

# Aplicaciones Aprender Conectados Tabletas



## Robótica Blue-Bot

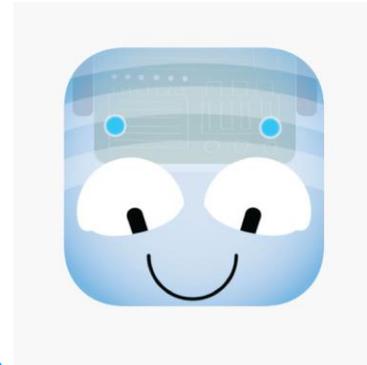
## ¿Cómo se programa ROBOTITA?



**ROBOTITA** puede programarse desde:



el propio dispositivo



las tabletas utilizando la aplicación Blue-Bot

# Blue-Bot en Aprender Conectados

APRENDER  
CONECTADOS

14:28

17 de diciembre

PROGRAMAR



DIGIAVENTURAS



MUSEO



ROBÓTICA



CUENTOS



DISEÑAR  
ESCRIBIR



RECURSOS  
GRÁFICOS



BUSCAR  
ENVIAR



AUDIOS



Presionar  
**ROBÓTICA** para  
Abrir la aplicación.

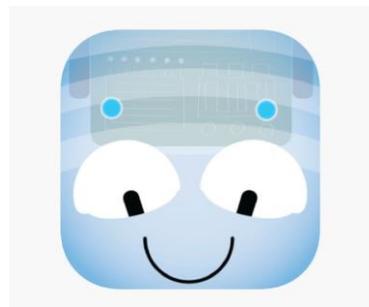


# Recorrido de la aplicación



Detalle del menú principal:

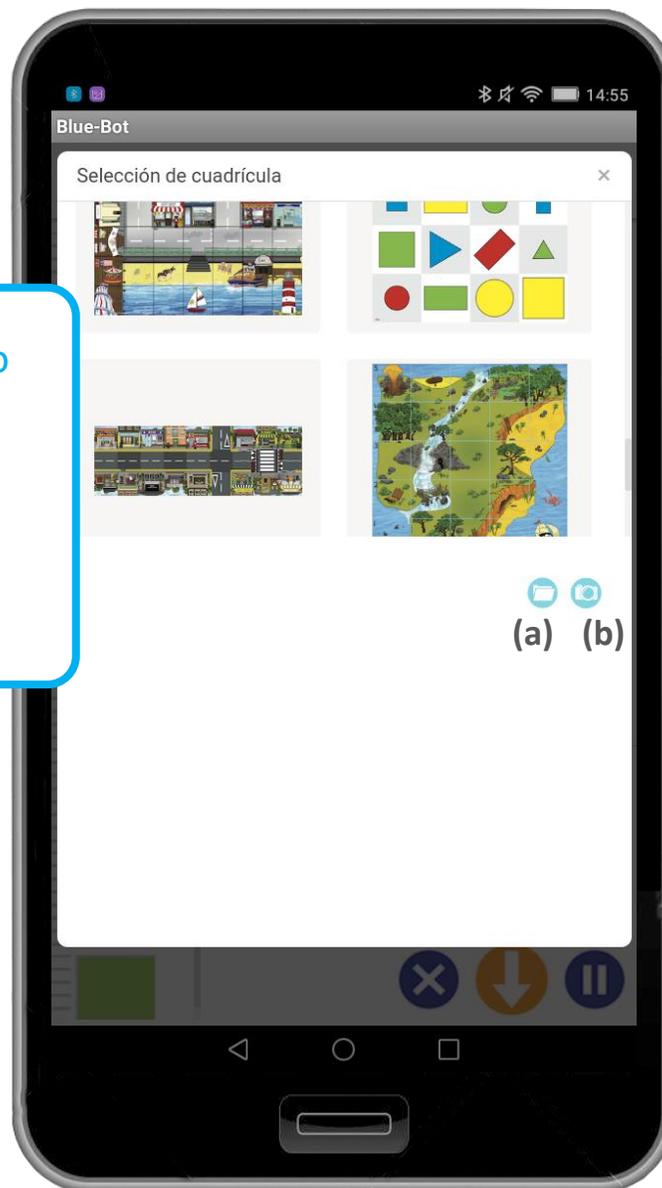
1. **Guardar**
2. **Abrir una actividad guardada**
3. **Selección de cuadrícula**
4. **Herramienta lápiz**
5. **Modo de exploración**
6. **Desafío**
7. **Conexión vía Bluetooth con ROBOTITA**
8. **Menú de configuración**



