



# EL MERCADO

NOMBRE:

DIBUJO DE TABLET Y N°:



Como ya sabes estamos construyendo un mercado entre todos los niños de segundo.

Este trimestre debemos elaborar sus edificios y calles.

Además de aprender a andar por ellas.

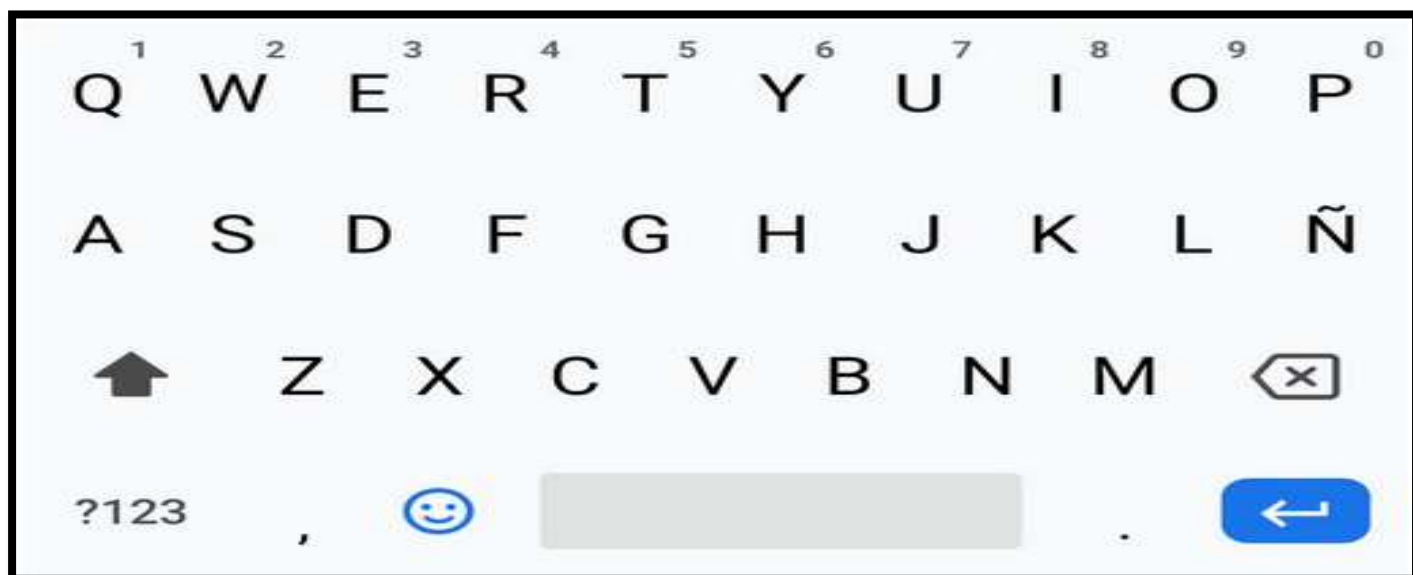
**¿ESTÁS PREPARADO PARA ESTE TRABAJO?**

**ENTONCES TENEMOS UNA MISIÓN PARA TI...**



**ESCRIBE TU USUARIO Y CONTRASEÑA CON AYUDA DE ESTE TECLADO.**

1. HAZ UN CÍRCULO AZUL A LAS LETRAS DE TU NOMBRE Y ROJO A LA CONTRASEÑA QUE TE DÉ LA PROFESORA TIC



2. ESCRIBE TU USUARIO Y CONTRASEÑA

Aula virtual  
**EducaMadrid**

  
  
**Acceder**  
Entrar como invitado

**LEER QR, ENTRAR EN PROGRAMAS Y USO DEL TECLADO.**



3. LEE EL QR DE ESTA HOJA. LUEGO, ESCUCHA A TU PROFESORA TIC PARA PODER ESCRIBIR EN LA PIZARRA DESDE TU TABLET.



¡SERÁ DIVERTIDO!



4. EN EL ORDENADOR ASIGNADO POR TU PROFESORA TECLEA EL NOMBRE DE LA TIENDA O COMERCIO QUE HAS ELEGIDO.

LUEGO, CAMBIA EL TAMAÑO DEL TEXTO Y DA NEGRITA.



