

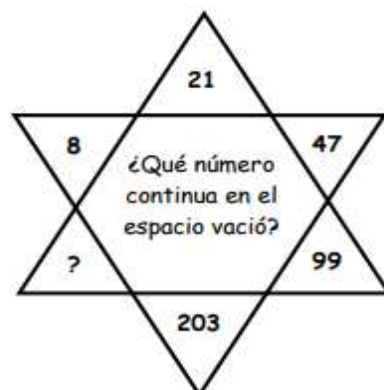
	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Yudi Adriana Soler Franco		GRADO	séptimo
ASIGNATURA	Programación			
Correo electrónico de contacto		yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	20 de abril de 2020		Fecha de entrega	24 de Abril de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad		2 horas		
TEMA				
Contextualización				
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. Durante esta semana se continuará con la solución de situaciones problema a partir de un pensamiento lógico y coherente con el programa Scratch.				
Descripción de la actividad sugerida				
1. Resuelve los ejercicios propuestos, descritos a continuación. 2. Visita la página web https://scratch.mit.edu/, o el programa Scratch que descargaste en tu computador y realiza los siguientes ejercicios.				
Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)				
https://scratch.mit.edu/				
Criterios de Evaluación				
1. Soluciona situaciones problema de forma lógica y coherente a partir del lenguaje de programación Scratch.				

PONGAMOS A PRUEBA NUESTRO PENSAMIENTO LÓGICO.

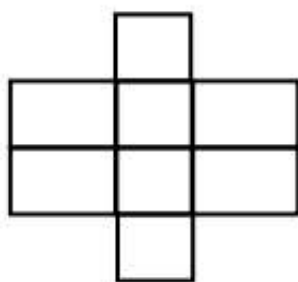
Resuelve los siguientes ejercicios

A.

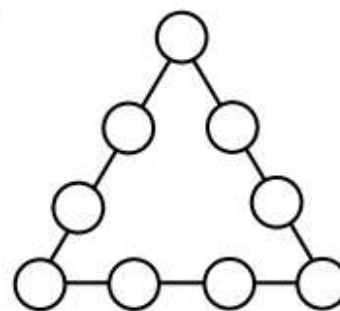


Tienes que encontrar las operaciones que se han realizado para ir de un número hacia otro en sentido horario

- B. A cada cuadrado asignado un número del 1 al 8, con la condición que en 2 cuadrados contiguos los números no sean consecutivos.



Distribuir en los círculos los números del 1 al 9 con la condición que la suma de cada lado sea 20.



2. PROGRAMEMOS CON SCRATCH

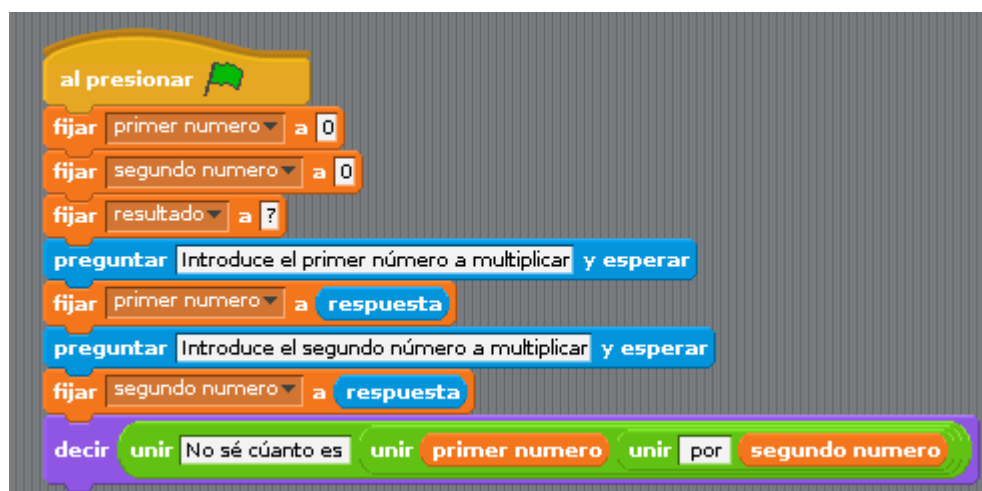
Recuerda utilizar la página <https://scratch.mit.edu/> o el programa que descargaste en tu computador. Si no cuentas con el programa en tu casa, escribe la programación en tu cuaderno y realiza un dibujo del resultado de dicha programación. Y envía las fotografías por correo electrónico de la docente o por Edmodo.

- Este programa consiste en cambiar el fondo por otro de la librería, elije el que quieras y hacer que una pelota bote las veces que yo le diga al programa cuando el programa me lo pregunte y muestre la respuesta en el escenario.



RESOLVAMOS OPERACIONES MATEMÁTICAS CON SCRATCH.

- Sigue los pasos para resolver una multiplicación de dos números.



- Teniendo en cuenta el ejercicio anterior, realiza la suma de tres números.