



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

**INFORMÁTICA CON PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA**

**SALA TURQUESA**

**DOCENTE:** TANIA ARAUJO

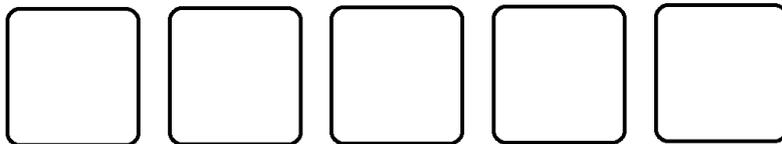
¡Hola Familia! ¿Cómo andan?

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

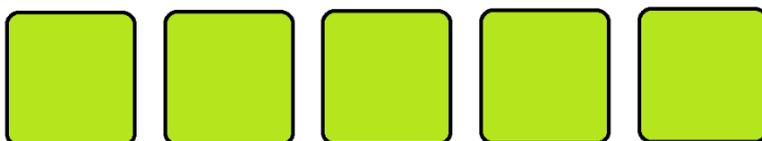
**Clase 1:**

Clase de computación: **Fondo e Imagen**. Aplicación Paint. Continuamos reforzando el uso del mouse y las diferentes herramientas graficas del Paint. Armar las Tarjetas de Programación.

En Herramienta Formas, seleccionar el cuadrado con puntas redondeadas. Luego, realizar *5 cuadrados –no importa si están desiguales o no tienen la misma alineación–*



Después seleccionar la herramienta Balde y pintar adentro de cada cuadrado de color verde claro (simulando las tarjetas de programación).



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

Una vez que finalizamos el fondo de las tarjetas, vamos a incorporar las flechas y el rayo adentro de los cuadrados – las flechas lo aprendimos la clase pasada –



En principio, solamente se harán las flechas y quedaría de esa forma (como la imagen lo muestra) y se finalizará la propuesta; seleccionando el Balde y rellenar con el color correspondiente a cada flecha.



La importancia de este trabajo es el uso del mouse. El alumno irá comprendiendo cuándo hacer click, cómo mover, cuándo arrastrar y cuándo soltar; todo lo irá incorporando a su saber mediante el uso y la práctica de actividades día a día.

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

## Clase 2:

Programación y Robótica: Tarjeta de Recorrido N°7 (enviado al grupo de WhatsApp).  
Tarjetas de Programación.

Observamos la Tarjeta de Recorrido y pensamos qué alternativas existen para llegar al queso. Una vez que ya sabemos qué recorrido irá el Robot Ratón comenzamos a Programar.

Con las tarjetas de Programación se armará el Código. Para armar el Código, el alumno irá seleccionando tarjeta por tarjeta con los movimientos correspondientes camino al queso.

Ejemplo del Código:



Las propuestas están pensadas para que el alumno se afiance con los conocimientos de las tarjetas, con sus movimientos y además que pueda analizar, razonar las distintas posibilidades que nos brindan la tarjeta de recorrido y las flechas de programación.

*En las clases del Google Meet, los alumnos dictan sus códigos de programación y la docente pondrá en funcionamiento al Robot Ratón y entre todos observamos y dialogamos los códigos seleccionados por cada alumno.*

-----  
Pueden enviar una foto y/o video realizando la propuesta al correo [informática@osofete.edu.ar](mailto: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.