



El **trabajo autónomo** es la capacidad de realizar tareas por nosotros mismos, sin necesidad de que nuestros/as docentes estén presentes.

Centro Educativo: Unidad Pedagógica Río Cuba
Educativa: Kimberly García Zúñiga
Nivel: Sexto grado.
Asignatura: Informática Educativa




1. Me preparo para hacer la guía

Pautas que debo verificar **antes de iniciar** mi trabajo.

Materiales o recursos que voy a necesitar	Cuaderno de informática o tareas, lápiz.
Condiciones que debe tener el lugar donde voy a trabajar	Espacio cómodo según preferencia del estudiante y las posibilidades del hogar.
Tiempo en que se espera que realice la guía	Una hora a la semana.



2. Voy a recordar lo aprendido en clase.


Indicaciones	La siguiente actividad tiene como propósito identificar la interfaz de Scratch y sus partes principales.
Actividad Preguntas para reflexionar y responder	De lo visto en clase: ¿Recuerdas Scratch? 










1. Pongo en práctica lo aprendido en clase

Indicaciones	<p>Comparta con el niño la siguiente información.</p> <p>Recordemos la Interfaz del programa Scratch 3.0.</p> <p>Observemos la ficha adjunta.</p>
--------------	---



	<p style="text-align: center;">Iniciar/Detener la ejecución del mi proyecto</p> <p>Todas las instrucciones o bloques</p> <p>Nombre de mi proyecto</p> <p>Escenario</p>  <p>Extensiones</p> <p>Instrucciones o bloques de mi proyecto</p> <p>Objetos</p> <p>Fondos</p> <p>En la ficha se puede observar la interfaz de Scratch 3.0. La interfaz se divide en 8 partes: Iniciar (banderita verde) /detener la ejecución del proyecto, todas las instrucciones o bloques, nombre de mi proyecto, escenario, fondos, objetos, instrucciones o bloques de mi proyecto y extensiones.</p>
<p>Indicaciones o preguntas para auto regularse y evaluarse</p>	<p>Coméntele al niño en qué consiste la actividad.</p> <p>Anote en el cuaderno de informática o tareas la fecha y responda las siguientes preguntas.</p> <ol style="list-style-type: none">1- ¿Cuál otro nombre tiene el botón de inicio? <input type="text"/>2- Mencione 5 partes de la interfaz de Scratch. <input type="text"/>3- Anota algunos bloques de programación que recuerdes de scratch 3.0. <input type="text"/>



Preguntas o matrices para auto regularse y evaluarse	Analizo la tabla auto evaluativa y completo según corresponda.	
	Con el trabajo autónomo voy a aprender a aprender	
	En conjunto con el niño o la niña revisen las acciones realizadas durante la construcción del trabajo.	
	Marco una X encima de cada símbolo al responder las siguientes preguntas	
	¿Leí las indicaciones con detenimiento?	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 
¿Me di cuenta de que no comprendía alguna palabra?	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 	
¿Aprendí una palabra nueva?	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 	
¿Volví a leer las indicaciones cuando no entendía que debía hacer?	<input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/> 