



FICHA PRÁCTICA N°01 – EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

III° BIMESTRE

Apellidos y Nombres: _____

Grado: III°

Sección: "A-B-C-D"

Profesor: Miguel Díaz Gonzales

Fecha: _____

Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

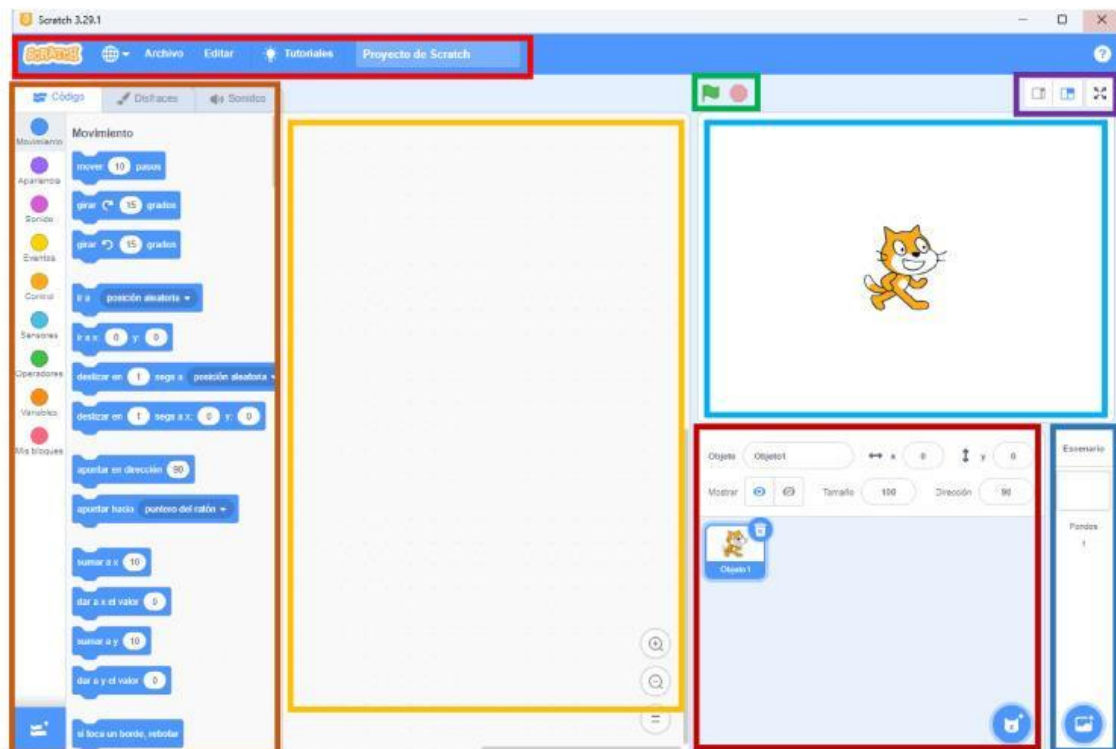
Desempeño: Planifica colaborativamente soluciones a necesidades de su entorno usando organizadores gráficos e identificando la interfaz de Scratch, con ética digital, respeto e independencia en su aprendizaje.



IDENTIFICACIÓN DE ELEMENTOS DE LA INTERFAZ DE SCRATCH

ACTIVIDAD 01: Une con una línea el nombre de la barra con el lugar que le corresponde en la imagen de la interfaz (ventana) que está encerrado en cuadros de colores.

- Panel de escenario (Fondo)
- Librería de bloques, disfraces y sonido
- Área de programa
- Botones de ejecutar y detener
- Área de vista previa-escenario
- Barra de menú
- Modo de vista previa.
- Panel de objetos (Sprite)





ACTIVIDAD 02: Completa la tabla con tus ideas.

Parte de la Interfaz	¿Cómo ayuda a crear un proyecto útil para tu comunidad educativa?
Escenario	
Zona de bloques	
Área de personajes	

ACTIVIDAD 03: Reflexión personal

¿Cuál parte de la interfaz te parece más importante? ¿Por qué?

¿Cómo usarías estas herramientas para crear un proyecto que informe o eduque a tu comunidad sobre un problema real?

Referencia:

mdiazg. (2021). Partes de la ventana del scratch. LiveWorksheets.
<https://www.liveworksheets.com/es/worksheet/es/computacion/1002936>

Scratch - Imagine, Program, Share. (2025). Mit.edu. <https://scratch.mit.edu/>