FARMACIA

FRUTERÍA

HELDERÍA

CHARCUTERÍA

SASTRE

MERCERÍA



## USO DE INFORMACIÓN Y PROGRAMAS

5. LEE EL QR DE ESTA HOJA Y ELIGE QUÉ EDIFICIO ES TU TIENDA EN EL MERCADO.



6. AHORA, COLOREA, RECORTA Y PEGA TU EDIFICIO.



# PRACTICAMOS LOS CAMINOS CON BEE-BOT

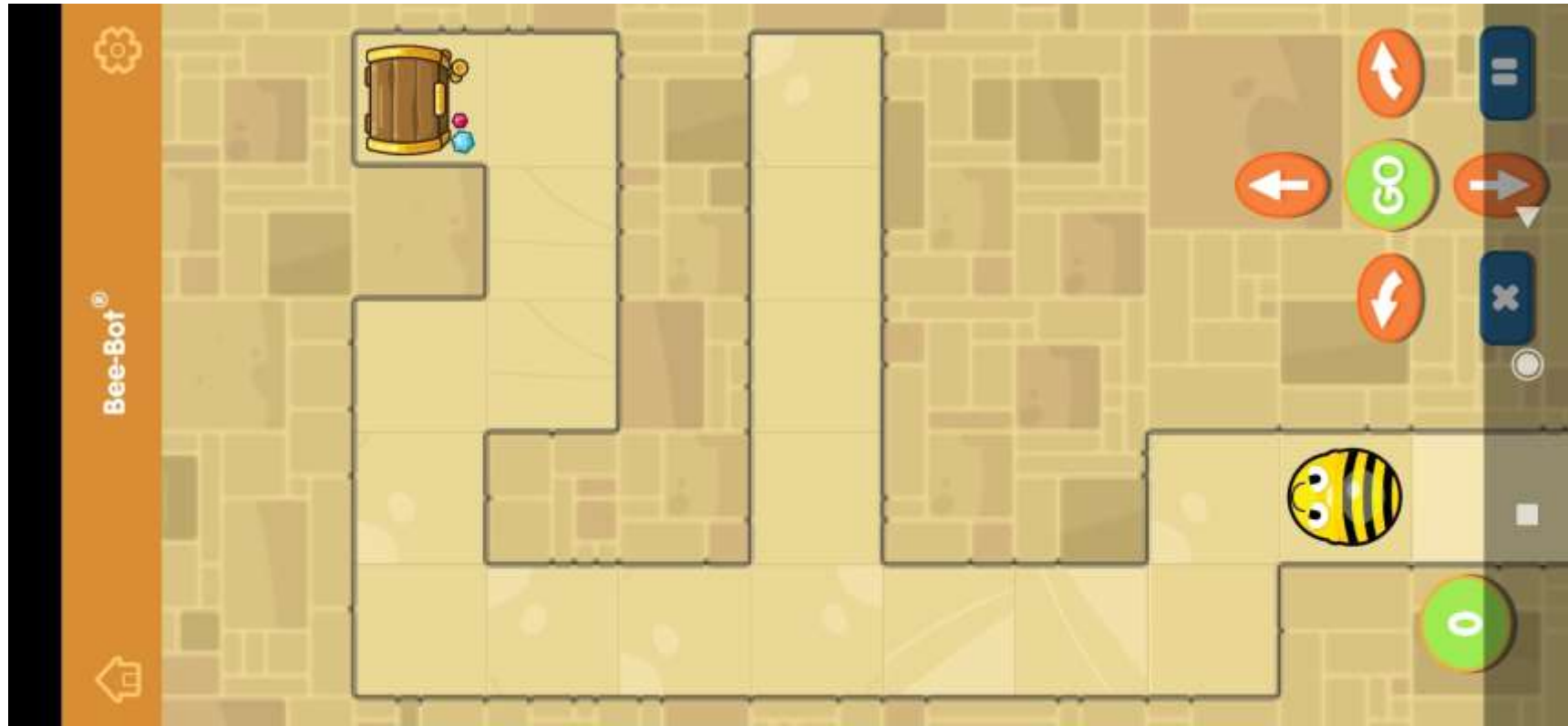


## 7. DIBUJA LOS PASOS QUE DEBE DAR BEE-BOT



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--





--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



# GENERAR QR CON TEXTO Y USO DE PROGRAMAS

8. ESCRIBE TU LISTA DE PRODUCTOS Y GENERA UN QR CON LA APP QRKY



9. GENERAMOS LISTAS DE LA COMPRA.

