguete

Escribe solución

- 1.
- 2.
- 3.

*Las dos soluciones las vas a compartir con tus compañeros
¿tienen las mismas soluciones?*

Ahora Toñito quiere un cubo



Y un amigo le propuso la siguiente solución

	<p>1. Arriba 2. Moverse a la derecha 3. Moverse a la derecha 4. Moverse a la derecha 5. Moverse a la derecha 6. Arriba 7. Moverse a la izquierda 8. Agarrar cubo</p> <p>¿son correctos los pasos planteados por el amigo de Toñito? ¿Qué solución propones?</p> 
Adaptaciones	<i>En población con discapacidad visual realizar maqueta con divisiones y respectivos obstáculos para que puedan establecer soluciones.</i>
Referencias	

ANEXO(s)

Incluya los anexos requeridos aquí (ejemplo: Soluciones o respuestas de las actividades). Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libres

Página para desarrollar desafíos en línea
Pilasbloques. (2025). Aprende a programar con pilas bloques.
<https://pilasbloques.program.ar>