



La Cueva de Osofete
DIEGEP 5045
JARDÍN MATERNAL- JARDIN DE INFANTES
16 N° 929 – 50 N° 1052
La Plata – Buenos Aires - Argentina – Tel.0221-4514078

INFORMÁTICA CON PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

SALA FUCSIA

DOCENTE: TANIA ARAUJO

¡Hola Familia! ¿Cómo andan?

Les dejo las propuestas realizadas en el Google Meet la semana del 19 al 23 de abril.

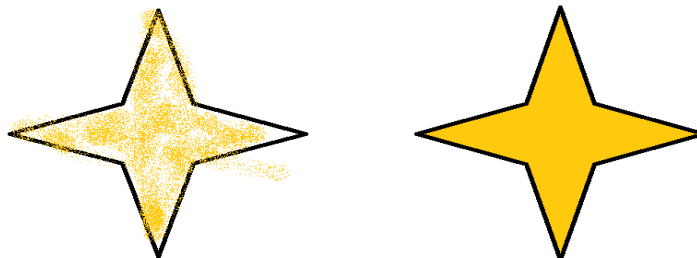
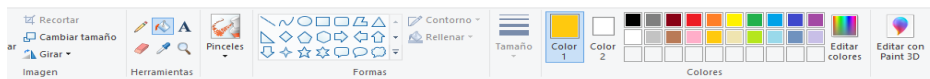
Clase 1:

Clase de computación: Aplicación Paint. Continuamos reforzando el uso del mouse y conociendo las diferentes herramientas graficas que contiene el Paint.

En esta oportunidad conoceremos la diferencia de pintar un objeto con pincel y con el relleno del Balde. Con ayuda de un adulto, seleccionar alguna Forma (a gusto del alumno) y dibujar sobre la hoja dos veces. Una forma hay que pintar con un Pincel de punta gruesa y la otra pintar con el Balde.

Es importante conversar qué diferencias o similitud existen. Cuál le resultó más fácil o cómodo y cuál más difícil y el porqué.

Claramente pintar con el Pincel es más difícil porque se están iniciando al uso y manejo del mouse y sus movimientos, pero lo importante es que ellos puedan expresar con sus palabras. La propuesta final quedaría así, pero realizado por el alumno:



RECORDAR: Siempre felicitarlos y alentarlos por cada desempeño. Que sientan su apoyo y acompañamiento

Clase 2: Grupal

Secuencia de Colores y Formas camino a la secuencia computacional y programación: hoja impresa de Secuencias (enviado al grupo de WhatsApp). Secuencias con las Tarjetas de Programación.

Conversamos sobre lo qué es una Secuencia y cómo se forman entre sí y para comenzar, utilizamos la hoja impresa "Secuencias".

Utilizar colores, fibras o crayones (lo que tengan y usen en casa) del mismo color por secuencia. Por ejemplo, la secuencia N°2 son de colores rosa y naranja.

Ayudar al alumno a observar y analizar qué colores hay en la secuencia N° 1 y cómo y cuándo se repiten. Luego, en la secuencia N° 2 el alumno seleccione los siguientes dos colores correspondientes y pinte las formas como él cree que es, dando la oportunidad a equivocarse para volver a intentar. Lo mismo para las secuencias siguientes excepto en la secuencia N°5 dónde el alumno creará una secuencia propia de dos colores, con los colores que más le guste.

Cada propuesta se debe reiterar, varias veces, dando posibilidades de volver a probar, a explorar, a imitar, etc. Implican: reiteraciones, variaciones y complejizaciones.

Con las tarjetas de programación jugamos a programar con dos tarjetas. El alumno selecciona dos movimientos y nos cuenta qué secuencias de programación programó.

La propuesta, es pensada para que el alumno reconozca e incorpore juego a juego el color con el movimiento.

Pueden enviar una foto y/o video realizando la propuesta al correo informática@osofete.edu.ar como así también alguna duda o sugerencia que deseen realizar.

¡Gracias Familia!

RECORDAR: Siempre felicitarlos y alentarlos por cada desempeño. Que sientan su apoyo y acompañamiento