



Prácticas

Las siguientes actividades son prácticas realizadas en el segundo trimestre, mismas que ya fueron revisadas y calificadas dentro del salón de clases.

PRACTICA

¿Qué es Google Docs?

Documentos de Google es un procesador de textos online que te permite crear documentos y darles formato, así como trabajar con otros usuarios en tiempo real.

Los documentos de Google se guardan automáticamente y se actualizan en el mismo momento que se está editando.

Ventajas de Google Docs

- 1. Permite el trabajo colaborativo, es decir que todos pueden aportar y construir el documento.*
- 2. Permite compartir la información con todo el mundo, compartiendo un enlace.*
- 3. Se puede descargar los documentos a la computadora o viceversa.*
- 4. Se pueden crear varias colecciones de archivos compartidos con diferentes grupos.*

PRACTICA

Teclas más utilizadas

Bloq Mayús: fija el estado de mayúsculas a minúsculas dentro del teclado, y suele encender un led a la derecha del teclado que indica que ésta tecla está activada.

Ctrl: Se usa en combinación con otras teclas para realizar operaciones especiales por ejemplo CTRL + C (copia el contenido activo)

Teclas de dirección: Son 4 flechas que permiten mover el cursor en diferentes posiciones dentro del texto actual, arriba, abajo, a la derecha y a la izquierda.

Bloq Num: Activa el funcionamiento del teclado numérico, al presionar esta tecla se enciende un panel led en la parte superior de nuestro teclado.

PRACTICA

Don Quijote De la Mancha

Miguel de Cervantes Saavedra



Don Quijote de la Mancha es una novela escrita por el español Miguel de Cervantes Saavedra. Publicada su primera parte con el título de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha a comienzos de 1605, es la obra más destacada de la literatura española y una de las principales de la literatura universal, además de ser la más leída después de la Biblia.

PRACTICA

TÍO TIGRE Y TÍO CONEJO



Una calurosa mañana, se encontraba Tío Conejo recolectando zanahorias para el almuerzo. De repente, escuchó un rugido aterrador: ¡era Tío Tigre!

-¡Ajá, Tío Conejo! -dijo el felino- No tienes escapatoria, pronto te convertirás en un delicioso bocadillo. En ese instante, Tío Conejo notó unas piedras muy grandes en lo alto de la colina e ideó un plan.

-Puede que yo sea un delicioso bocadillo,

pero estoy muy flaquito -dijo Tío conejo -Mira hacia la cima de la colina, ahí tengo mis vacas y te puedo traer una.

¿Por qué conformarte con un pequeño bocadillo, cuando puedes tener un gran banquete?

Como Tío Tigre se encontraba de cara al sol, no podía ver con claridad y aceptó la propuesta. Entonces le permitió a Tío Conejo ir a la colina arriba mientras él esperaba abajo.

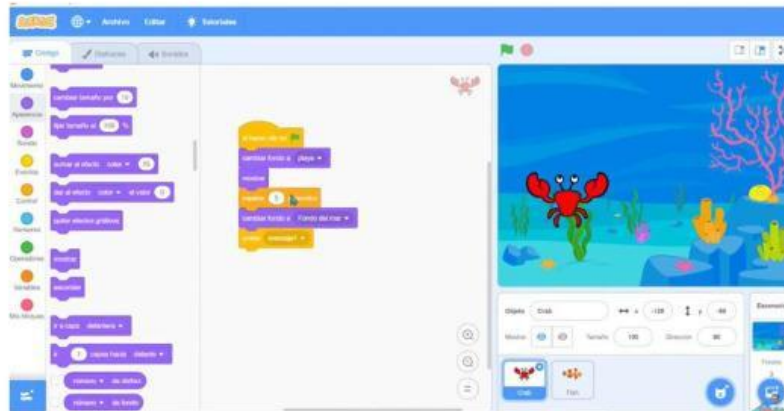
Al llegar a la cima de la colina, Tío Conejo gritó:

-Abre bien los brazos Tío Tigre, estoy arreando la vaca más gordita.

Entonces, Tío Conejo se acercó a la piedra

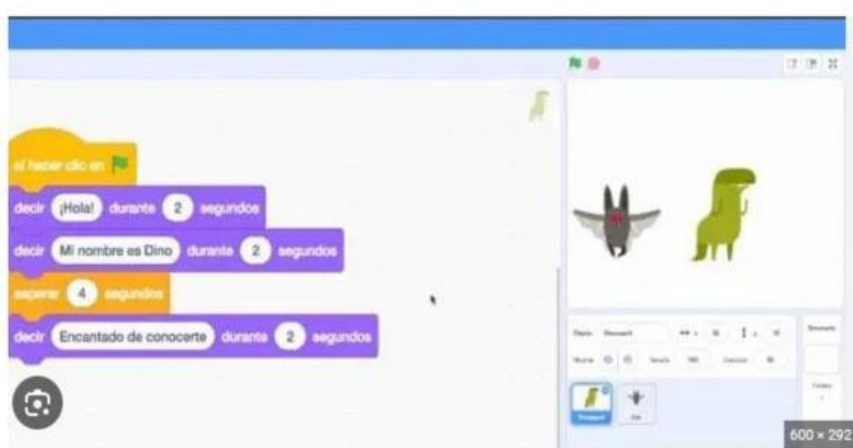
PRACTICA

Con ayuda de tú maestra escribe el código correspondiente para cambiar el fondo de Scratch, utilizando comandos de programación.



