



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<br>Preguntas para reflexionar y responder | <i>De lo visto en clase:</i><br>¿Recuerdas Scratch?<br> |



**1. Pongo en práctica lo aprendido en clase**

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



|   |  |
|---|--|
|   | <p style="text-align: center;"><b>Iniciar/Detener</b> 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"><li>1- ¿Cuál otro nombre tiene el botón de inicio?<br/><input type="text"/></li><li>2- Mencione 5 partes de la interfaz de Scratch.<br/><input type="text"/></li><li>3- Anota algunos bloques de programación que recuerdes de scratch 3.0.<br/><input type="text"/></li></ol>  |



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