



La clave de la caja de planos

Nombre: _____

Pensamiento computacional

Comprensión lectora

Curso: _____ Fecha: _____

Los castores son ingenieros de la naturaleza. Con troncos, ramas y barro levantan una barrera que frena el agua del río. Detrás de ella se forma una laguna tranquila y profunda, y allí construyen su casa, a salvo de los depredadores.

Esta semana, los castores del río Bebras guardaron los planos de su obra más grande en una caja fuerte... ¡y perdieron la clave! La clave es **una palabra de 5 letras** y cada misión te regala una de ellas. ¿Los ayudás a abrir la caja?

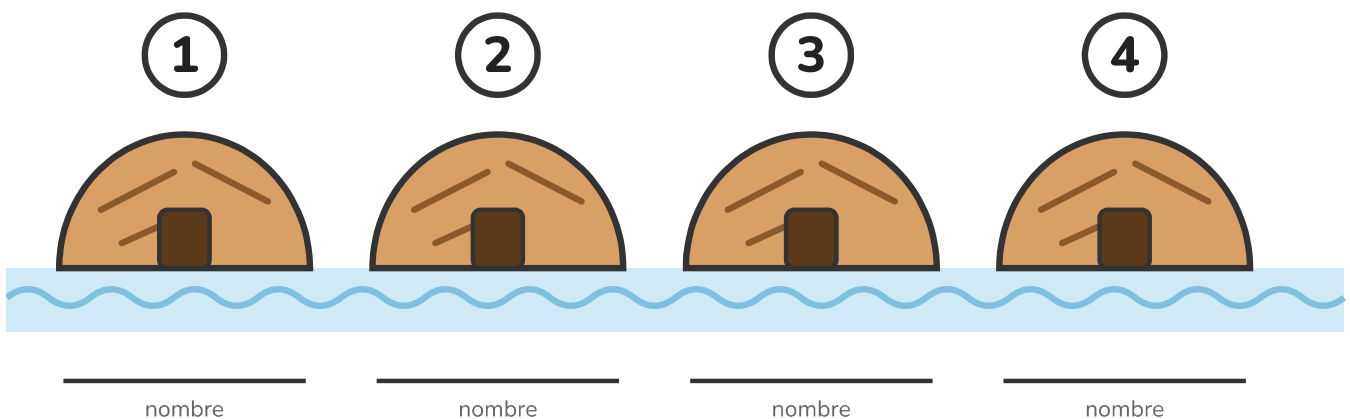
- 1**
Resolvé las 5 misiones en orden.
- 2**
Resolvé cada misión en la **Hoja de respuestas**: ahí hay lugar para escribir, dibujar y calcular. Cada una termina en un número.
- 3**
Con la tabla de códigos cambiá cada número por una letra.
- 4**
Las 5 letras, en orden, forman la clave. ¿Te trabaste? Pedí la **Hoja de ayuda**.

1 Los vecinos del río

Comprensión lectora + lógica

En el río Bebras viven cuatro castores: **Beto, Lola, Nico y Tina**. Sus casas están en una fila y están numeradas de izquierda a derecha. Tina es muy madrugadora y quiere ver salir el sol, por eso eligió la primera casa de la izquierda. Su mejor amiga, Lola, vive en la casa que está justo al lado. Beto golpea troncos desde el amanecer, así que Lola no quiere tenerlo de vecino. Nico vive en la casa que queda libre.

Usá el dibujo para pensar. Resolvé la misión en la Hoja de respuestas: ahí tenés el mismo dibujo para escribir.



Misión 1 · ¿En qué número de casa vive Beto? → respondé en la Hoja de respuestas

2 El robot explorador

Algoritmos

El robot **Bebi**  sigue un programa. Cada flecha lo mueve **una casilla** en esa dirección. **Repetir 2 veces** significa hacer lo que hay dentro del recuadro dos veces seguidas. Seguí el programa con el lápiz, empezando en INICIO.

INICIO ↓

 5	2	8	1	3
7	4	6	2	10
3	11	9	12	5
1	8	6	7	4
2	10	5	8	11

PROGRAMA

1. Repetir 2 veces: → ↓
2. ←
3. ↓
4. Repetir 2 veces: →
5. ↑

Arriba = fila de arriba.

→ = columna de la derecha.

