

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. Juego al Dígalo con movimientos.

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 “Dígalo con movimientos” 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. Una vez que todos finalizan, el alumno deberá pararse y con el movimiento de su cuerpo debemos adivinar qué tarjeta está representando hasta completar su código.

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.

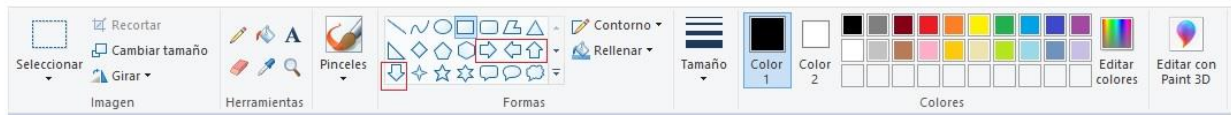
RECORDAR: Siempre felicitarlos y alentarlos por cada desempeño. Que sientan su apoyo y acompañamiento.

Clase 2:

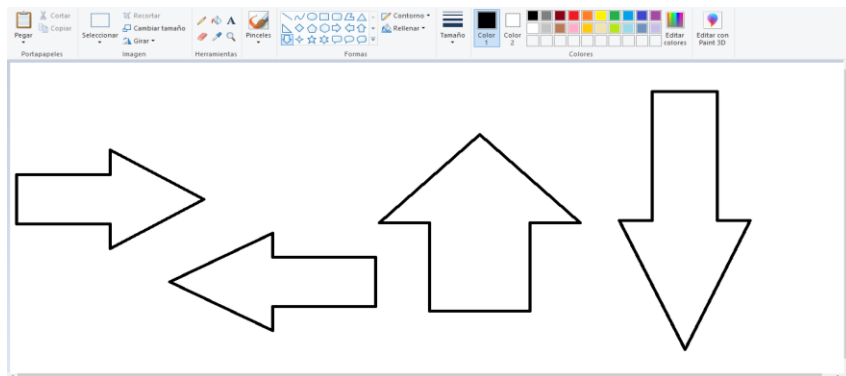
Clase de computación: Aplicación Paint. Continuamos reforzando el uso del mouse y conociendo las diferentes herramientas graficas que contiene el Paint.

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

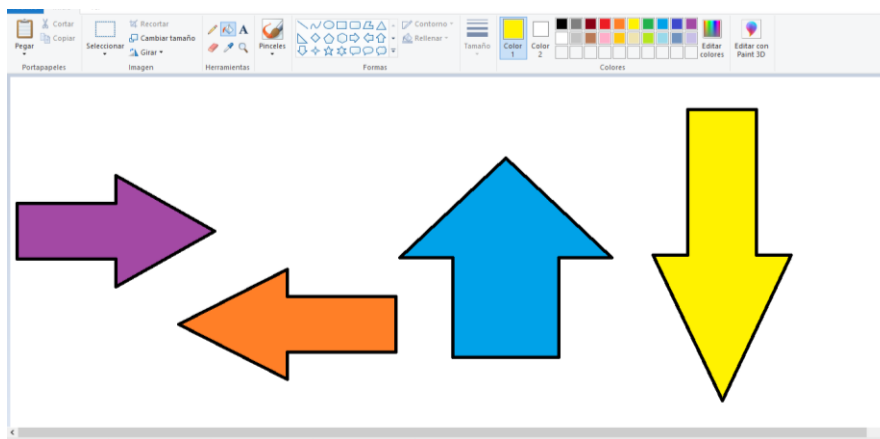
Primera Propuesta: observar en Herramientas Formas las cuatro flechas de dirección.



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

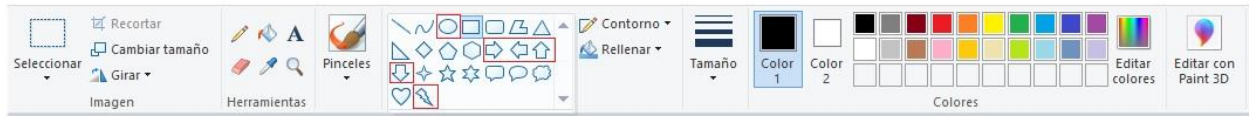


Después, seleccionar la Herramienta Balde y rellenar cada flecha con su respectivo color guiándose de la hoja impresa “Funciones del Robot Ratón”. La propuesta quedaría así, pero realizado por el alumno:

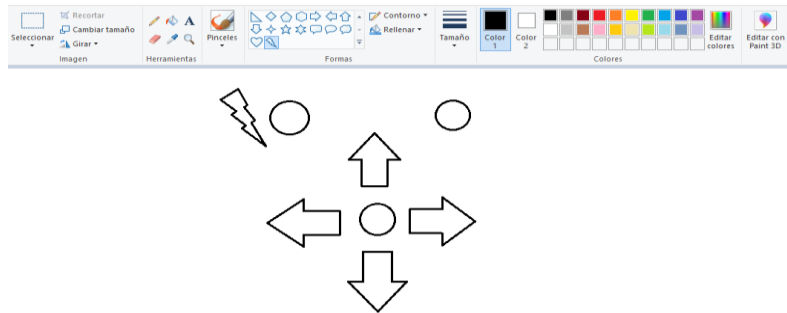


RECORDAR: Siempre felicitarlos y alentarlos por cada desempeño. Que sientan su apoyo y acompañamiento.

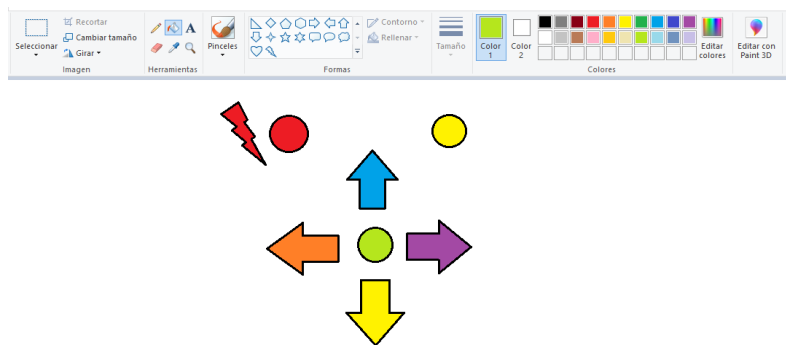
Segunda Propuesta: observar en Herramientas Formas las cuatro flechas de dirección, el círculo y el rayo.



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.