



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 TURQUESA

DOCENTE: TANIA ARAUJO

¡Hola Familia! ¿Cómo andan?

Les dejo las propuestas realizadas en el Google Meet la semana del 3 al 7 de mayo.

Clase 1:

Programación y Robótica: Tarjeta de Recorrido N°9 (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 a queso.

Ejemplo del Código:



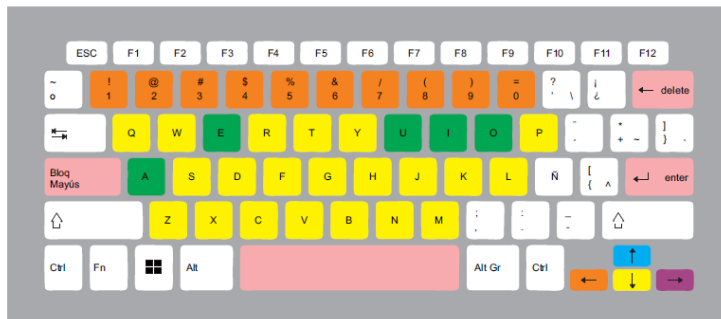
Las propuestas están diseñadas y pensadas para que el alumno se afiance con los conocimientos de las tarjetas con sus movimientos y además que puedan analizar, razonar las distintas posibilidades que nos brindan la tarjeta de recorrido y las flechas de programación.

Clase 2:

Clase de computación: Aplicación Paint. Teclado.

Se utilizó la hoja impresa “El Teclado” enviado vía WhatsApp.

EL TECLADO



En clase, observamos y conversamos qué es el teclado y qué lo componen y sobre la clasificación de colores.

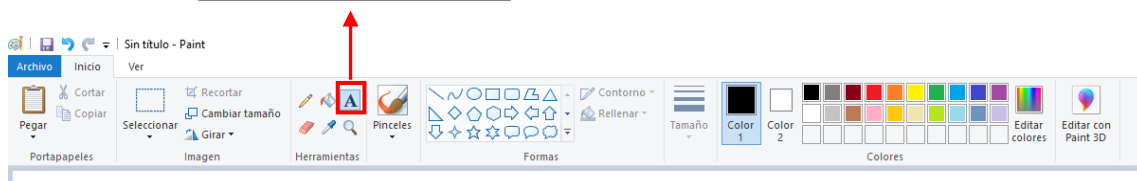
El teclado es otra parte importante de la computadora y sirve para escribir. Está formado por teclas y vamos a encontrar números, letras y otros símbolos, pero nosotros solamente vamos aprender lo que encontramos en colores en la hoja impresa:

- Color naranja: los números.
- Color verde: las vocales
- Color amarillo: el resto de letras que son las consonantes (me faltó pintar la letra Ñ).
- Color rosa: son las teclas que vamos a ir utilizando y trabajando en cada propuesta del Meet.
- Flechas: celeste, para ir arriba; amarillo, para ir abajo; y los costados, el violeta y naranja.

En clase, mientras se iba explicando cada parte del color sectorizado, el alumno buscaba la tecla en su teclado, y luego, la docente mostraba lo que hace esa tecla en la pantalla para que lo visualicen.

Al final, cada alumno escribió su nombre en el Paint.

ÍCONO DE TEXTO



En la otra hoja de Teclado que esta sin color, el alumno deberá pintar con los colores a elección, pero sin olvidar la clasificación de grupos de teclas. Por ejemplo: la docente pintó los números en color naranja, las vocales en color verde, etc; que le servirá para observar las letras, números, barra, etc. y ubicación de las mismas.

EL TECLADO



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!

.