Misión 2 · ¿Sobre qué número termina el robot? → respondé en la Hoja de respuestas 

3 Escaleras de troncos

Patrones

Los castores apilan troncos formando escaleras para subir a la orilla. **Cada cuadrado es un tronco.** Mirá cómo crecen las escaleras. Si siguen creciendo con la misma regla, ¿cuántos troncos va a necesitar la **Figura 4**? (Podés dibujarla en el recuadro punteado para ayudarte.)



Figura 1



Figura 2

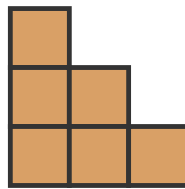


Figura 3



Figura 4

Misión 3 · ¿Cuántos troncos tiene la Figura 4? → respondé en la Hoja de respuestas 

4 El código de luces

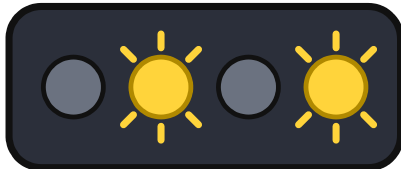
Representación de datos

De noche, los castores se mandan mensajes con un panel de **4 lámparas**. Abajo de cada lámpara hay un número: es su **valor**.

💡 Lámpara encendida (amarilla): su valor **SE CUENTA**.

🔴 Lámpara apagada (gris): **NO se cuenta**.

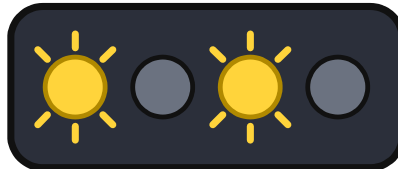
El número del mensaje es la **suma de los valores** de las lámparas encendidas.



8 4 2 1

Ejemplo resuelto

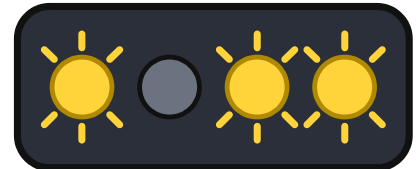
$$4 + 1 = 5$$



8 4 2 1

Practicá

$$___ + ___ = ___$$



8 4 2 1

¡Mensaje misterioso!

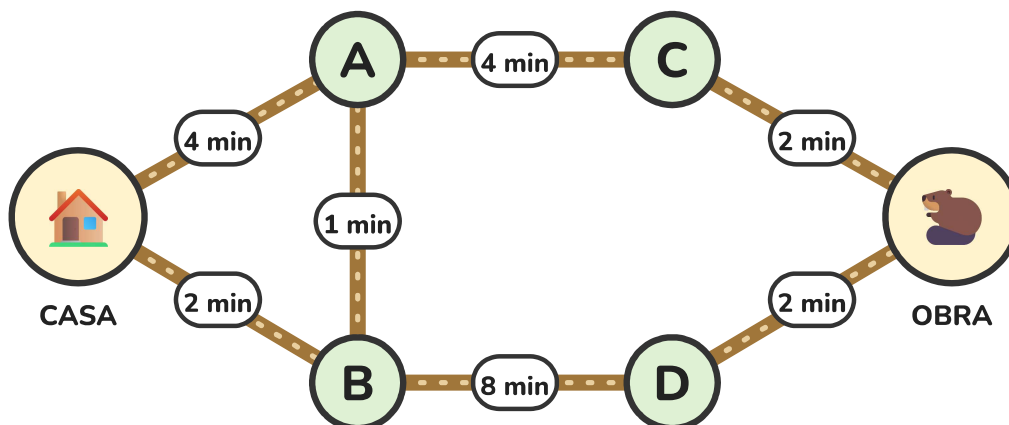
$$___ + ___ + ___ = ___$$

Misión 4 · ¿Qué número muestra el mensaje misterioso? → respondé en la Hoja de respuestas ✎

5 El camino más rápido

Mapas y caminos

Beto tiene que llevar un tronco desde su **CASA** hasta la **OBRA**. Los números del mapa indican **cuántos minutos** tarda en recorrer cada tramo. Puede pasar por las paradas A, B, C y D, y puede recorrer los tramos en cualquier sentido. Beto quiere llegar **lo más rápido posible**. Ojo: el camino con menos paradas no siempre es el más rápido.



Misión 5 · ¿Cuántos minutos dura el camino más corto? → respondé en la Hoja de respuestas ✎