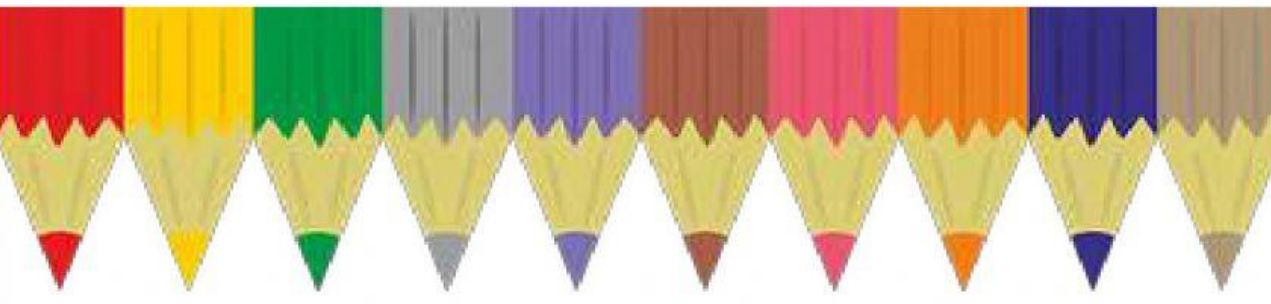




SCRATCH

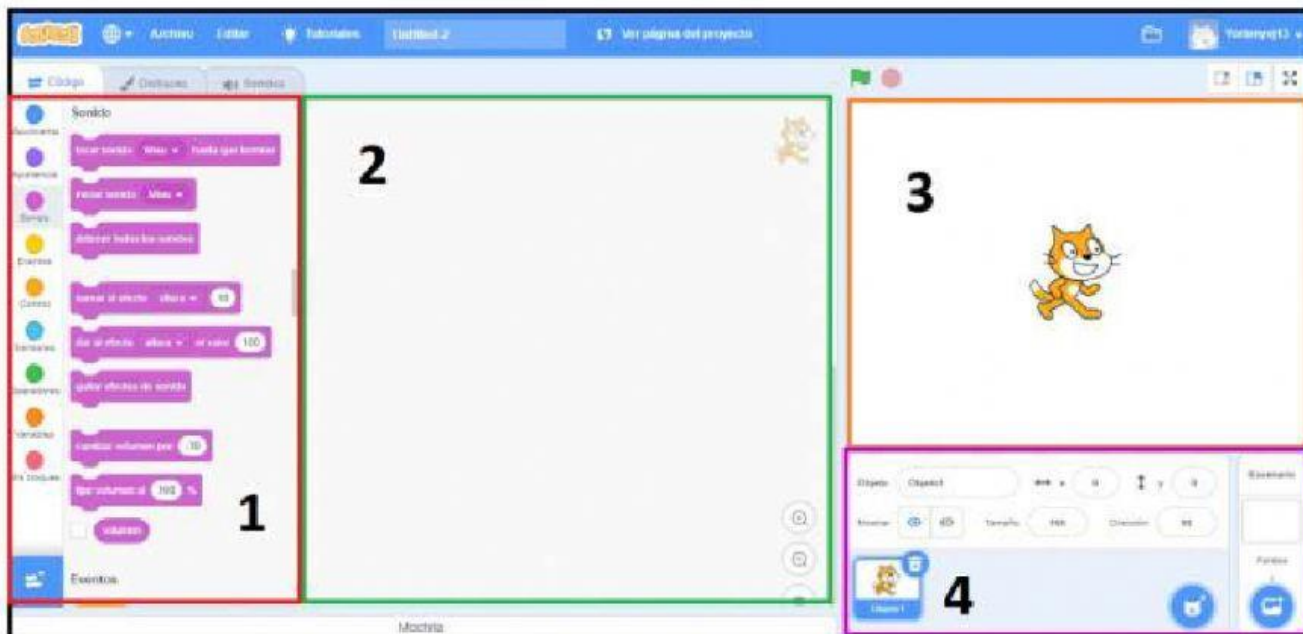
- ♥ Lee con atención cada uno de los puntos.
- ♥ La PDI solo tiene una oportunidad de envío

PDI
CUARTO

Quien domina la
Tecnología, lo
domina todo.



