

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	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			
Periodo académico	Tercer Periodo			
Tiempo de ejecución de la actividad	8 de noviembre de 2021			
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Naturaleza y evolución de la tecnología Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.			
Temáticas mediadoras	PROGRAMACIÓN EN BLOQUES SCRATCH			
Metas	Socio-afectiva: Con responsabilidad y autonomía, realiza cada una de las actividades propuestas.			
	Metas de aprendizaje: Reconoce el lenguaje de programación Scratch, para la creación de animaciones. Haciendo uso de sus herramientas.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Reconoce y aplica las herramientas del entorno en Scratch.	A partir de ejercicios prácticos en clase.	Primera semana: 8 de noviembre

SEMANA 1 (8 de noviembre de 2021)

ACTIVIDAD INICIAL:

Consulta y escribe brevemente la historia del programa Scratch y su gran impacto en los últimos tiempos.

CONTEXTUALIZACIÓN:

Cuando ejecutas el programa se muestra una pantalla en la que tienes las siguientes partes:

ESCENARIO: La zona más grande, blanca, donde está la mascota de Scratch, único actor en ese momento. Ha se desarrollará la acción.

BOTONES NUEVOS SPRITES: Justo debajo del escenario hay tres botones que nos van a permitir buscar o incluso crear nuevos actores para nuestra acción.

MODO PRESENTACIÓN: Si pinchamos en el botón que queda a la izquierda de los anteriores podemos ampliar el escenario a pantalla completa.

LISTA DE SPRITES: En la zona que queda debajo de la anterior aparecerán las miniaturas de los sprites que vayan a actuar. Hacer clic para seleccionar y editar un sprite.

BARRA DE HERRAMIENTAS: Aparece encima del escenario y nos sirven para mover los objetos, copiar, cortar, aumentar su tamaño o disminuir su tamaño.

BANDERA VERDE: Sirve para ejecutar los guiones o programas que hayamos creado.

BOTÓN ROJO: Sirve para detener la acción.

NOTAS DEL PROYECTO: Para añadir comentarios al proyecto.

PALETA DE BLOQUES: A la izquierda. Es nuestra caja de instrucciones para que nuestros actores hagan cosas. Son los bloques para crear los scripts o programas. Tenemos 8 cajas diferentes de piezas, para distintas acciones, cada una de un color. Tendremos que ir familiarizándonos con ellas: Movimiento, apariencia, sonido, lápiz, control, sensores, números y variables.

AREA DE SCRIPTS: Entre las dos zonas anteriores queda otra muy importante, es área de scripts. Aquí iremos arrastrando los bloques de nuestras cajas de piezas para ir construyendo los guiones o programas.

PESTAÑAS: Justo encima del área de scripts tenemos tres pestañas que nos permiten añadir guiones, disfraces o sonidos al guión que construimos.

ESTILO DE ROTACIÓN: Nos permite determinar la rotación de los sprites.

INFORMACIÓN SPRITE SELECCIONADO: En el cuadro aparecerá el nombre del sprite y una miniatura del mismo.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

Realiza los siguientes ejercicios

Teniendo las indicaciones de la docente, realiza los siguientes ejercicios :

- A. Animación de un semáforo por medio de uso de disfraz.
- B. Dialogo entre tres o mas personajes

2. Realiza un programa con los siguientes bloques



VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

¿Qué dificultades se me presentaron al momento de realizar las actividades?

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

<https://scratch.mit.edu>

<https://lsi.vc.ehu.es/pablogn/docencia/FdI/Scratch/manual%20scratch.pdf>