



COLEGIO MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA IBAGUE

HOJA DE TRABAJO: BLOQUES EN SCRATCH

DATOS GENERALES

GRADO	6-		
ASIGNATURA	INFORMATICA Y TECNOLOGIA		
COMPETENCIA TECNICA			
RESULTADO DE APRENDIZAJE			
NOMBRE DEL PROFESOR	Orlando Pedraza Dueñas		
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
CIUDAD Y FECHA	IBAGUE 4 DE OCTUBRE 2022	VALORACIÓN	

Guía Teórica: SCRATCH

Transcribir en el cuaderno de informática la siguiente información. Y RECORDAR los diferentes bloques de SCRATCH que es y la programación en bloques.

¿QUÉ ES LA COMPUTACIÓN CREATIVA?



La computación creativa se trata de la creatividad. La informática y los campos relacionados a ella, han sido introducidas por un largo tiempo a los jóvenes, de una manera que está ajena a sus intereses y valores, enfatizando el detalle técnico sobre el potencial creativo. La computación creativa apoya el desarrollo de situaciones personales con la computación, recurriendo a la creatividad, la imaginación y los intereses personales.



La computación creativa se trata de la acción. Muchos jóvenes con acceso a computadores participan como consumidores, en vez de diseñadores o creadores. La computación creativa enfatiza el conocimiento, las prácticas y la alfabetización básica que necesitan los jóvenes para crear medios computacionales dinámicos e interactivos que disfruten en su vida diaria.



La computación creativa se trata de la computación. Participar en la creación de dispositivos computacionales prepara a los jóvenes para algo más que carreras como informática o programación. Apoya el desarrollo de los jóvenes como pensadores computacionales, individuos que pueden recurrir a conceptos, prácticas y perspectivas computacionales en todos los aspectos de sus vidas, a través de disciplinas y contextos diversos.

¿QUÉ ES SCRATCH?



Hay variadas herramientas que se pueden utilizar para la computación creativa. En esta guía, usaremos Scratch, un lenguaje de programación gratuito disponible en <http://scratch.mit.edu>.

Con Scratch, las personas pueden crear una amplia variedad de proyectos interactivos de comunicación – animaciones, historias, juegos, entre otros – y compartir estos proyectos con otros usuarios dentro de la comunidad en línea. Desde el lanzamiento de Scratch en mayo 2007, cientos de miles de personas de todo el mundo, han creado y compartido más de 39 millones de proyectos.

¿QUÉ NECESITO PARA USAR ESTA GUÍA?

Además del tiempo y la actitud receptiva a aventurarse; algunos recursos importantes incluyen:

- + **Computadores con parlantes** (opcionalmente micrófonos y cámaras web): Para las actividades diseñadas con uso del computador.
- + **Conexión a Internet:** Para conectarse a Scratch en línea (si su entorno no ofrece conexión a Internet, está disponible la versión descargable de Scratch).
- + **Proyector o pizarra interactiva con parlantes:** Para compartir el trabajo en progreso y demostraciones.
- + **Cuaderno de diseño** (físico o digital): Para documentar, dibujar, y para las ideas y planes que surjan.

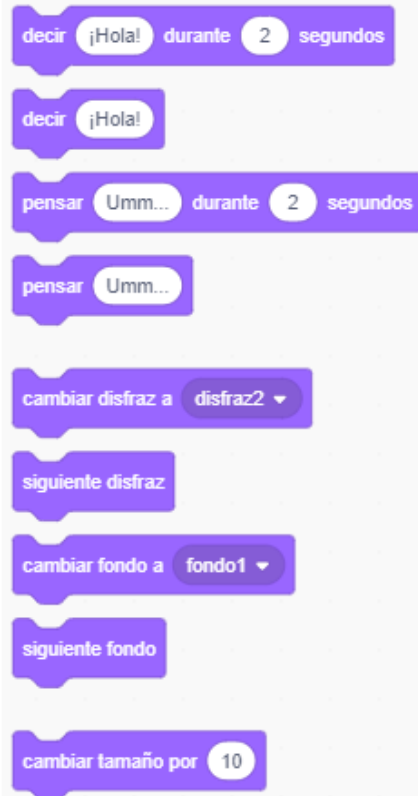
BLOQUES:



BLOQUE MOVIMIENTO

✖ El bloque de movimiento, es el que nos permite realizar cualquier tipo de movimiento con nuestro objeto o actor, ya sea girar, cambiar, moverse, fijar., Etc

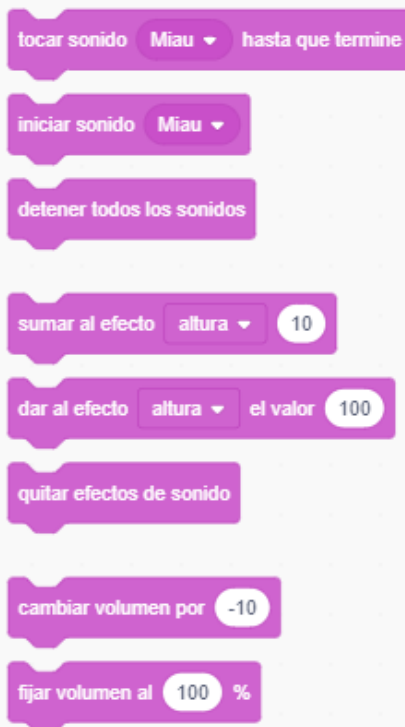
Apariencia



BLOQUE APARIENCIA

- ✗ Las instrucciones que se encuentran en este Bloque se encargan como su nombre lo indica de cambiar el aspecto o la forma como se observan los objetos en el escenario, así como también cambiar la posición del objeto en el escenario, poniendo al objeto en capas posteriores.

Sonido



BLOQUE SONIDO

- ✗ El lenguaje de SCRATCH, cuenta con un grupo de instrucciones que permiten la reproducción de archivos de sonido dentro de la animación que estés haciendo. Estos archivos de sonido los puedes importar directamente al área del Objeto y una vez ahí puedes usar las instrucciones para su reproducción durante la animación.



BLOQUES CONTROL

- ✖ Entre las principales formas de controlar el flujo de una serie de sentencias, se encuentran los ciclos iterativos, los cuales te van a permitir que una o una serie de sentencias las cuales después de llegar a la última sentencia se repite la primera, determinando uno el número de veces que estos ciclos se repiten de acuerdo al objetivo que desees. Los ciclos iterativos hacen que se repitan N veces las sentencias dentro del ciclo o pueden tener alguna condición para que se ejecute el ciclo.