

El **trabajo autónomo** es la capacidad de realizar tareas por nosotros mismos.

<b>Centro Educativo:</b> UP Rio Cuba <b>Educadora:</b> Kimberly García Zúñiga <b>Nivel educativo:</b> Tercero <b>Asignatura:</b> Informática Educativa	<b>Nombre de estudiante:</b> <b>Sección:</b> <b>Fecha:</b> <b>Modalidad:</b> Virtual ____ A distancia __x__
---	--



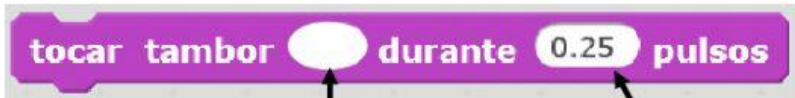
### 1. Me preparo para hacer la guía

Pautas que debo verificar **antes de iniciar** mi trabajo.

Materiales o recursos que voy a necesitar	Para elaborar este trabajo debo contar con: <ul style="list-style-type: none"> <li>Material impreso, lápiz, lapicero, tijeras, goma.</li> <li>Opcional, computadora o celular con conexión a Internet.</li> </ul>
Condiciones que debe tener el lugar donde voy a trabajar	Realizo la GTA en un lugar limpio, agradable donde pueda concentrarte para realizar las actividades.
Tiempo en que se espera que realice la guía	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 hora y 20 minutos o el tiempo que requiera.</li> </ul>
<b>Criterios de Logro:</b>	



### 2. Voy a recordar lo aprendido y/ o aprender.

Indicaciones:	<ul style="list-style-type: none"> <li>Necesito la guía y colaboración del padre, madre de familia o encargado.</li> <li>Leo las indicaciones y realizo lo que se solicita.</li> </ul>
Actividad Inicial	Descubro qué son algoritmos, la intranet, secuencias y las herramientas de edición de Scratch.
Actividad de desarrollo	<p><b>La persona encargada guía y supervisa el trabajo del estudiante.</b></p> <p><b>Aplicación del bloque Tocar tambor</b></p> <p>Reproduce un determinado número de sonido de tambor, seleccionado del menú desplegable, durante un número específico de pulsos.</p> <div style="text-align: center;">  <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             Acá se verá el sonido seleccionado           </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">             Acá se observará el número específico de pulsos           </div> </div> </div>



Ejemplos de los sonidos que se pueden reproducir con este bloque

- (1) Tambor de caja
- (2) Bombo
- (3) Golpe lateral
- (4) Platillo Crash
- (5) Charles abierto
- (6) Charles cerrado
- (7) Pandereta
- (8) Palmada
- (9) Claves

- (10) Bloque de madera
- (11) Cencerro
- (12) Triángulo
- (13) Bongo
- (14) Conga
- (15) Cabasa
- (16) Güiro
- (17) Trafaplás
- (18) Cuica suelta

### Aplicación del bloque *Siguiente Disfraz*

Cambia el disfraz del Objeto por el siguiente disfraz en la lista de disfraces (cuando llega al final del listado de estos, vuelve a comenzar con el primer disfraz).

**siguiente disfraz**

### Aplicación del bloque *Repetir*

Ejecuta, un número específico de veces, los bloques en su interior.



### Aplicación del bloque *Esperar*

Espera un número determinado de segundos y continúa luego con el bloque siguiente.

**esperar 1 segundos**



### 3. Pongo en práctica lo aprendido

Actividad de desarrollo:

El estudiante con la guía y supervisión completa **hoja de trabajo en casa #1, #2, #3 y #4.**

Indicaciones, preguntas o matrices para auto regularse y evaluarse

Con ayuda de un adulto, marco con X o coloreo, según corresponda.

