



GUIA N°3: SELECCIÓN DE OBJETOS SCRATCH

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA PERIODO CUATRO (4) SEMANAS 5 Y 6	
AREA:	Tecnología e Informática.
GRUPO:	11°1 – 11°2
Indicadores de desempeño	<ul style="list-style-type: none">Conoce el entorno scratch y crea movimientos sencillos, permitiendo la introducción a los lenguajes de programación.
RESPONSABLES:	Nancy Esthela Salazar Mosquera.
OBSERVACIONES:	<ul style="list-style-type: none">Utilizando la herramienta Scratch siga las instrucciones dadas en la sección de actividad.Esta actividad se entrega por medio de la plataforma CLASSROOM.El trabajo se debe realizar y entregar de forma individual.La fecha límite para entregar el trabajo es el 29 de octubre del año 2021 hasta las 12:00M; para aquellos estudiantes que están en virtualidad o aquellos estudiantes que presenta alguna calamidad. Para aquellos estudiantes que no presentan ningún inconveniente la actividad propuesta se debe de entregar finalizando el encuentro presencial.

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN SCRATCH

Entorno Gráfico o interfaz



Elaboración propia utilizando [Scratch 3.0](#)

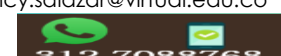
Fuente:

<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





ACTIVIDAD N°1: SELECCIÓN DE OBJETOS SCRATCH

Componente (prueba corta)

1. Esta actividad se realizará en el encuentro sincrónico de la clase de tecnología.
2. Debes seguir las indicaciones dadas por la docente.
3. 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:



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

