

Nombre de estudiante:

Sección:



Voy a recordar lo aprendido y/ o aprender.

Scratch es un lenguaje de programación visual, que favorece la comprensión de los fundamentos de programación, el pensamiento lógico y algorítmico.

Para usar Scratch 3 en línea:

Ingresar a tu navegador y digitar la dirección <https://scratch.mit.edu/> o escribiendo en Google Scratch e ingresar al primer link.



<https://scratch.mit.edu/> ▾ Traducir esta página

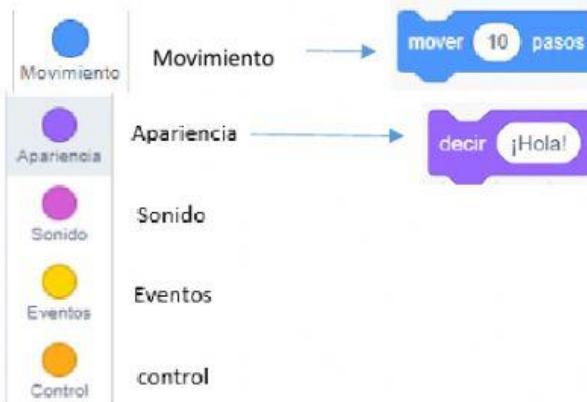
Scratch - Imagine, Program, Share ←

También en algunos teléfonos puedes instalarlo como aplicación, pero no es compatible en todos..

Este es el icono



Scratch viene con unas categorías en un menú de bolitas de colores, en donde encontramos los diferentes bloques de programación por ejemplo de movimiento, sonido etc...



Práctica:

- 1- Escribo dentro del cuadro, el número correspondiente al orden en que se deben acomodar las instrucciones para lograr la animación del instrumento. (¿Cuál bloque va primero?)



- 2- Escribe al lado de cada bloque, la categoría a la que pertenece. Guíese con el siguiente ejemplo.



- 3- Marca una (x) en cuál paleta o categoría se debe ingresar para trabajar con los sonidos.

Apariencia

Sonido

Eventos

control

- 4- Observe las siguientes secuencias y elija la que es correcta para lograr grabar un sonido nuevo,

