

## Bucles: repetir y por siempre

Programación con Scratch · Ficha del alumno

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Un bucle sirve para repetir acciones sin tener que copiar los mismos bloques muchas veces.

### ¿Qué es un bucle?

---

Un bucle es un bloque que repite las instrucciones que están dentro de él. En lugar de escribir “moverse” 10 veces, le decimos a Scratch: “repetí esto 10 veces”.

### Los dos bucles de hoy

---

#### repetir (N) veces

Repite los bloques de adentro la cantidad de veces que le indiques.

Ejemplo: repetir (4) → mover y girar para dibujar un cuadrado.

#### por siempre

Repite los bloques de adentro sin parar, hasta que detengas el programa.

Ejemplo: por siempre → mover 10 pasos → si tocas un borde, rebotar.

### Comparar: con bucle y sin bucle

---

Sin bucle tendríamos que poner el mismo bloque una y otra vez. Con bucle, un solo bloque hace todo el trabajo. ¡El código queda más corto y más ordenado!

- Sin bucle: muchos bloques repetidos, difícil de leer.
- Con bucle: pocos bloques, fácil de cambiar.

### Para pensar

---

¿Qué pasa si uso 'por siempre' con un bloque de movimiento? Escribí lo que crees que va a pasar:

---