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

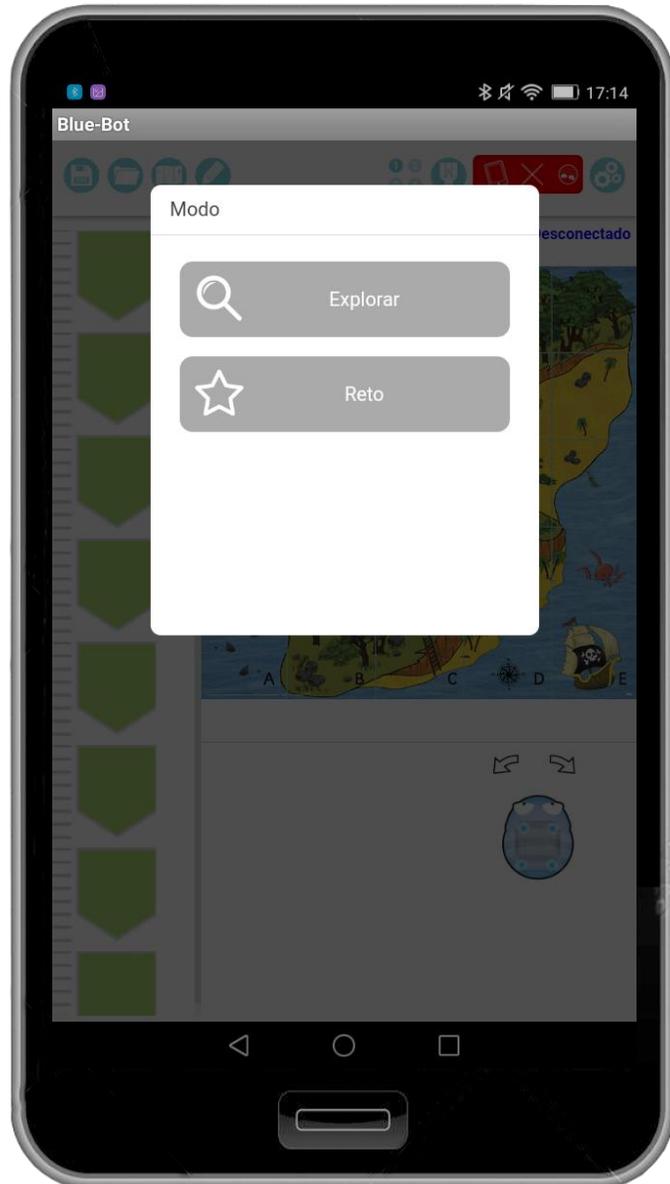
Cuando la aplicación se abre, solicita al usuario que **seleccione la cuadrícula**. Se podrá elegir modelos predeterminados o cargarlos desde:

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

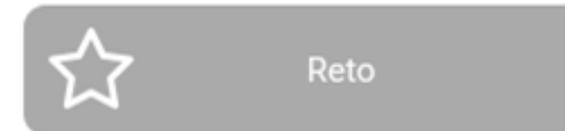


**Importante:** La cuadrícula podrá ser cambiada en cualquier momento desde el botón remarcado ubicado en el menú principal.

## 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.



Las instrucciones se ejecutan a medida que se construye el código



Las instrucciones se ejecutan cuando se presiona



Incluye la utilización de ciclos de repetición para optimizar códigos.



