

Colegio	COMFACAUCA Puerto Tejada
Formación	Académico
Área o asignatura	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
Nombre del docente	Juan Carlos Zúñiga
Grado	9 – 2
Fecha	7/03/2023

1. Descripción de la actividad

Fecha de inicio de la actividad:	Fecha de cierre de la actividad:
7/02/2023	14/03/2023

Estándar (es):

• Identifico artefactos basados en tecnología digital y describo el sistema binario utilizado en dicha tecnología.

Desempeño competencia comunicación y representación:

- Expresa ideas en el lenguaje de la matemática
- Representa conceptos matemáticos
 Describe relaciones entre ideas o conceptos matemáticos

Temáticas a desarrollar:

• Aplicación de Scratch, lenguaje de programación





Entorno de scratch y bloques

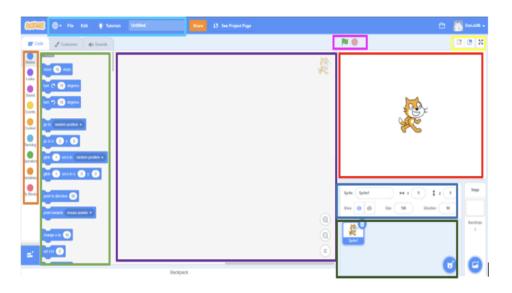


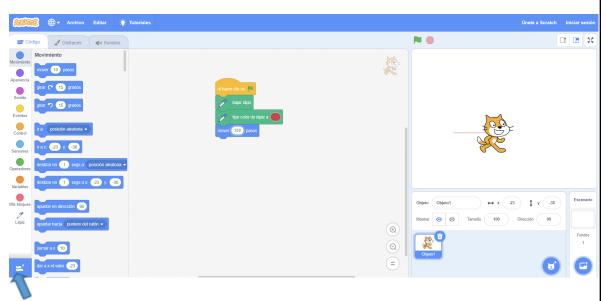
Figura 4 – Zonas del Entorno de Trabajo de Scratch.

- Naranja: Bloque de programación organizado por categorías. Cada una de ellas se identifica con un color y las acciones de cada categoría mantienen su color.
- Verde claro: Bloque de acciones correspondientes a la categoría seleccionada (en este caso "movimiento".
- Verde oscuro: Zona de los personajes.
- Azul oscuro: Botones para crear nuevos personajes o nuevos fondos (el escenario puede cambiar de color).
- Morado: Zona de programación.
- Rosa: Botones para poner en marcha y detener la ejecución del programa.
- Rojo: Escenario donde se ejecutarán nuestros programas.
- Amarillo: Botones para manipular los personajes del escenario
- Azul daro: Menús del programa.



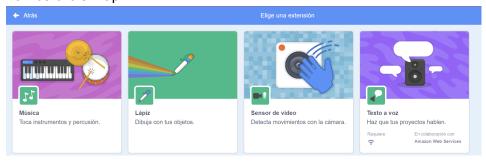
2.1- Presentación o Exposición:

Ahora vamos a dibujar ya sabiendo movimientos con scratch Vamos a dibujar un cuadrado con la ayuda de un Objeto. Debajo de esta instrucción ubicamos *bajar lápiz*, que se encuentra en la sección *lápiz*. Un lápiz nos permite dibujar la trayectoria de un objeto y podemos bajarlo en el momento que queramos empezar a dibujar y subirlo cuando terminemos de hacerlo. Ahora vamos a hacer que nuestro Objeto camine 100 pasos hacia adelante y luego gire 90° a la derecha. Para formar el cuadrado, debemos repetir este par de instrucciones 4 veces, utilizando el comando repetir.



