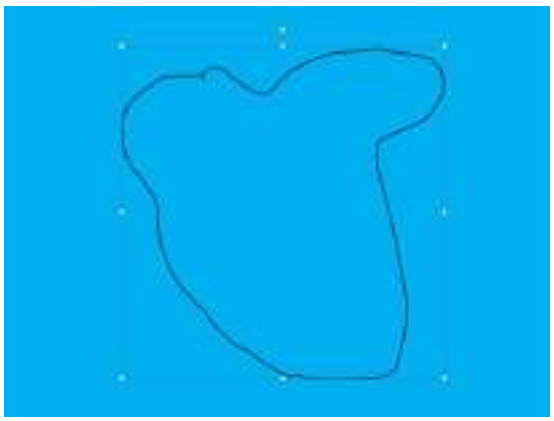
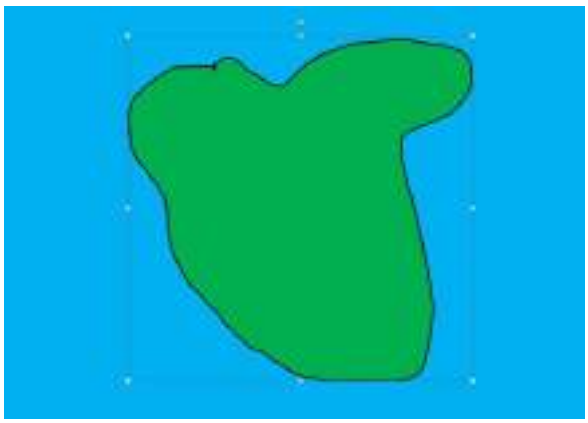
MAPA DE PIRATAS Rosa Kaufman

Con un **programa de Presentaciones** podés crear mapas de piratas, diseñando la isla y escondiendo un tesoro. Además podés agregar las coordenadas cartesianas mediante una tabla.

PINTÁ EL FONDO, DIBUJÁ UNA ISLA Elegí un color de **Relleno sólido** en **Diseño/Estilos de fondo/Formato del fondo.** Con **Insertar/Formas/Líneas/A mano alzada**, dibujá la isla. 	**DALE COLOR** Clickeá sobre la isla y en **Formato/Estilos de forma,** y elegí el color de relleno en **Rellenos de forma,** y el del borde en **Contornos de forma**. 
DIBUJÁ UN RÍO Y UN LAGO USANDO FORMAS, Y AGREGÁ PLANTAS, ANIMALES, UN TESORO Dibujá una figura abierta para un río y una cerrada para un lago con **Líneas/A mano alzada**. Colorealos. Agregá otros dibujos desde **Insertar/Imagen**. 	**INCORPORÁ UNA TABLA (O LÍNEAS) PARA LAS COORDENADAS (POSITIVAS)** Elegí **Insertar/Tabla** y los números para las **filas** y las **columnas**. Señalá la tabla y elegí color y grosor de líneas, relleno y tamaño de celdas. 

MAPA DE PIRATAS Rosa Kaufman 2

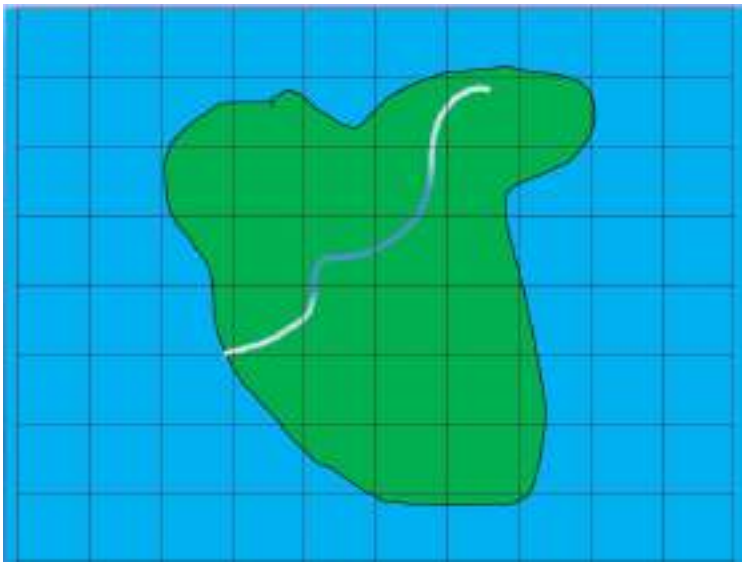
INSERTAR TABLA

En el **programa de Presentaciones,** la **tabla** es un cuadriculado formado por **columnas** y **filas**. Para crear una **tabla** elegí **Insertar/Tabla** y el número de **filas** y el de **columnas**.



ESTILO DE LA TABLA

Con la tabla señalada, hacé **Herramientas de tabla/Diseño/Estilos de tabla/Bordes/Todos los bordes** para elegir el color y grosor de las líneas; y **Estilos de tabla/Sombreado/Sin relleno** para el relleno.



