

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

<b>DOCENTE</b>	Yudi Adriana Soler Franco		<b>GRADO</b>	séptimo
<b>ASIGNATURA</b>	Programación			
<b>Correo electrónico de contacto</b>	Yudi.soler@sabiocaldas.edu.co*			
<b>Fecha de envío</b>	30 de Marzo	<b>Fecha de entrega</b>	3 de Abril	
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas			
<b>TEMA</b>	Uso de condicionales 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 "condicionales" para la ejecución de juegos. A continuación, encontraras el paso a paso de cómo realizarlo.

### USO DE CONDICIONALES EN SCRATCH

¿Qué es un condicional?

Nos permiten tomar decisiones en el código siempre y cuando se cumpla una condición. Gracias a los operadores podremos decidir que hacer, dependiendo del resultado ejecutará un código u otro.

### Descripción de la actividad sugerida

1. Abre el programa Scratch y sigue el paso a paso, para solucionar un algoritmo por medio de condicionales dado por la docente.
2. Realizar un ejercicio propuesto por el estudiante donde se haga uso de condicionales en Scratch. (puede hacer uso de tutoriales de [www.youtube.com](http://www.youtube.com)).

### Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

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

### 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.

**EJERCICIO 1:** Diseñe un programa en Scratch que diga cuál es el mayor de dos números.

La actividad anterior se trabajó el uso de variables. En este caso debes nombrar una nueva variable con nombre "num1" y una segunda variable llamada "num2"



## 2 EJERCICIO:

Tengo la nota de mi examen. Si es menor que 7 el gato me tiene que decir que estoy reprobado. Si es mayor que 7, tiene que decirme que es básico si está entre 7 y 8, y me tiene que decir alto si es mayor a 8, me tiene que decir que es superior.



**2 ACTIVIDAD:** Programa y propone un juego donde se haga uso de condicionales en Scratch. (puedes apoyarte de tutoriales en [www.youtube.com](http://www.youtube.com))