

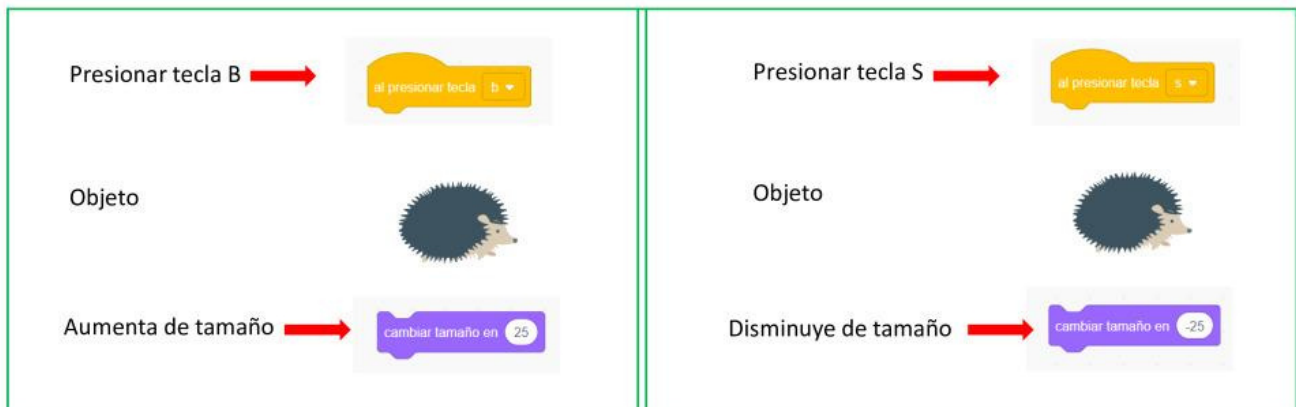
Actividad para programar en Scratch

Nombre: _____ Curso: _____ Fecha: ____/____/____



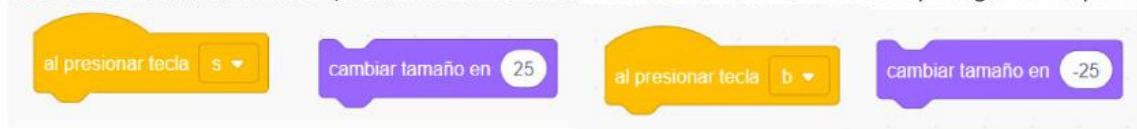
1.- Observar y analizar la siguiente programación en Scratch:

Cada vez que usted presiona la tecla B, el objeto aumenta un poco de tamaño. Cada que presiona la tecla S, el tamaño del objeto disminuye.



Ahora debe encerrar la respuesta correcta, según lo solicitado:

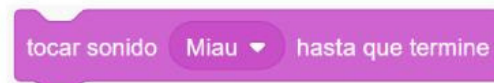
1. Cuando presiona la Tecla B el objeto va a **Aumentar** / **Disminuir** el tamaño (0,50 Ptos)
2. Cuando presiono la Tecla S el objeto va a **Aumentar** / **Disminuir** el tamaño (0,50 Ptos)
3. Cuál es el orden de la programación para aumentar de tamaño. Lo identifico con el número 1 y 2 según corresponda. 0,25 c/u



1	2
---	---

2.- Contestar las siguientes preguntas:

- A qué grupo de bloques pertenece el siguiente bloque (0,50 Ptos)
 - a) Movimiento
 - b) Apariencia
 - c) Sonido



- ¿Cuál es el nombre del siguiente bloque? (0,50 Ptos)
 - a) Evento
 - b) Sonido
 - c) Control



- ¿Qué hace este programa? (0,50 Ptos)
 - a) Paraliza el objeto
 - b) Mueve el objeto por siempre
 - c) Mueve el objeto 10 pasos por 10 veces



3.- Trazar una línea según corresponda la descripción de la izquierda con los bloques de la derecha. (0,50 Ptos C/U)

- 1.- Cambia el disfraz del objeto por el siguiente disfraz en la lista de disfraces (cuando llega al final de la lista, vuelve a comenzar con el primer disfraz).
- 2.- Cuando presiones la bandera verde, se ejecutarán los comandos que estén debajo de este.
- 3.- El objeto deja de ejecutar los comandos durante el tiempo que indiques en el óvalo. Después continúa con el bloque siguiente.
- 4.- Dentro de este bloque puedes colocar todos los que quieras. Estará ejecutando esos bloques sin parar hasta que acabe el programa.
- 5.- Cambia el fondo del escenario por el siguiente fondo en la lista de fondos (cuando llega al final de la lista, vuelve a comenzar con el primer fondo).



4.- Identificar la función de cada grupo de bloques y luego unir con una flecha según corresponda (0,50 Ptos C/U)

 Movimiento

 Apariencia

 Sonido

 Eventos

 Control

1. Permite controlar el momento en el cual se ejecuta una estructura del programa.
2. Permite agregar música o relatos grabados a nuestro programa.
3. Permite establecer una condición lógica para ejecutar un grupo de instrucciones.
4. Permite crear globos de diálogos, ocultar, mostrar o cambiar a de personaje.
5. Permiten controlar la ubicación y desplazamiento de los personajes.