

	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 Soler		GRADO	DÉCIMO
ASIGNATURA	Tecnología - programación			
Correo electrónico Contacto	Yudi Soler: yudi.soler@sabiocaldas.edu.co			
Fecha de envío	18 de Agosto de 2020		Fecha de entrega	21 de Agosto de 2020
Tiempo de ejecución de la actividad			2 horas	
TEMA	PROGRAMANDO CON SCRATCH			

Contextualización

Scratch es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web.

El nombre proviene de la palabra: "Scratching" que, en los lenguajes de programación, significa aquellos trozos de código que pueden ser reutilizados, fácilmente combinables y adaptados para nuevos usos.

Es un lenguaje que ha tenido una enorme difusión gracias a su gratuidad (es software libre) y a su facilidad de uso.



Descripción de la actividad sugerida

CONSULTA

- ¿Qué es Scratch?
 - ¿qué se puede hacer en Scratch?
 - ¿qué es pensamiento computacional?
 - Escribe las categorías (bloques) con su respectivo color y función.
- Crea un programa en Scratch, el cual simule el movimiento de caminar
 - Simule un programa para realizar un dialogo de 2 personas por 1 minuto.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

<https://scratch.mit.edu>

Criterios de Evaluación

Reconoce las ventajas del uso del programa Scratch para el desarrollo de habilidades computacionales.