1. Identifico los nombres correctos de las áreas de la interface de Scratch 3.0 y traza una línea con el que corresponde.



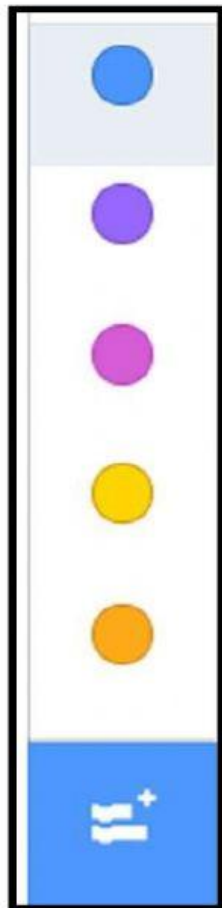
**Bloques de
programación**

**Escritura de
bloques**

Escritorio

**Área de
objetos**

2. Identifica cada uno de los siguientes grupos de comandos (bloques)

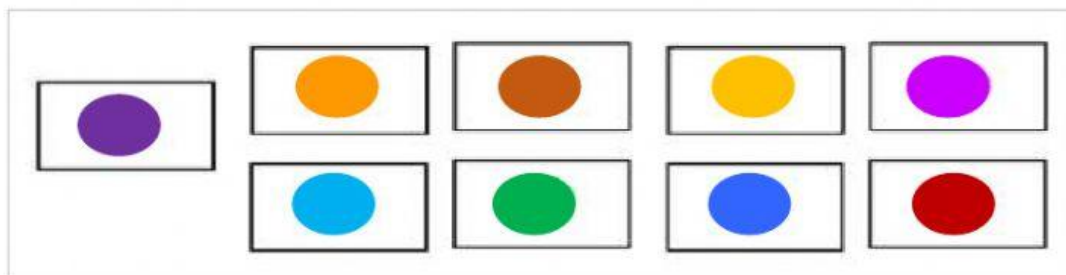


3. Encuentra las siguientes palabras

D	E	C	I	R	H	O	L	A	M
U	Z	A	R	F	S	I	D	Z	M
R	H	F	A	R	Z	I	S	U	F
A	P	A	R	I	E	N	C	I	A
S	H	H	T	A	M	A	Ñ	O	D
N	S	E	S	C	O	N	D	E	R
E	M	O	O	Y	E	C	R	S	R
P	Q	L	M	S	C	R	A	T	C

- APARIENCIA
- MOSTRAR
- ESCONDER
- TAMAÑO
- DECIR HOLA
- DISFRAZ
- PENSAR

4. Identifique sus bloques según color. Arrastre el color según corresponda



Apariencia	Control	Variable	Operadores
Sensores	Mis Bloques	Eventos	Sonido

Práctica de Scratch

CAMBIO DE DISFRAZ

5. Colocar el orden correcto de los códigos para realizar cambio de disfraz y darle movimiento a un personaje de Scratch

Personaje



al hacer clic en

ir a x: 10 y: -131
cambiar disfraz a ruby-b
apuntar en dirección 90

EL LUGAR CORRECTO COLOCA LOS NUMEROS EN

Paso 1

Paso 2

Paso 3

Paso 4

Paso 5

Nota: Recomiendo hacer el ejercicio en el programa de Scratch

decir vamos a tomar un helado durante 2 segundos
esperar 1 segundos
apuntar en dirección 90
repeta 10
mover 10 pasos

esperar 3 segundos
decir ¡Hola! durante 2 segundos
ir a x: 94 y: -21
cambiar disfraz a ruby-a
decir ¿Cómo estas? durante 2 segundos
esperar 4 segundos

6. Une la herramienta con su nombre correspondiente.



NUEVA DIAPOSITIVA



WORDART

COLOR DE FONDO



FORMAS



PLANTILLAS