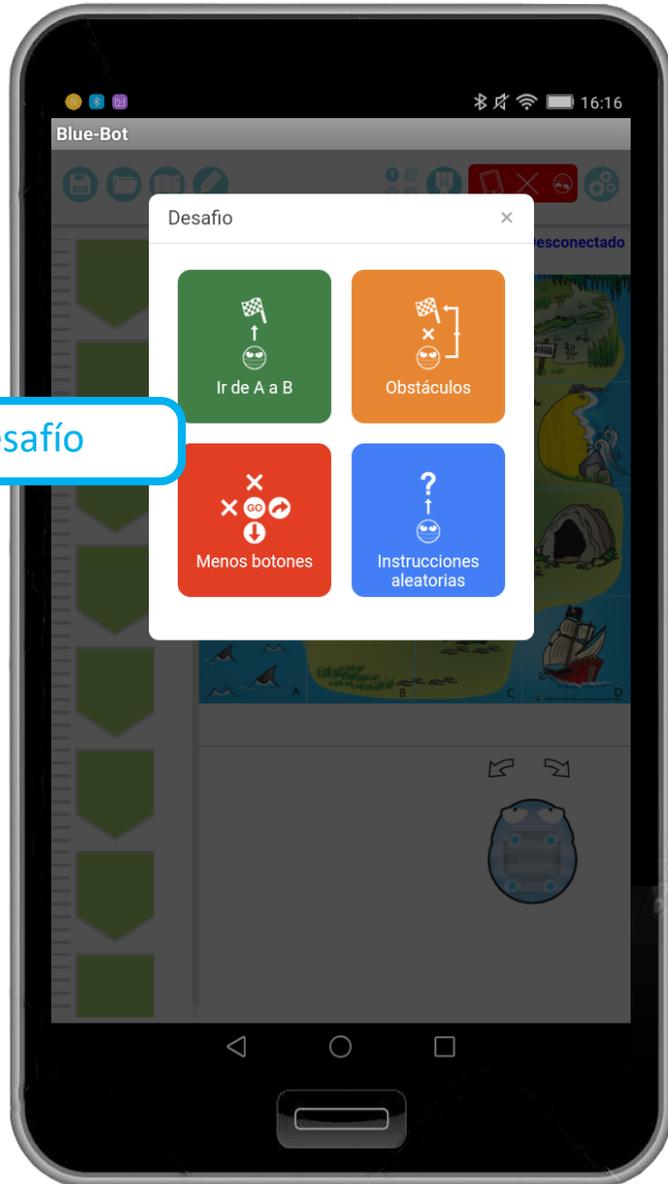
Contempla la posibilidad de giro a 45°.



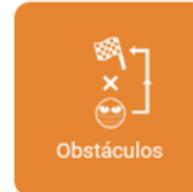
**Importante:** El modo se puede cambiar en cualquier instancia de utilización de la aplicación, desde la opción marcada del menú principal

