

EMPEZAMOS

Escribimos en la pizarra - Fondo Clase



Hacemos que el Gato camine hacia la Pizarra



Este programa es para el número "5" que mantenemos oculto hasta que pasen los 15 segundos y saldrá en la pizarra

1.- Colocamos la Banderita Verde Iniciamos el programa con el Gato	2.- Seleccionamos el fondo de "Clase" y lo editamos con Paint dibujando 2 + 3 en el tablero.
3.- Dibujar el número 5. El número permanezca oculto por ahora.	4.- Saldrá el Número "5" una vez pase el tiempo estipulado

DESAFÍO

COMENTAMOS	¿MÁS IDEAS?
.- Tenemos que tener en cuenta el recorrido del Gato hasta llegar a la Pizarra	.- Podemos realizar las operaciones Matemáticas que queramos.

Desarrollar programas con secuencias y bucles simples, para expresar ideas o abordar un problema.

