

Aplicaciones Aprender Conectados Tabletas



Robótica Blue-Bot

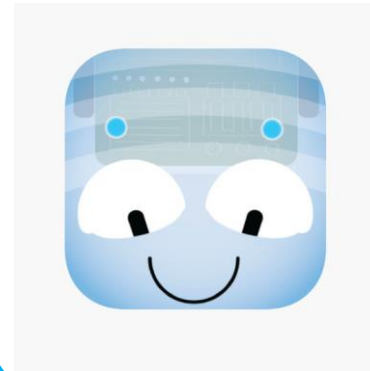
¿Cómo se programa ROBOTITA?



ROBOTITA puede programarse desde:



el propio dispositivo



las tabletas utilizando la aplicación Blue-Bot

Blue-Bot en Aprender Conectados

Presionar
ROBÓTICA para
Abrir la aplicación.

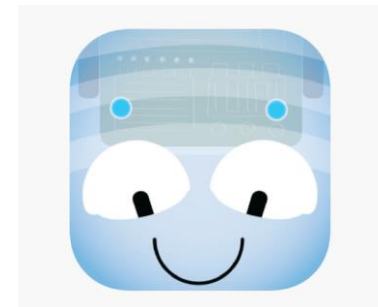


Recorrido de la aplicación



Detalle del menú principal:

1. **Guardar**
2. **Abrir una actividad guardada**
3. **Selección de cuadrícula**
4. **Herramienta lápiz**
5. **Modo de exploración**
6. **Desafío**
7. **Conexión vía Bluetooth con ROBOTITA**
8. **Menú de configuración**



Selección de cuadrícula. La cuadrícula representa la zona por donde ROBOTITA hará sus recorridos.

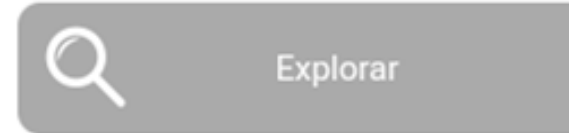
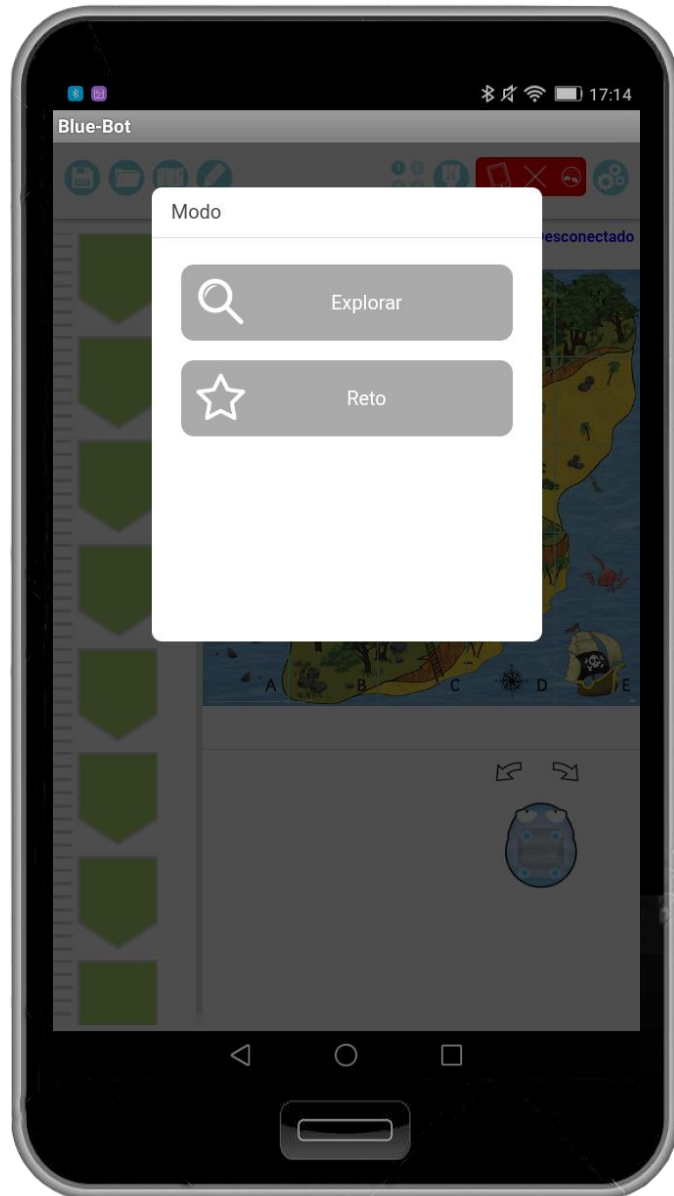
Cuando la aplicación se abre, solicita al usuario que **seleccione la cuadrícula**. Se podrá elegir modelos predeterminados o cargarlos desde:

- Un archivo guardado previamente **(a)**
- Desde una fotografía tomada desde la misma aplicación **(b)**

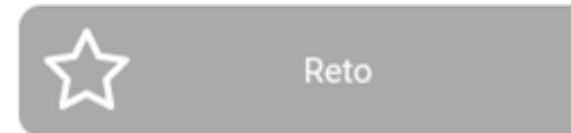


Importante: La cuadrícula podrá ser cambiada en cualquier momento desde el botón remarcado ubicado en el menú principal.

Selección de modo



Contempla la posibilidad de varias formas de ejecución del código creado

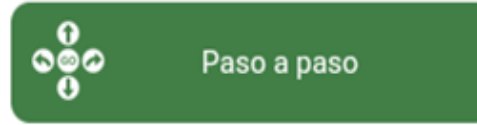


Contempla la posibilidad de construir código para resolver desafíos predeterminados.

Modo de exploración. Opciones de programación.



Seleccionar el modo deseado de programación.



Paso a paso

Las instrucciones se ejecutan a medida que se construye el código



Programación básica

Las instrucciones se ejecutan cuando se presiona



Repite

Incluye la utilización de ciclos de repetición para optimizar códigos.



Giro de 45 grados

Contempla la posibilidad de giro a 45°.



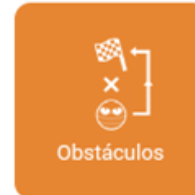
Importante: El modo se puede cambiar en cualquier instancia de utilización de la aplicación, desde la opción marcada del menú principal

Desafío. Desde esta opción se podrán seleccionar desafíos predeterminados.

Elegir el desafío



El desafío establece un punto de partida y uno de llegada.



El desafío establece un punto de partida y uno de llegada, con la incorporación de un obstáculo por el cual no se puede pasar.



Se anulan botones, para complejizar la resolución del desafío.



Ofrece el código armado y el desafío consiste en colocar el punto de llegada de forma tal que se pueda llegar con el código entregado.



Importante: Los desafíos se pueden seleccionar en cualquier instancia de utilización de la aplicación, desde la opción marcada del menú principal

Conexión a ROBOTITA. La conexión se establece vía *Bluetooth*.

1- **Encender** a ROBOTITA desde su parte inferior



Importante: Si ya ha realizado esta conexión con anterioridad, la aplicación detecta automáticamente el dispositivo cuando éste se encuentre encendido y establece la conexión.