**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

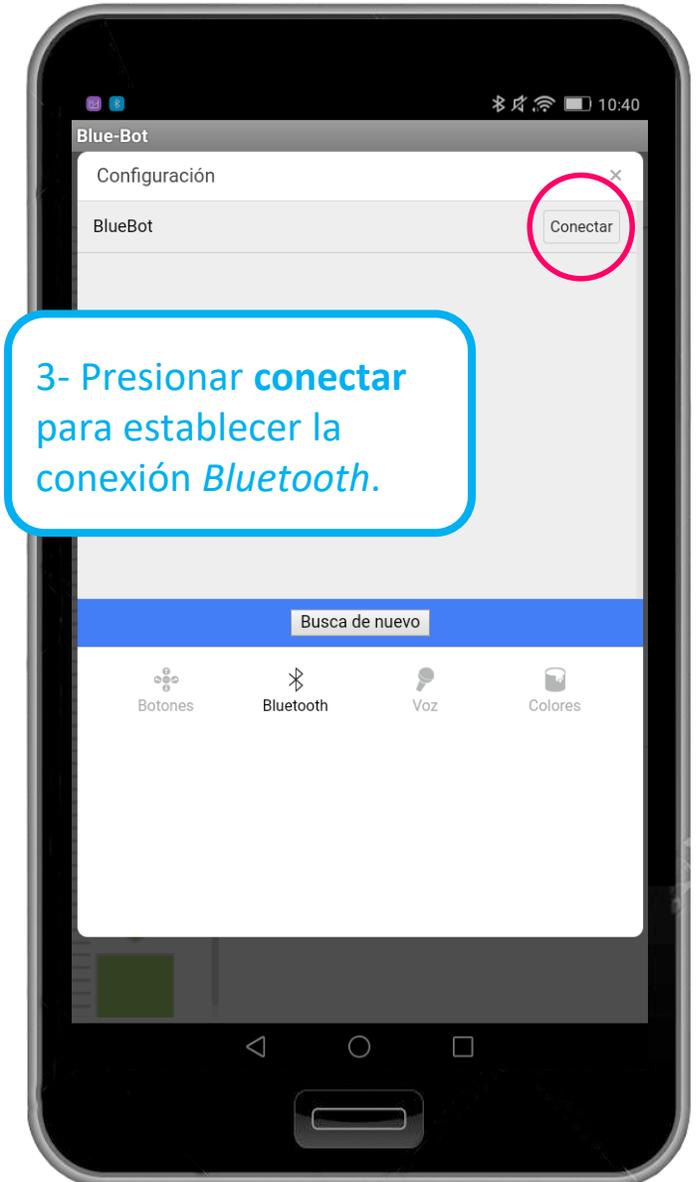


**Importante:** Si ya ha realizado esta conexión con anterioridad, la aplicación detecta automáticamente el dispositivo cuando éste se encuentre encendido y establece la conexión.

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



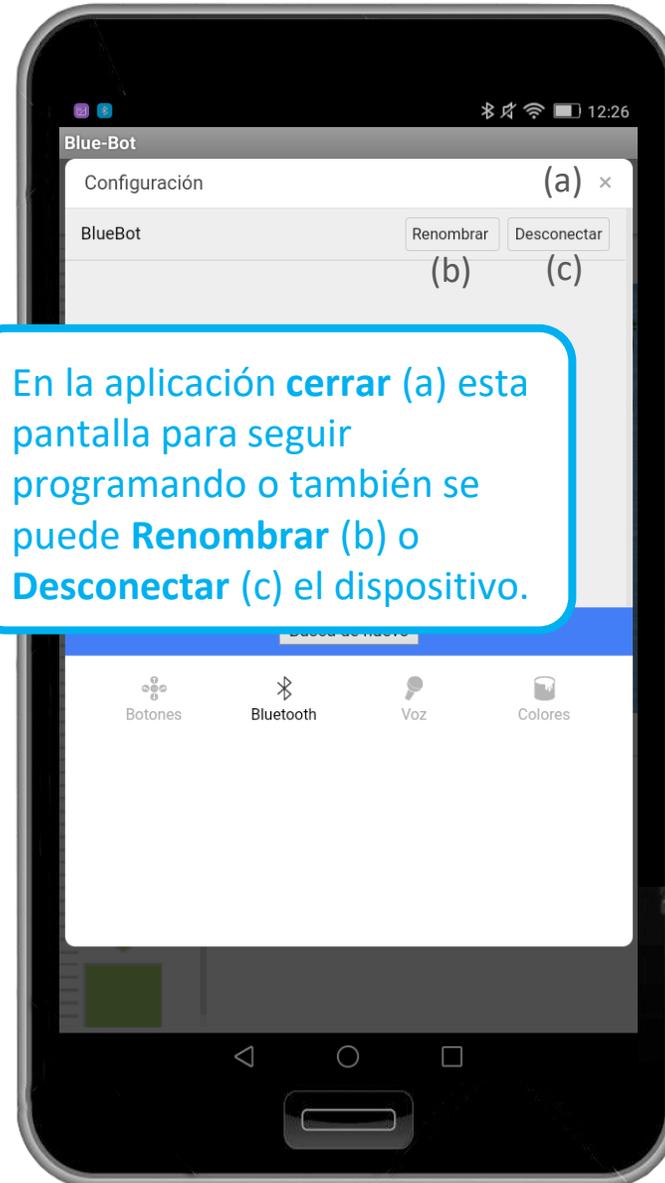
3- Presionar conectar para establecer la conexión *Bluetooth*.



