ACTIVIDAD PARA RESOLVER EN CASA.

REFLEXIONAMOS SOBRE LO TRABAJADO EN CLASE.6 GRADO

ÁREA: INFORMÁTICA - OCTUBRE

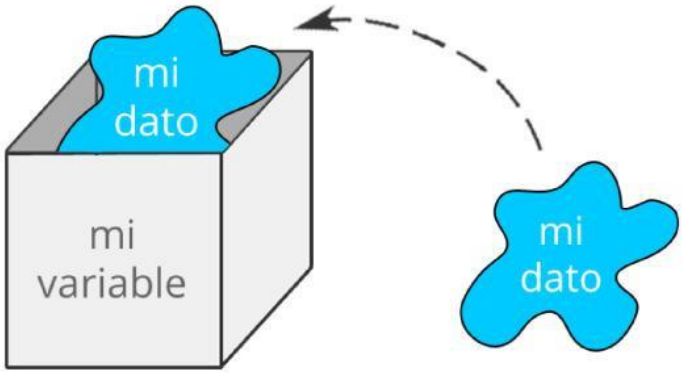
NOMBRE Y APELLIDO:

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?

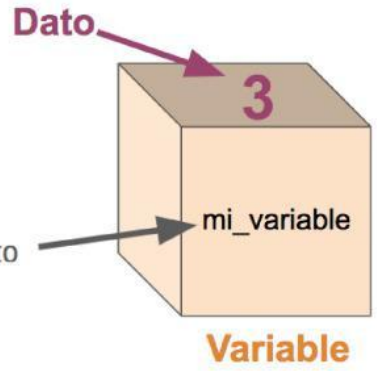
A partir de las opiniones de los estudiantes, el docente introduce o recupera la idea de las VARIABLES.



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.





En Scratch se usan estos bloques para utilizar VARIABLES

LIVEWORKSHEETS

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

LIVEWORKSHEETS