

### INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO Resoluciones Deptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001 NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750



Bello - Antioquia

# GUIA N°2: SELECCIÓN DE OBJETOS SCRATCH

## TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA PERIODO CUATRO (4) SEMANAS 3 Y 4

AREA: Tecnología e Informática.

**GRUPO:** 10°1 – 10°2

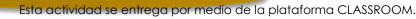
#### Indicadores de desempeño

• Conoce el entorno scratch y crea movimientos sencillos, permitiendo la introducción a los lenguajes de programación.

RESPONSABLES: Nancy Esthela Salazar Mosquera.

#### OBSERVACIONES:

 Utilizando la herramienta Scratch siga las instrucciones dadas en la sección de actividad.



• El trabajo se debe realizar y entregar de forma individual.

 La fecha límite para entregar el trabajo es el 8 de octubre del año 2021 hasta las 12:00 M.



SCR-ATCH

aprender

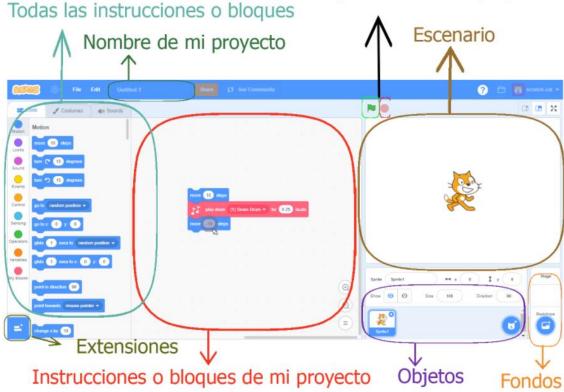
programar

compartir

crear

Entorno Gráfico o interfaz

## Iniciar/Detener la ejecución del mi proyecto ones o bloques



Elaboración propia utilizando Scratch 3.0

Fuente:

https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted
GUÍA CURRICULAR COMPUTACIÓN CREATIVA SCRATCH 3.0

**SELECCIÓN DE OBJETOS SCRATCH** 

E-mail: nancy.salazar@virtual.edu.co





## INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO Resoluciones Deptales. 15814 de 30/10/2002 – 9495 de 3/12/2001 NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750 Bello - Antioquia



## ACTIVIDAD Nº1: SELECCIÓN DE OBJETOS SCRATCH



Componente (prueba corta)

- 1. Esta actividad se realizará en el encuentro sincrónico de la clase de tecnología.
- Debes seguir las indicaciones dadas por la docente.
   Los ejercicios se deben entregar en la asignación realizada por la docente antes de terminar el encuentro.

## **Ejercicios**

Crea un proyecto en scratch, donde experimentes con objetos, disfraces, fondos, apariencia y sonidos, que permita a la docente conocer más sobre ti, las ideas, actividades y gente que te interesa.

Haz tu personaje interactivo, agregando códigos, que harán que el personaje responda a clics, botones y más. Algo parecido a esto:





