I.E. FAP "CAPITÁN JOSÉ ABELARDO QUIÑONES GONZALES" SUBDIRECCIÓN DE SECUNDARIA

Lema: "La creatividad e innovación dan forma a nuestras ideas, inspiran el cambio y construyen el futuro juntos"

Creatividad e innovación

FICHA PRÁCTICA N°01 – EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO

III° BIMESTRE

Apellidos y Nombres: _____

Grado: III° Sección: "A-B-C-D"

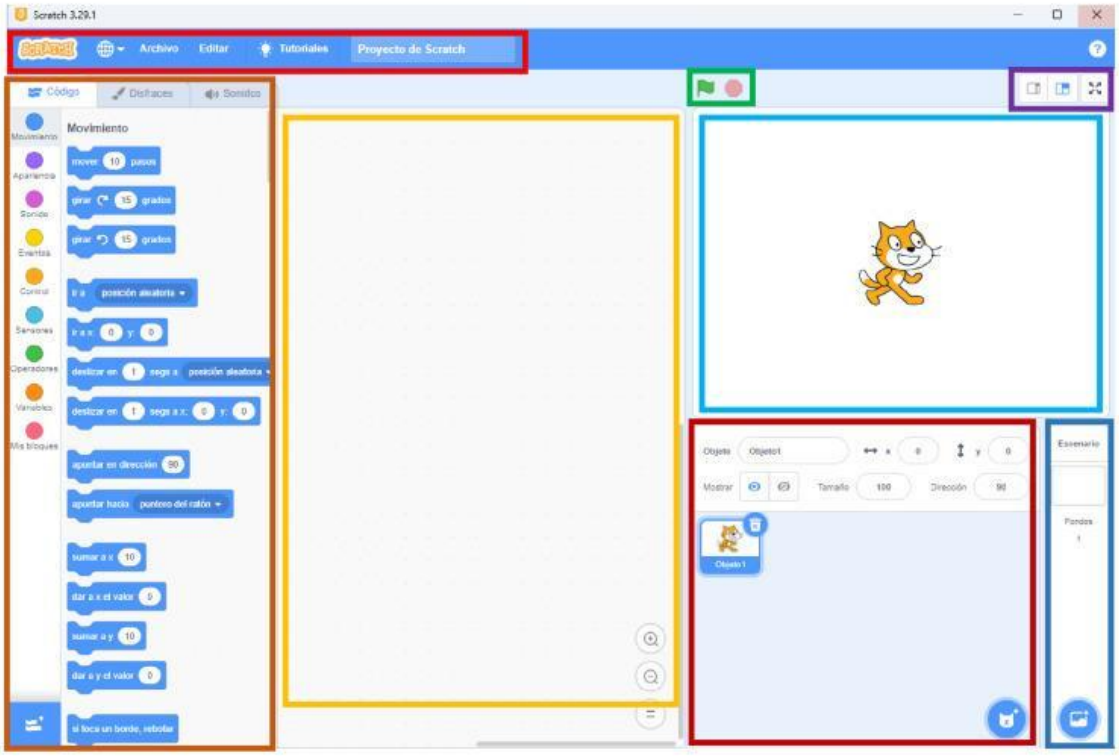
Profesor: Miguel Díaz Gonzales Fecha: _____

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



LIVEWORKSHEETS

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/

LIVEWORKSHEETS