

Grupo:

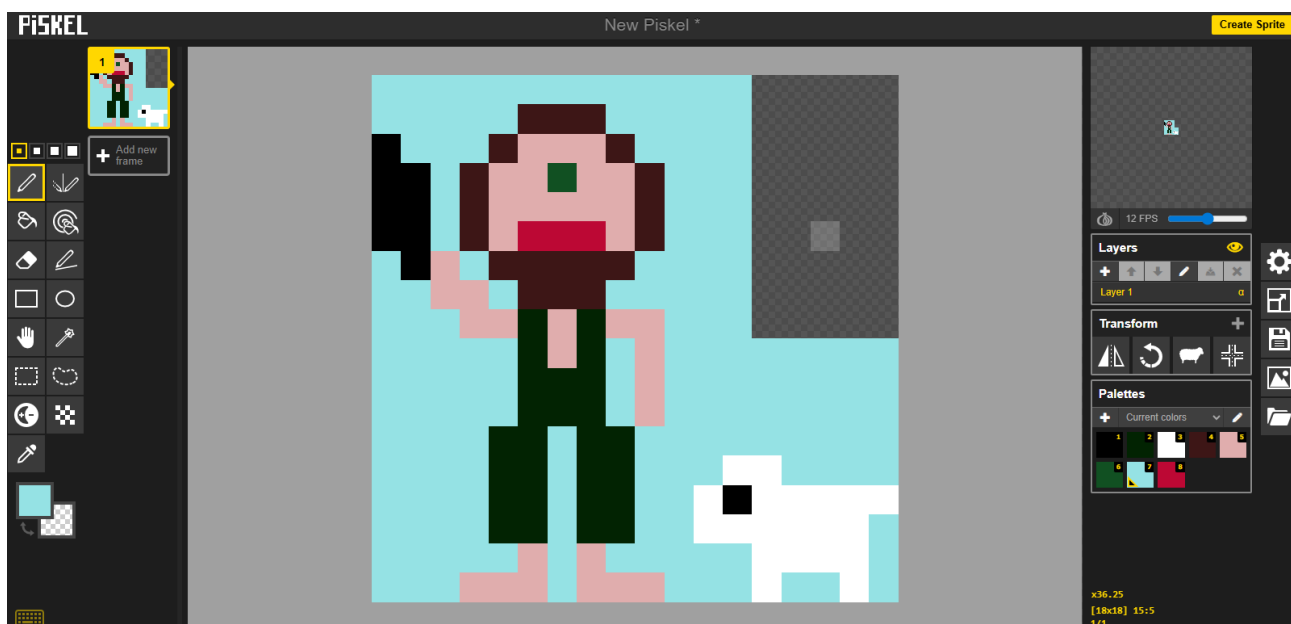
¡Crea una imagen pixelada del cíclope y los marineros!

¡Utiliza bloques ArTeC y una placa base!



¡Trabaja en la aplicación Piskelapp!

<https://www.piskelapp.com/kids/>



Grupo:

Rellena la cuadrícula siguiente según las reglas.

Coloreado binario (binario) En los extremos de un diagrama en forma de árbol se ven colores, a los que se puede acceder mediante un proceso de decisión «arriba-abajo». Para seleccionar el color de cada campo, comience por el centro y vaya subiendo o bajando por las ramas del diagrama, basándose en los elementos de la secuencia numérica asociada a ese campo, hasta llegar al color que desea seleccionar. Por ejemplo: 101 -> arriba - abajo - arriba 0100 -> abajo - arriba - arriba - abajo - abajo

1111	1111	1111	1111	0101	0101	0101	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0011	0111	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0111	0111	0111	0101	1111	1111	1111
1111	0100	0100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0100	0100
1111	0100	0100	0101	0111	0111	0111	0111	0111	0101	0100	0100
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1111	0101	1111	0101	0111	1110	1110	1110	0111	0101	1111	0101
1100	1100	1100	0101	0101	0101	0101	0101	0101	0101	1100	1100
1100	1111	1100	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1100	1111
1111	1111	1111	1111	0101	0101	1111	0101	0101	1111	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111
1111	1111	1111	1010	1010	1010	1111	1010	1010	1010	1111	1111





Grupo:



¡Dibuja marineros griegos grandes y pequeños!

La escala consiste en calcular el número total de operaciones necesarias para convertir una forma más pequeña en una más grande, manteniendo sin cambios la proporción de los lados de la forma.

Dibuja el barco griego como un gigante basándote en la cuadrícula pequeña.

Consejo: cuenta los cuadrados con cuidado y colorea en el orden correcto. Puedes etiquetar los ejes x e y (1,2,3... y a, b, c...).

