

Nombre de estudiante:

Sección:



Voy a recordar lo aprendido y/ o aprender.

Scratch es un lenguaje de programación visual, que favorece la comprensión de los fundamentos de programación, el pensamiento lógico y algorítmico.

Para usar Scratch 3 en línea:

Ingresar a tú navegador y digitar la dirección <https://scratch.mit.edu/> o escribiendo en Google Scratch e ingresar al primer link.



scratch



<https://scratch.mit.edu> ▾ Traducir esta página

Scratch - Imagine, Program, Share ←

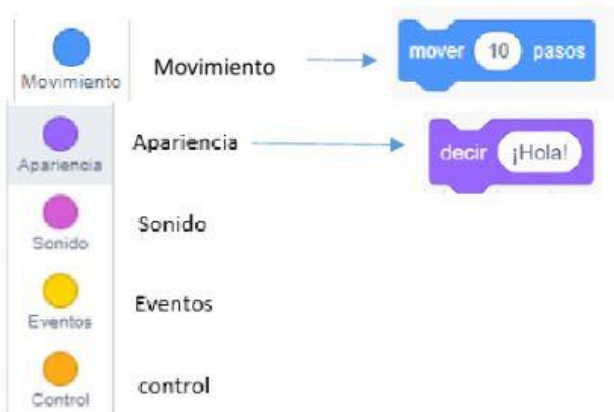
También en algunos teléfonos puedes instalarlo como aplicación, pero no es compatible en todos..

Este es el icono →



Scratch
Scratch Foundation · Educación
📌 Instalado

Scratch viene con unas categorías en un menú de bolitas de colores, en donde encontramos los diferentes bloques de programación por ejemplo de movimiento, sonido etc...



Práctica:

- 1- Escribo dentro del cuadro, el número correspondiente al orden en que se deben acomodar las instrucciones para lograr la animación del instrumento. (¿Cuál bloque va primero?)

	cambiar disfraz a Drums Conga-b ▼		esperar 1 segundos
	cambiar disfraz a Drums Conga-a ▼		al hacer clic en 

- 2- Escribe al lado de cada bloque, la categoría a la que pertenece. Guíese con el siguiente ejemplo.

girar 15 grados	<u>Movimiento</u>	al hacer clic en 	_____
iniciar sonido High Conga ▼	_____	decir ¡Hola!	_____

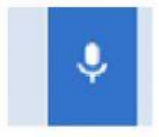
- 3- Marca una (x) en cuál paleta o categoría se debe ingresar para trabajar con los sonidos.

☐		☐		☐		☐	
	Apariencia		Sonido		Eventos		control

- 4- Observe las siguientes secuencias y elija la que es correcta para lograr grabar un sonido nuevo,

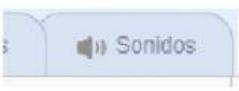
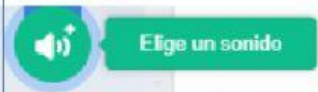
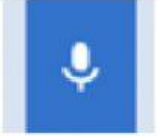
☐

 Grabar
 Sonido





☐





 Grabar
 Sonido