2- Presionar el botón de **conexión** en el menú principal de la aplicación



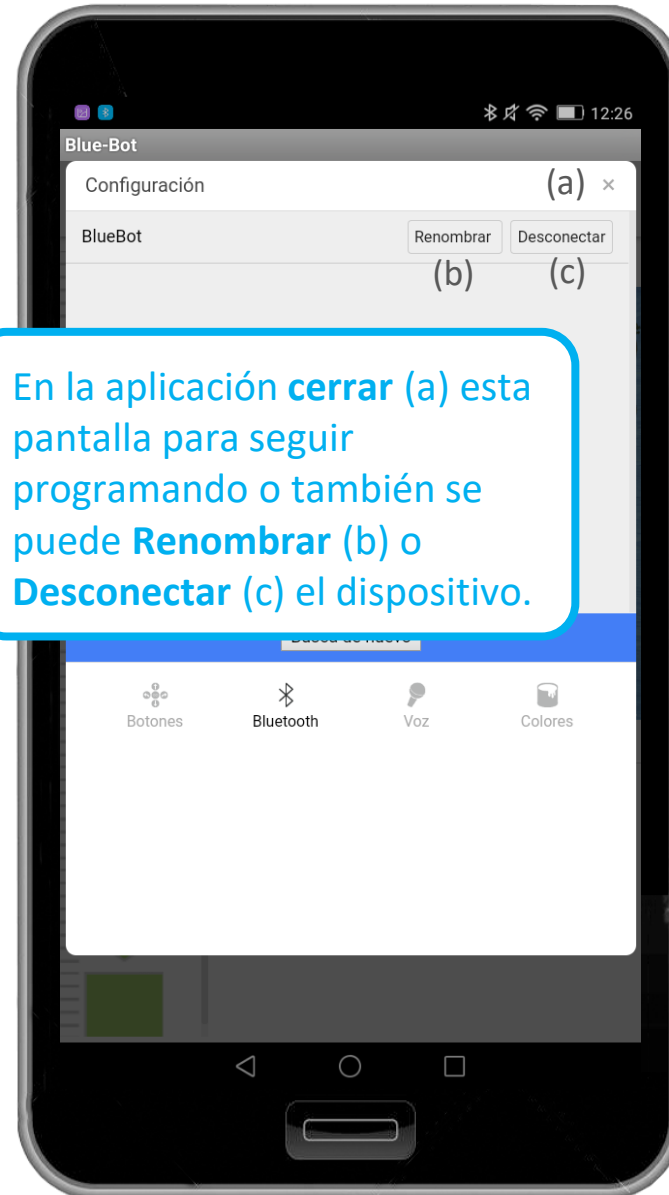
3- Presionar **conectar** para establecer la conexión *Bluetooth*.



