

## EMPEZAMOS

Borrar la pizarra - Fondo Clase



Para el Gatito



Para la Letra "A"

1.- Colocamos la Banderita Verde Iniciamos el programa con el Gato	2.- Generamos el Código del Gato para ir a la Pizarra
3.- Creamos la letra "A" con el editor	4.- Hacemos desaparecer la letra "A" cuando toque el Gato

## DESAFÍO

COMENTAMOS	¿MÁS IDEAS?
.- Vemos el tiempo que el Gato tarda en llegar a la Pizarra	.- Cambiamos en la Pizarra distintas letras o Palabras que queremos hacer desaparecer.

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

