

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Yudi Adriana Soler Franco	GRADO	séptimo
ASIGNATURA	Programación		
Correo electrónico de contacto	Yudi.soler@sabiocaldas.edu.co*		
Fecha de envío	24 de Marzo	Fecha de entrega	27 de marzo
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas		
TEMA	Uso de variables en Scratch		

Contextualización

Durante las clases de programación se ha trabajado sobre las herramientas que el programa Scratch contiene para la programación de juegos. En esta actividad pondremos en práctica el uso de "variables" para la ejecución de juegos. A continuación, encontraras el paso a paso de cómo realizarlo.

USO DE VARIABLES EN SCRATCH

¿Qué es una variable?

Las variables son unos contenedores de datos, en estas los datos quedan guardados mientras se ejecuta una aplicación: una variable puede ser un nombre, un correo electrónico, un número, una o varias letras. Las variables se crean en el bloque que lleva su mismo nombre. Cada vez que necesitemos pedirle un dato al usuario, o necesitemos almacenar un dato debemos crear una variable.

Descripción de la actividad sugerida

1. Abre el programa Scratch y sigue el paso a paso de un juego de preguntas y respuestas, dado por la docente.
2. Realiza el ejercicio propuesto que consiste en programar el gato para que patee un balón. (siga las indicaciones dadas. Ver anexo o link propuesto)

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://www.youtube.com/watch?v=iJBH4mS2uSk>

Criterios de Evaluación

Aplica variables en el programa Scratch para la programación de juegos, siguiendo indicaciones dadas.

ACTIVIDAD: realiza el siguiente ejercicio siguiendo las indicaciones dadas.

1. crearemos tres variables llamadas: num1, num2, y resultado.



