



**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

<b>DOCENTE</b>	Yudi Soler	<b>GRADO</b>	DÉCIMO
<b>ASIGNATURA</b>	Tecnología - programación		
<b>Correo electrónico Contacto</b>	Yudi Soler: <a href="mailto:yudi.soler@sabiocaldas.edu.co">yudi.soler@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Fecha de envío</b>	18 de Agosto de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	21 de Agosto de 2020
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>		2 horas	
<b>TEMA</b>	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

- A. ¿Qué es Scratch?
  - B. ¿qué se puede hacer en Scratch?
  - C. ¿qué es pensamiento computacional?
  - D. Escribe las categorías (bloques) con su respectivo color y función.
2. Crea un programa en Scratch, el cual simule el movimiento de caminar
3. 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.