

ACTIVIDAD PARA RESOLVER EN CASA.

REFLEXIONAMOS SOBRE LO TRABAJADO EN CLASE. 6 GRADO

ÁREA: INFORMÁTICA - OCTUBRE

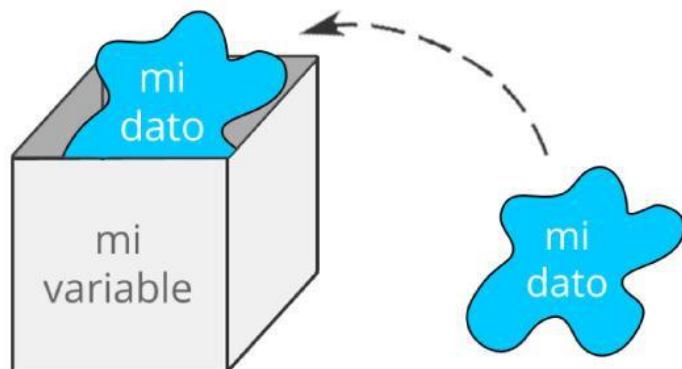
NOMBRE Y APELLIDO:

GRADO A O B:

# Las Variables

Les propongo que podamos **analizar el uso de datos en programación**: ¿cómo se les ocurre que se vayan contabilizando los puntajes?

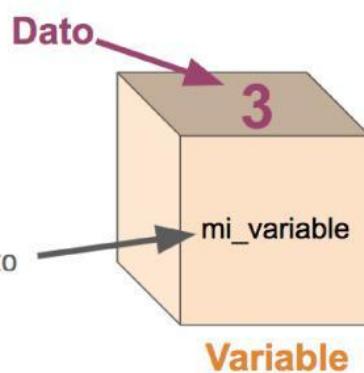
A partir de las opiniones de los estudiantes, el docente introduce o recupera la idea de las **VARIABLES**.



Y les presento las partes de una **VARIABLE**:

## Variables

Cada variable tiene un nombre, de modo que podamos acceder a ese dato siempre que necesitemos.



### Variables

Crear una variable

mi variable

fijar mi variable a 0

cambiar mi variable en 1

mostrar variable mi variable

esconder variable mi variable

En Scratch se usan estos bloques para utilizar **VARIABLES**

# Respondemos

1. ¿Cuándo iniciamos un juego o actividad en Scratch que bloque permite reiniciar un puntaje?



2. ¿Cuándo tenemos que sumar o restar puntos en un juego o actividad en Scratch que bloque utilizamos?



3. ¿Cuál es el error en el siguiente bloque para sumar?



- El número debe ser tener antes el signo +
- Para sumar se usa otro bloque
- Falta indicar el nombre de la variable