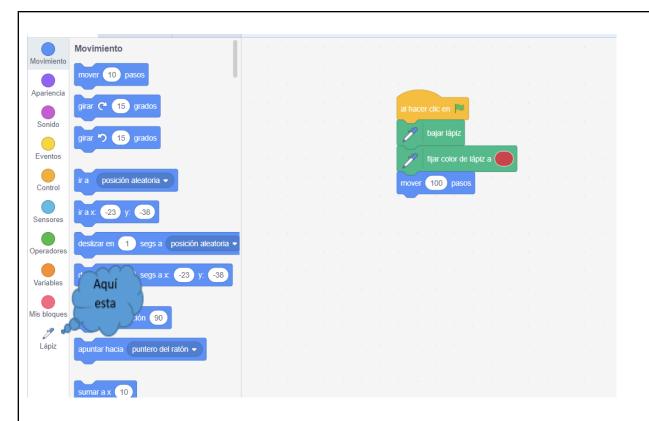
De esta opción sacamos el lápiz

Damos clic en lapiz

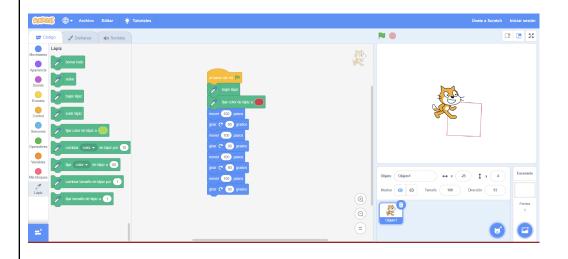


De esta forma queda habilitada en el entorno de scartch





Vemos que cuando esta el lápiz abajo cuando el objeto se desplaza deja huella. Vamos hacer el cuadrado. Bloques ..



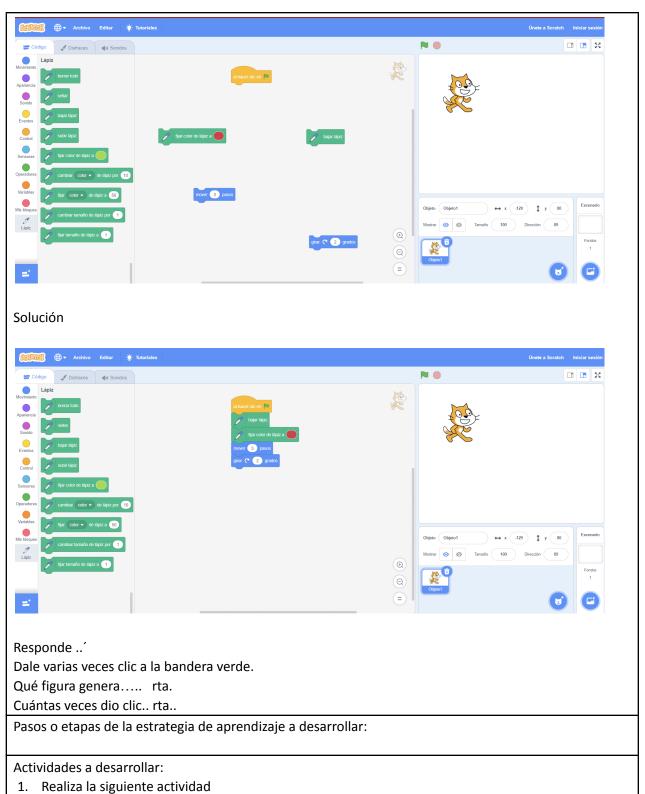
Con la opción del lápiz borrar todo, se borra todo lo que hay en el escenario.



2.2- Nudo: Actividad 1.2 Arma une los bloques para formar un rectángulo Archivo Editar mover 100 pasos girar C* 90 grados mover 200 pasos (0) mover 100 pasos 2.3- Desenlace: □ **□** × 100 (D) (Q)

2. Organiza los bloques para que el objeto 1







https://es.liveworksheets.com/au1910173fb 2. Consulta como se crean variables en scratch. 3. Consulta la opción repetir en scratch 4. Realiza las siguientes figuras en scratch Anexos: Video https://www.youtube.com/watch?v=voN0_AZGWH0 https://www.youtube.com/watch?v=sQl_szD0mzM https://www.youtube.com/watch?v=DGQwDn_jYOQ