

	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	13 de abril	Fecha de entrega	17 de Abril	
Tiempo de ejecución de la actividad	2 horas			
TEMA	Programa Scratch			
Contextualización				
<p>Durante las clases de programación se ha trabajado sobre las herramientas en el programa Scratch, a través de la ejecución de diversas actividades propuestas por la docente. En esta oportunidad se propondrá actividades a partir de tareas cotidianas con relación a la solución de algoritmos, tales como se han trabajado en el programa Scratch.</p>				
Descripción de la actividad sugerida				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Resuelve los ejercicios propuestos, descritos a continuación. 2. Visita la página web https://scratch.mit.edu/, explora la página, observa sus herramientas y en el botón "CREA" ingresa y propone un ejercicio, haciendo uso de las herramientas ya vistas del programa Scratch. 				
Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)				
https://scratch.mit.edu/				
Criterios de Evaluación				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Relaciona la realización de tareas cotidianas con la solución y programación de algoritmos en Scratch. 2. Ser creativos e innovadores en sus respuestas. 				

REALICEMOS VARIAS TAREAS COTIDIANAS

Utiliza tu cuaderno para solucionar las siguientes actividades.

1. Lavarnos las manos actualmente es un procedimiento que debemos realizar varias veces al día. Expresa por medio de dibujos y escrito este procedimiento como un Algoritmo.
2. Veamos que algo tan común como los pasos para cambiar un bombillo se pueden expresar en forma de Algoritmo:
 - A. Ubicar una escalera o un banco debajo de la bombilla fundida
 - B. Tomar una bombilla nueva
 - C. Subir por la escalera o al banco
 - D. Girar la bombilla fundida hacia la izquierda hasta soltarla
 - E. Enroscar la bombilla nueva hacia la derecha en el plafón hasta apretarla
 - F. Bajar de la escalera o del banco

Fin

Ejercicio

Partamos del ejemplo de la bombilla y proponemos algunas mejoras. Escribe el Algoritmo.

1. _____
2. _____
3. _____

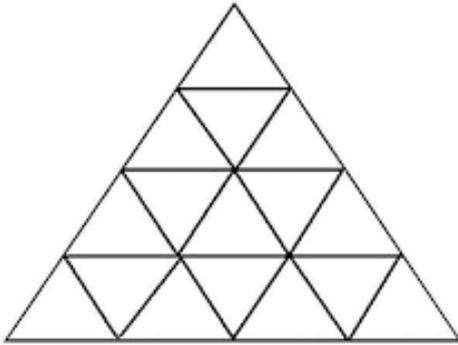
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

3. A diferencia de los seres humanos que realizan actividades sin detenerse a pensar en los pasos que deben seguir, los computadores son muy ordenados y necesitan que quien los programan les diga cada uno de los pasos que deben realizar y el orden lógico de ejecución. Enumera en orden lógico los pasos siguientes (para pescar):

- ___ El pez se traga el anzuelo.
- ___ Enrollar el sedal.
- ___ Tirar el sedal al agua.
- ___ Llevar el pescado a casa.
- ___ Quitar el Anzuelo de la boca del pescado.
- ___ Poner carnada al anzuelo.
- ___ Sacar el pescado del agua.

4.

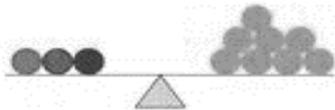
¿Cuántos triángulos ves?



RESPUESTA: _____

B.

¿Cuántas bolas naranjas hay que poner en la última balanza para que se quede equilibrada?



RESPUESTA _____