PRACTICA

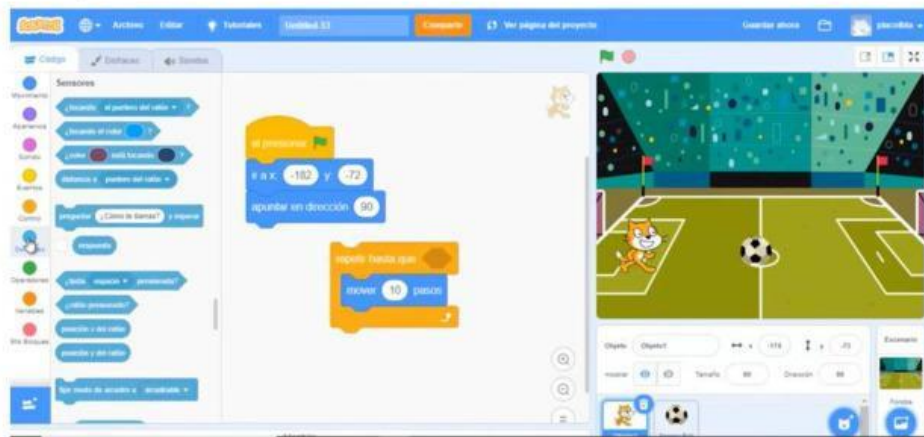
- Agrega 2 personajes y agrega con ayuda de tú maestra el código para hacer que tus 2 personajes muestren un diálogo.



PRACTICA

Mover objetos en Scratch

- Insertar el objeto del gato
- Escribir el código para realizar los movimientos básicos del personaje (adelante, atrás, arriba)



PRACTICA

Inserta un personaje y hacer que salte.

Hacer que salte

Presiona una tecla para que salte.



PREPARACIÓN

Elige un fondo:  **Blue Sky**

Elige un personaje:  **Super Mario**

PROGRAMA

Elige el número de alto en el salto

Elige la altura para bajar

PRUEBA

 Pulsa el espacio de tu teclado.

PRACTICA

Cambiar el disfraz de un personaje

PROGRAMA

 Código

Pincha en la pestaña código.



```
al presionar tecla espacio  
cambiar disfraz a max-c  
esperar 0.3 segundos  
cambiar disfraz a max-b
```

Elige un disfraz.

Elige un disfraz diferente.

PRACTICA

Hacer que un objeto se deslice de un lugar a otro por el escenario

PREPARACIÓN



Elige un fondo.



Nebula



Elige un personaje.



Rocketship

PROGRAMA



Escribe el punto de salida.

Pon otro punto al que se desplazará.

Escribe el punto final.

PRUEBA

Pincha en la bandera para empezar.



TIP



Cuando deslizas un objeto la posición se actualizará

PRACTICA

Hacer que un objeto
tenga el efecto de
volar

Animar - volar

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Canyon



Elige un loro
(u otro objeto que vuele).



Parrot

PROGRAMA

Se mueve por la pantalla



Mueve las alas



PRACTICA

Hacer que un personaje siga un objeto.

Agrega una variable para sumar puntos cada vez que el personaje toque la estrella.

Persigue una estrella

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un objeto



Star

PROGRAMA



Star



Elige un número pequeño, como 0.5, para que sea más rápido



PRACTICA

Crea un escenario y agrega los siguientes objetos.

1 recipiente para recoger frutos

1 fruta (manzana)

Agrega el código de programación para hacer que la manzana caiga y con el recipiente puedas recolectar y sumar puntos.

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Boardwalk



Elige un objeto como la manzana



Apple

PROGRAMA



Apple



al hacer clic en 

ir a posición absoluta

dar x y el valor 180

Escribe 180 para que aparezca en la parte superior.

PRUEBA

Pulsa en la bandera.



 **LIVEWORKSHEETS**

PRACTICA

Crea un escenario o varios escenarios

En cada escenario agrega personajes u objetos

Da animación a tus personajes y objetos

Agrega diálogos a los personajes.

Crear una historia



Elige los protagonistas, la conversación y da vida a tu historia.