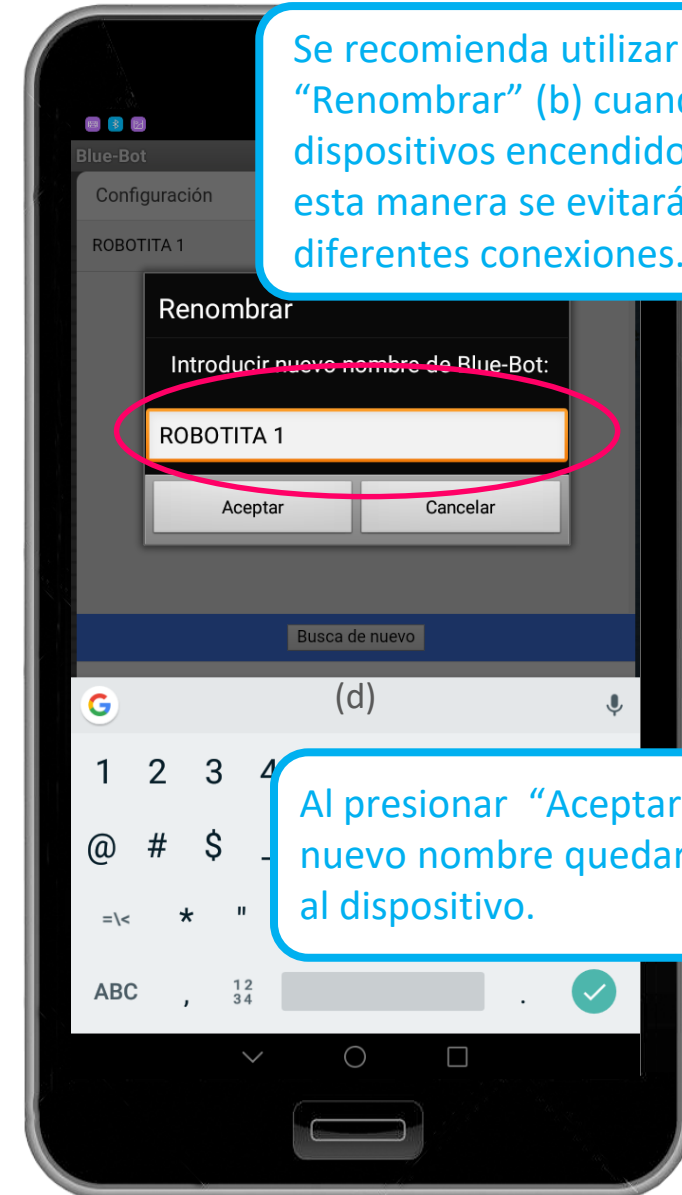
ROBOTITA conectada



ROBOTITA cuando está conectada con la tableta sus ojos cambian al color azul.



En la aplicación **cerrar** (a) esta pantalla para seguir programando o también se puede **Renombrar** (b) o **Desconectar** (c) el dispositivo.



Se recomienda utilizar la opción “Renombrar” (b) cuando existen varios dispositivos encendidos a la vez, de esta manera se evitará conflictos en las diferentes conexiones.

Al presionar “Aceptar” (d) el nuevo nombre quedará asignado al dispositivo.

Síntesis

Para programar podemos proceder de dos formas:

1

Por modos de programación:

- 1) Elegir la cuadrícula.
- 2) Arrastar el dibujo de ROBOTITA al punto de partida.
- 3) Seleccionar el modo de programación.
- 4) Diseñar la secuencia del recorrido.
- 5) Ejecutar el código

2

Por desafíos:

- 1) Arrastar el dibujo de ROBOTITA al punto de partida en la cuadrícula.
- 2) Seleccionar el desafío.
- 3) Diseñar la secuencia de resolución.
- 4) Ejecución de la secuencia.

Si ROBOTITA esta:

Desconectada



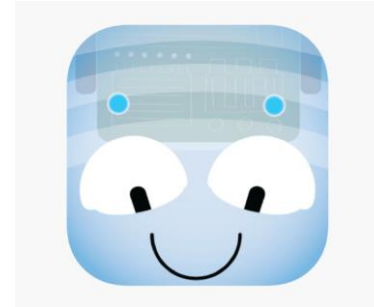
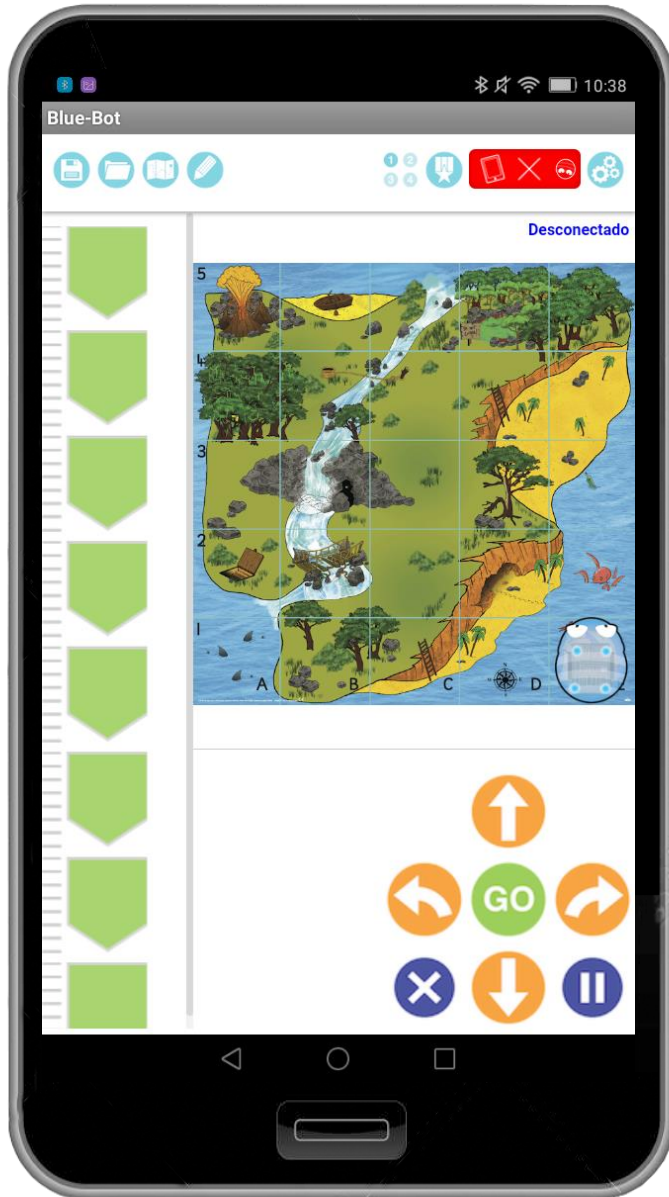
El resultado de la ejecución de la secuencia se verá reflejado en la tableta