Nivel de desempeño	Escala		Retroalimentación (respuesta o ejemplo explicativo)
	Si	No	
Anoto correctamente los datos que se solicitan para aplicar correctamente el bloque Tocar Tambor.	😊	😐	
Anoto correctamente los datos que se solicitan para aplicar correctamente el bloque Siguiente Disfraz.	😊	😐	
Anoto correctamente los datos que se solicitan para aplicar correctamente el bloque Repetir.	😊	😐	
Anoto correctamente los datos que se solicitan para aplicar correctamente el bloque Repetir.	😊	😐	



## Hoja de trabajo en casa #1

### Aplicación del bloque "Tocar Tambor"

**Indicaciones:** La persona encargada guía y orienta el trabajo del estudiante.

Anote el número correspondiente según lo que se solicita.

#### Caso #1.

María necesita reproducir el sonido **conga** durante 0.25 pulsos. ¿Qué valor debería anotar María en el espacio señalado?

tocar tambor  durante 0.25 pulsos


#### Caso #2.

Ricardo necesita reproducir el sonido **Platillo Crash** durante 0.25 pulsos. ¿Qué valor debería anotar Ricardo en el espacio señalado?

tocar tambor  durante 0.25 pulsos

#### Caso #3.

Jorge necesita reproducir el sonido **Trafaplás** durante 0.25 pulsos al presionar la bandera. ¿Cuál sería la programación correcta para esto que desea hacer Jorge? Escribo X en el cuadro señalando la programación correcta.

1 al presionar   
tocar tambor 7 durante 0.25 pulsos

☐

2 al presionar   
tocar tambor 17 durante 0.25 pulsos

☐

3 tocar tambor 17 durante 0.25 pulsos

☐

## Hoja de trabajo en casa #2

### Aplicación del bloque "Siguiendo Disfraz"

**Indicaciones:** La persona encargada guía y orienta el trabajo del estudiante.

**Camila quiere hacer una secuencia de imágenes con diferentes dinosaurios.**

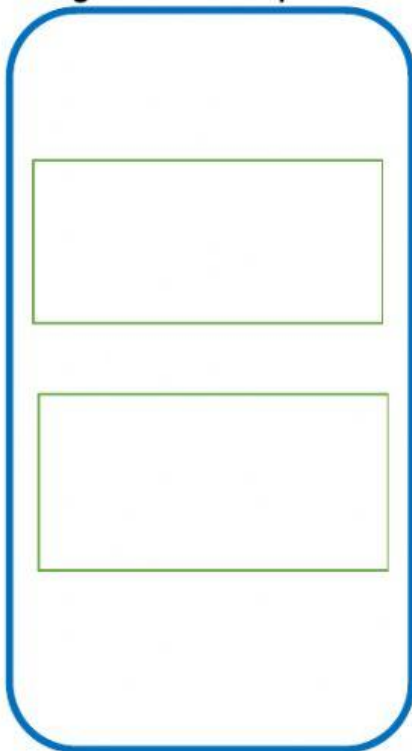
Ayudo a Camila a colorear los dinosaurios.

Arrastro las imágenes de la parte inferior de la hoja.

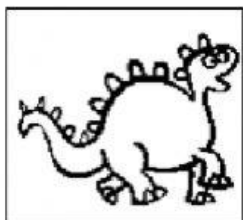
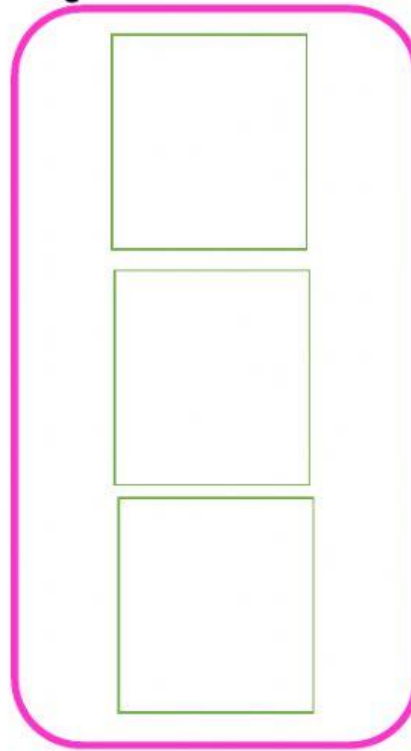
Coloco la programación correcta en el recuadro azul, para que Camila vea el cambio de disfraz.