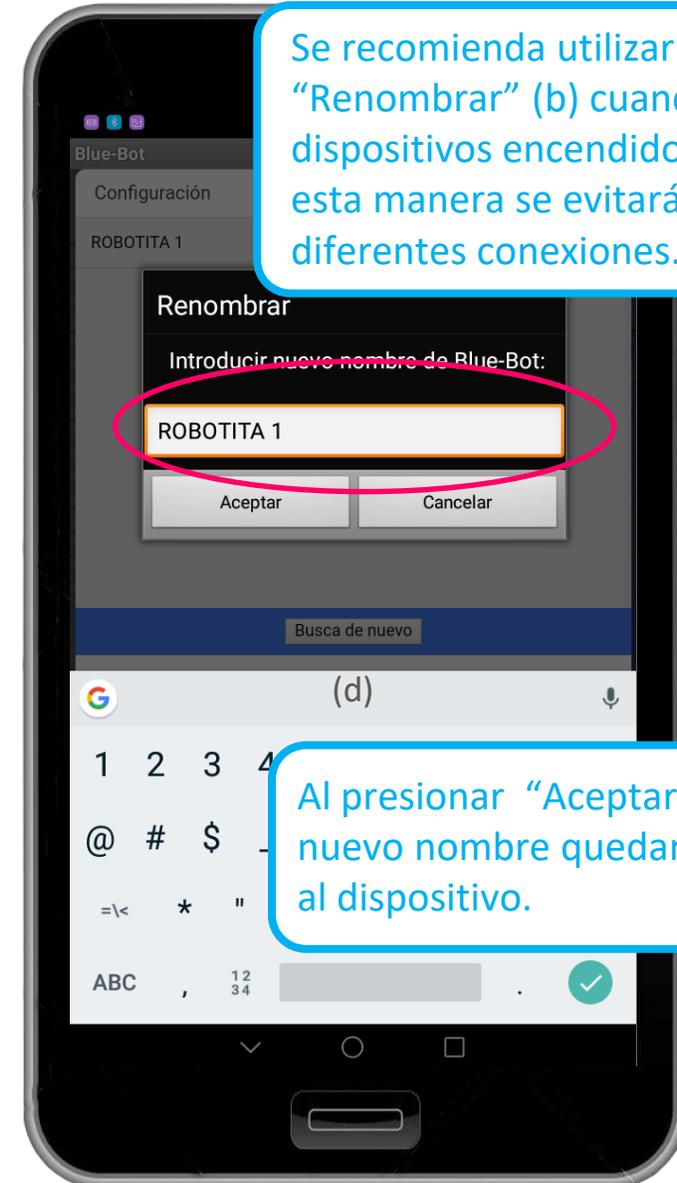
# ROBOTITA conectada



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



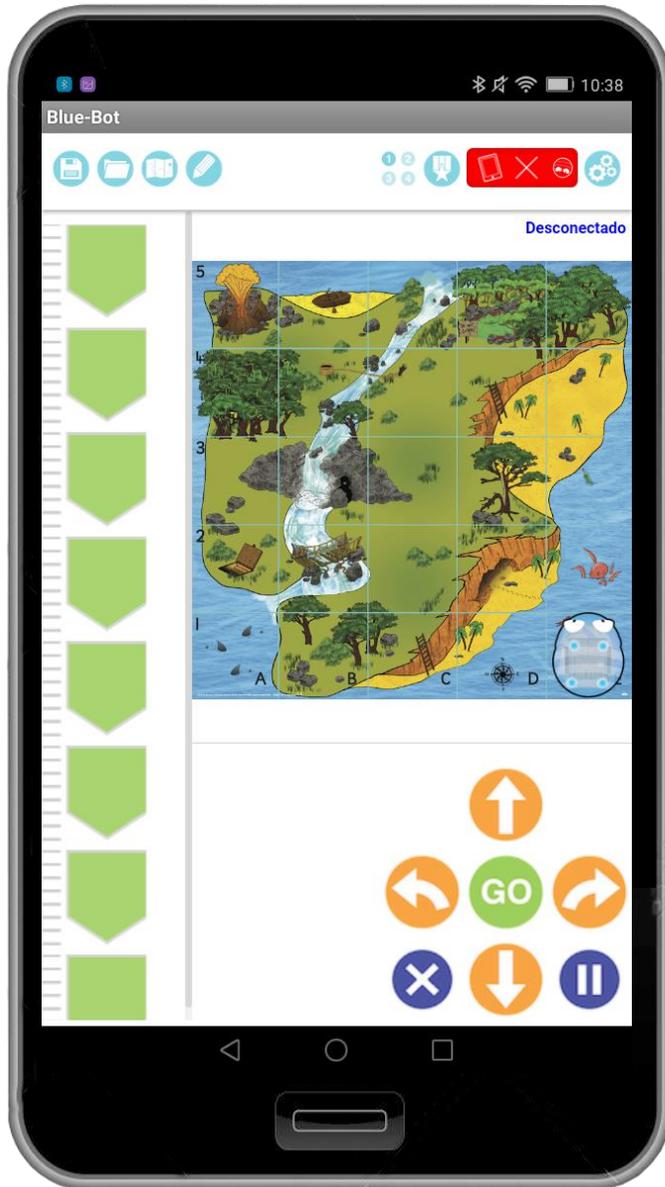
El resultado de la ejecución de la secuencia se verá reflejado en la tableta

