



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 12 al 16 de abril.

Clase 1:

Programación y Robótica: Uso y funciones del Robot Ratón (enviado al grupo de WhatsApp). Tarjetas de Programación.

Conversamos de las Funciones del Robot Ratón, visualizamos y comparamos los botones del Robot con las Tarjetas de Programación.

Jugamos a programar creando códigos con las tarjetas de programación. El primer juego fue utilizar 5 tarjetas excepto el rayo. Una vez finalizado, nos comentan qué código utilizaron y qué función tiene cada flecha.

El próximo juego fue dictado por la docente haciendo lo siguiente:

La docente dicta: seleccionar una tarjeta hacia adelante, dos tarjetas hacia atrás, una tarjeta para la izquierda, otra para la derecha y una tarjeta del rayo. El alumno debe programar con esas tarjetas otro código. Al finalizar, escuchamos al alumno lo que programó y a su vez fue representado con los movimientos de su cuerpo.

Las propuestas están pensadas para que el alumno se afiance con los conocimientos de las tarjetas y además pueda representar con su cuerpo los movimientos que él mismo programa.

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

Clase 2:

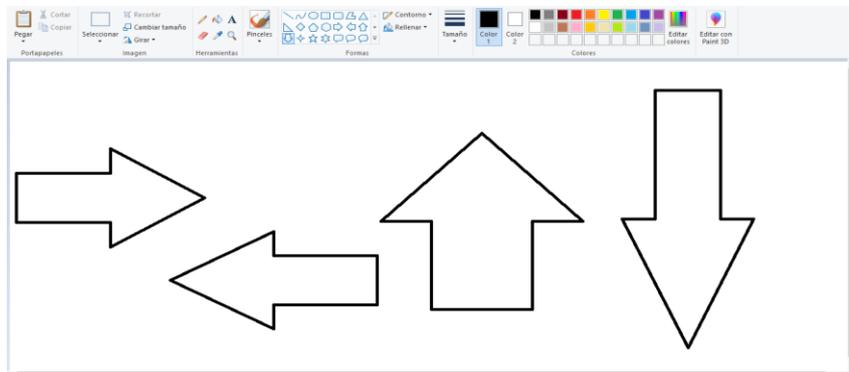
Clase de computación: Aplicación Paint. Continuamos reforzando el uso del mouse y conociendo las diferentes herramientas graficas que contiene el Paint.

Guiándose de la hoja impresa “Funciones del Robot Ratón” se realizará en Paint los botones con sus respectivos colores.

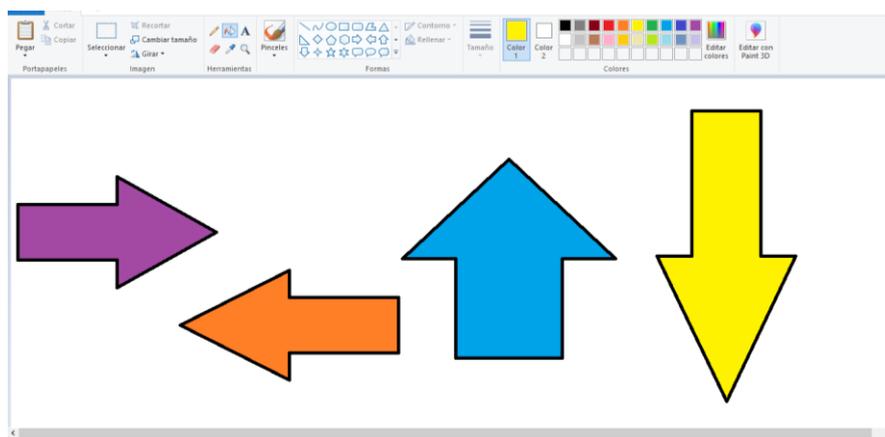
Primera Propuesta: observar en Herramientas Formas las cuatro flechas de dirección.



Luego, el alumno deberá seleccionar flecha por flecha creando las 4 direcciones en la hoja, pudiendo ser de diferentes tamaños. Ejemplo:

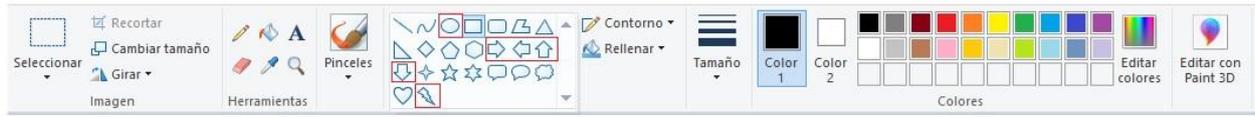


Después, seleccionar la Herramienta Balde y rellenar cada flecha con su respectivo color guiándose de la hoja impresa “Funciones del Robot Ratón”. La propuesta quedaría así, pero realizado por el alumno:

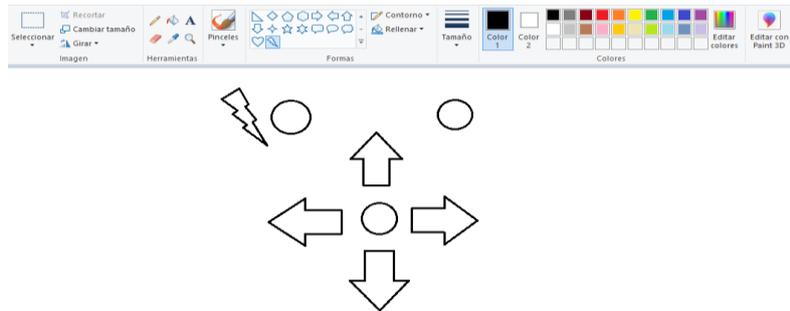


RECORDAR: Siempre felicitarlos y alentarlos por cada desempeño. Que sientan su apoyo y acompañamiento.

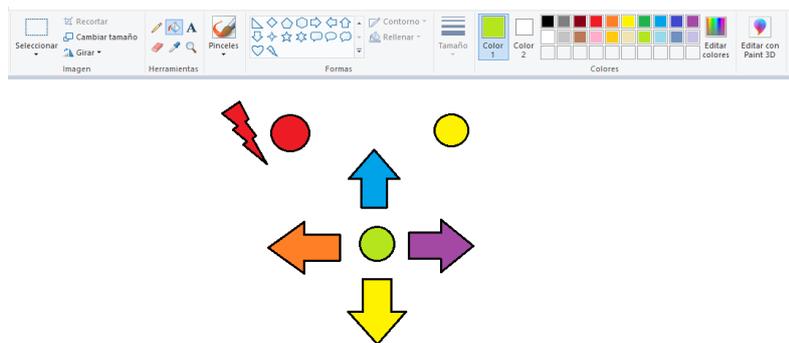
Segunda Propuesta: observar en Herramientas Formas las cuatro flechas de dirección, el círculo y el rayo.



Luego, el alumno deberá guiarse de la hoja impresa “Funciones del Robot Ratón” ya que realizarán los 3 botones circulares y flechas sumándole el icono del rayo. Ejemplo:



Después, seleccionar la Herramienta Balde y rellenar cada flecha, cada círculo y rayo con su respectivo color guiándose de la hoja impresa “Funciones del Robot Ratón”. La propuesta final quedaría así, pero realizado por el alumno:



Es importante que el alumno asocie color, dirección de flecha y el movimiento al que representa. Por ejemplo: “la flecha que mira hacia arriba es de color azul y su movimiento es de avanzar”; “el botón redondo de color amarillo sirve para borrar la memoria al Robot Ratón”.

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.