Coloco en el recuadro rosado el orden de los dibujos, para tener una imagen de cómo se verá la animación creada.

#### Programación requerida



#### Organización de disfraces



**siguiente disfraz**



**al presionar**



### Hoja de trabajo en casa #3

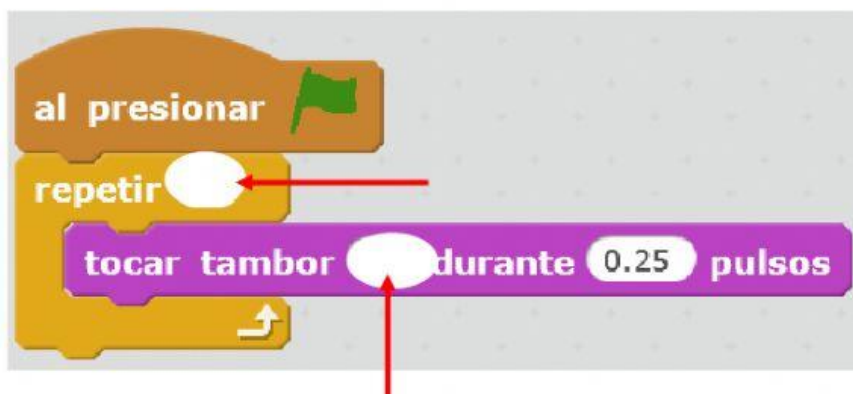
#### Aplicación del bloque "Repetir"

**Indicaciones:** La persona encargada guía y orienta el trabajo del estudiante.

Anoto en el espacio en blanco, señalado por las **flechas rojas**, lo que se le solicita en cada caso.

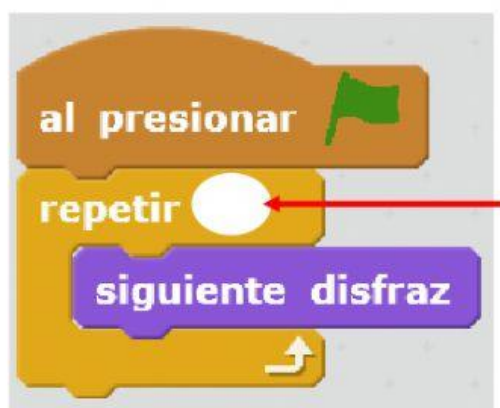
#### **Caso #1.**

Miguel necesita que el tambor emita el sonido **Cencerro** y que suene o se repita **15 veces**. ¿Qué valor debe anotar Miguel en los espacios señalados?



#### **Caso #2.**

Sebastián necesita lograr que el objeto que seleccionó **cambie de disfraz 7 veces**. ¿Qué valor debe anotar Sebastián en el espacio señalado?





### Hoja de trabajo en casa #3

#### Aplicación del bloque “Esperar”

**Indicaciones:** La persona encargada guía y orienta el trabajo del estudiante.

Tiphany creó esta programación en Scratch. Ella quería lograr que el tambor suene, tenga un lapso de 1 segundo en silencio, vuelva a sonar el tambor y tenga otro lapso de 1 segundo de silencio.



El problema es que debe **aumentar el tiempo de espera**. También tiene que **cambiar el sonido de los tambores**, ella quiere que suenen diferente cada uno.

Anoto en los espacios en blanco, la información que se solicita.

Elijo los valores que deseo anotar en cada esperar.

Elijo los sonidos que quiero que emita el tambor, **deben ser distintos**.