Conectada



El resultado de la ejecución de la secuencia se verá reflejado en la tableta y en el dispositivo físico ROBOTITA.

Salir de la aplicación



Presionar el botón



del menú inferior. De esta forma se volverá al Modo Alumno de Aprender Conectados.

Para acceder a **mayor información** sobre el **Plan Aprender Conectados**:



Información sobre cursos de formación

<https://www.educ.ar/cursos>

<https://infod.educacion.gob.ar/cursos>



Mesa de ayuda

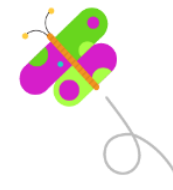
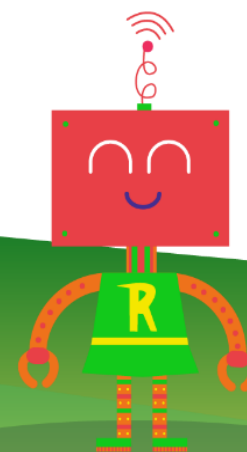
0800-444-1115

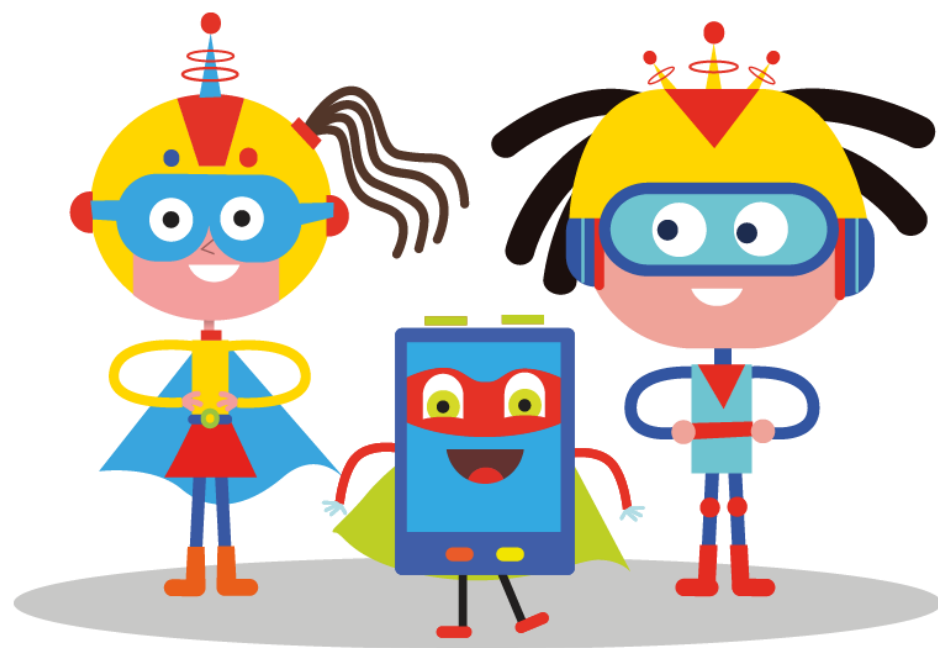
aprenderconectados@educacion.gob.ar



Sitio web

<https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados>





**APRENDER
CONECTADOS**