MAPA DE PIRATAS Rosa Kaufman

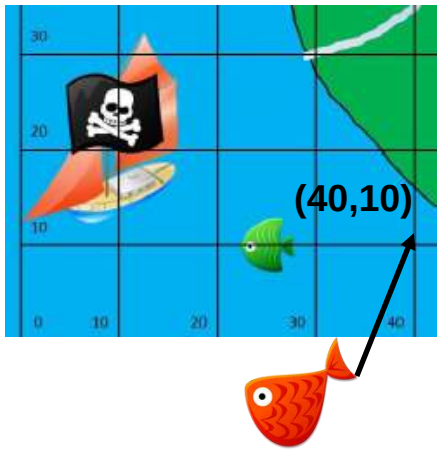
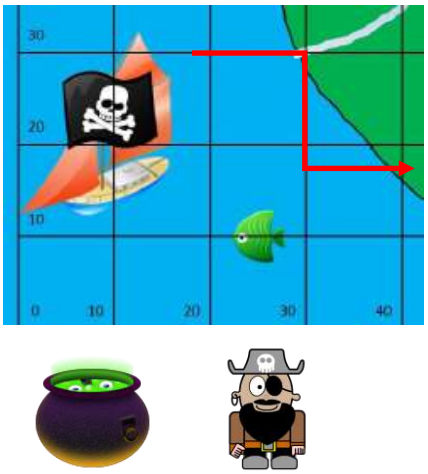
IDEAS PARA LA ESCUELA

Insertá los números correspondientes a las coordenadas, de 10 en 10, para las **x** en forma horizontal y para las **y** en forma vertical, empezando desde el (0,0).



MAPA DE PIRATAS Rosa Kaufman

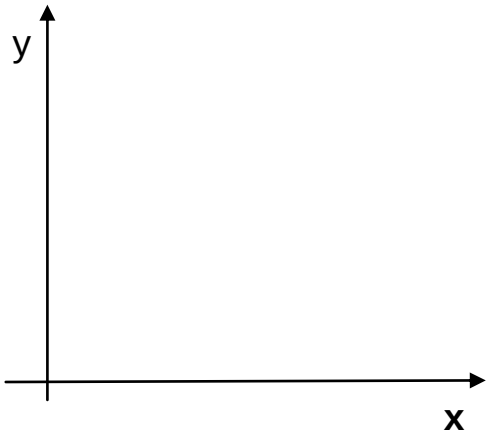
MÁS IDEAS

IDEA 1	IDEA 2	IDEA 3
UBICAR EN COORDENADAS…. **(25, 10) UN PEZ** **(50, 30) UN MAPA** **(50, 45) UN TÓTEM** **(20, 60) UNA SIRENA** **(55, 60) UN COFRE** **…** 	**¿QUÉ HAY EN LAS COORDENADAS…?** **(40, 30)** **(90, 0)** **(0,0)** **(95,70)** **(60,40)** **…** 	**¿QUÉ CAMINO HACER?** Mediante series de desplazamientos (hacia el **Norte, Este, Sur, Oeste**), desde un **determinado punto**, encontrar el tesoro. **AVANZAR 10 HACIA EL N** **AVANZAR 20 HACIA EL E** **AVANZAR 30 HACIA EL N, etc.** 

MAPA DE PIRATAS Rosa Kaufman 5

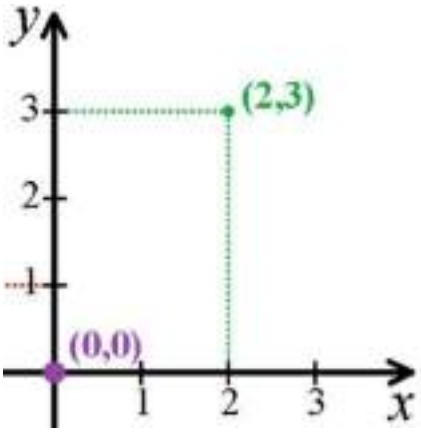
¿QUÉ SON LAS COORDENADAS CARTESIANAS?

En geometría plana dos líneas rectas, llamadas **eje x** y **eje y**, forman un sistema de **coordenadas Cartesianas** en dos dimensiones. El eje **x** es horizontal y el eje **y** es perpendicular a él.



¿CÓMO IDENTIFICAMOS LOS PUNTOS DEL PLANO CARTESIANO?

Un punto en el plano se identifica por el **par ordenado** de números que son las distancias a los dos ejes. Por ejemplo, **(2,3)** es el punto que está alejado 2 unidades del **eje y,** y 3 unidades del **eje x.**



MAPA DE PIRATAS Rosa Kaufman 6

ESCRIBIR DENTRO DE LA TABLA

Clickeá dentro de la **celda** en la querés escribir antes de empezar a tipear.
¡No olvides darle **formato** a tus letras para que sea más atractivo el mapa.



TRAER AL FRENTE O ENVIAR AL FONDO LA TABLA

Clickeá sobre el extremo superior izquierdo de la **tabla** hasta que aparezcan **4 flechitas**, pulsá el botón derecho y elegí **Traer al frente** o **Enviar al fondo,** para mover todos las imágenes.

