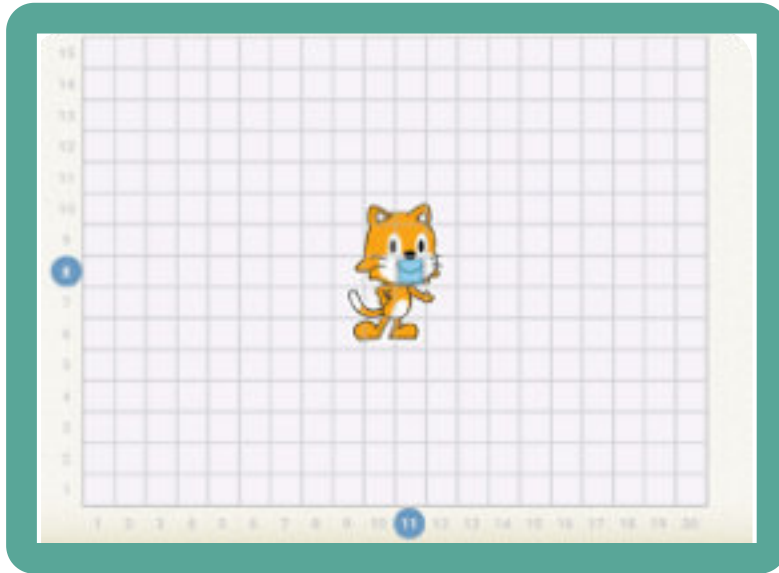


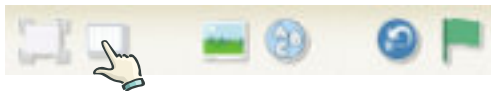
EMPEZAMOS

Usamos la Cuadrícula - Aprendemos SCRATCH



Mover los personajes en la cuadrícula del editor

1.- Tocamos el icono de cuadrícula en la parte superior de la pantalla. Se verá una cuadrícula que aparece en el fondo del proyecto.



2.- Agregamos un programa al Gato



3. Verificamos que el gato se mueve en la cuadrícula tal y como hemos configurado.

DESAFÍO

COMENTAMOS	¿MÁS IDEAS?
<p>.- Comentamos ancho y largo del cuadrado y composición de la Cuadrícula</p>	<p>.- Experimentamos con las distancias y procesos matemáticos: sumar, contar...</p>

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