### 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

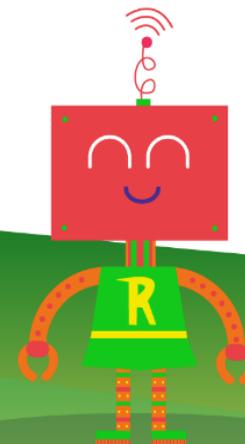
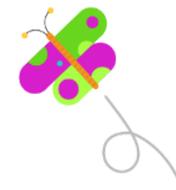
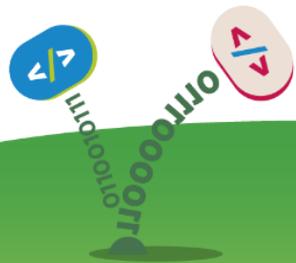
0800-444-1115

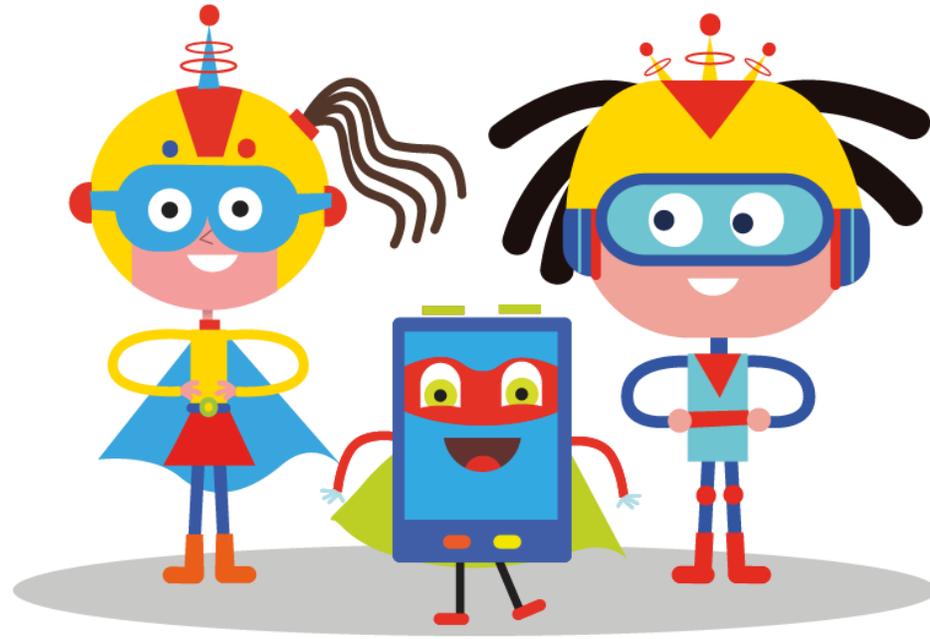
[aprenderconectados@educacion.gob.ar](mailto:aprenderconectados@educacion.gob.ar)



## Sitio web

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





**APRENDER  
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,  
Cultura, Ciencia y Tecnología  
Presidencia de la Nación