
 <p>Soy calidad Soy Pío XII</p>	<p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII</p> <p>Pacho, Cundinamarca</p>	
--	---	---

ÁREA	Tecnología e informática	GRADO	Octavo
ASIGNATURA	Tecnología	FECHA DE INICIO	
DOCENTE		GUÍA N DE	6 de 6
ESTUDIANTE		TOTAL DE PÁGINAS	3

TEMA SERC: **PROGRAMANDO CON SCRATCH**

HORAS GUIA: 12 horas

### CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

Este tema es la continuación del trabajo con entornos de programación, en esta oportunidad se explorará y trabajará el entorno de programación Scratch para realizar diseños guiados por videotutoriales y hacer creaciones propias.



### Habilidad a desarrollar

- Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía.
- Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas.
- Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.

### Habilidades específicas

Diseño algoritmos para dar solución a la necesidad propuesta por la guía.

### Conocimientos

1. Soluciona desafíos por medio de bloques de arrastrar y soltar.
2. Hace uso de bloques de control, repetición, condición, operadores y sensores.
3. Diseña juegos propios haciendo uso de Scratch.

### Cuando finalices esta guía se espera que puedas:

- Conocer los conceptos básicos de programa Scratch.
- Realizar algoritmos para la solución de actividades propuestas.
- Hacer uso del entorno de programación para diseñar animaciones.

### Recursos para el desarrollo del tema:

- Video: Qué es Scratch.
- Video: JUEGO DE SALTOS.
- Video: Cruza la rana.
- Video: Tablas de multiplicar en Scratch.
- Video: Lista de chequeo.
- Programas: instaladores Scratch.

### ETAPAS DE APRENDIZAJE

#### Punto de partida

**Realiza las actividades y contesta las preguntas sin la ayuda de libros o internet “no copies de ningún lado” quiero saber qué conoces sobre este tema**

1. Lee todo este documento y realiza una lista de palabras clave (mínimo 12 palabras) que se encuentren en esta guía.

2. Responde las siguientes preguntas, **escribe en el cuaderno lo que sepas sin preguntar a nadie ni mirar en ningún documento o Internet.**

- ¿Qué es Scratch y para que crees que sirve? Si no conoces qué es Scratch plantea una hipótesis acerca de lo que puede ser.
- ¿Para qué puedes utilizar el programa Scratch?
- ¿Qué otros programas similares a Scratch conoces? En años anteriores se trabajaron algunos de estos programas.

Ahora debes proponer tu meta de aprendizaje, planear los tiempos y fechas en que te propones entregar el trabajo en cada una de las etapas.

**Recuerda** que la meta debe tener un **¿Qué?**, un **¿Cómo?** y un **¿Para qué?**



Ejemplo: **Conocer las etapas del proceso tecnológico a través de la información que brinda la guía para poder dar solución a problemas del día a día.**

Meta personal:			
Proyección de entrega por etapa (en horas):			
Punto de partida ___ horas	Investigación ___ horas	Desarrollo de Habilidad ___ horas	Relación ___ horas
Fecha proyectada de entrega:			

### Investigación

En esta etapa, tendrás la oportunidad de conocer información relacionada con el presentador multimedia Power Point. Realiza las siguientes actividades y si tienes dudas o dificultades consulta a tu analista.

- Revisa el video **Qué es Scratch**, está en la carpeta de INVESTIGACION y toma apuntes de la información más importante.
- Con los apuntes que tomaste en el punto anterior realiza un mapa conceptual sobre qué es Scratch, partes de la ventana de Scratch, elementos de cada una de las partes de la ventana y explica cada una de estas partes. Antes de realizar el mapa revisa la información que está en la carpeta INVESTIGACION – MAPA CONCEPTUAL. Aplica la lista de chequeo mapa conceptual y evalúa tu trabajo antes de entregarlo al analista.
- Revisa atentamente los videos en este orden: JUEGO DE SALTOS, Cruza la rana, Tablas de multiplicar en Scratch.
- Llena la siguiente tabla teniendo en cuenta la información vista en los videos.

¿De qué trata el juego?	Bloques utilizados en el juego
Ejemplo: Juego de Ping pong	 Bloque de Eventos  Bloque de Movimiento
Ahora escribe los que te piden en el punto 4	

### Desarrollo de la habilidad

En este momento harás uso de la información vista en la etapa de investigación, si requieres ayuda u orientación comunícate con tu analista.

- Utilizando los videotutoriales revisados en la etapa de Investigación, sigue los pasos y realiza los juegos: JUEGO DE SALTOS, Cruza la rana, Tablas de multiplicar en Scratch, que allí se explican.
- Realiza un juego diseñado y programado por ti.

### Relación

En esta etapa aplicarás los nuevos aprendizajes a tu realidad (harás una transferencia de conocimientos a otros entornos), evaluarás tu proceso durante las etapas anteriores y tu disposición de trabajo en general.

1. La etapa de relación sirve para reflexionar acerca de cómo se puede utilizar lo aprendido en clase de tecnología e informática en la solución de actividades y necesidades de otra área, por este motivo puedes utilizar un máximo de dos horas en esta etapa y realizar una actividad en donde uses una herramienta tecnológica (video, audio, presentación, organizadores gráficos, etc.) que debas presentar en otra asignatura. **Este trabajo debes presentarlo primero al analista de tecnología para que te dé el visto bueno y puedas entregarlo lo mejor posible al otro docente.**
2. Responde la lista de chequeo de autoevaluación.

**Ahora es el momento de evaluar tu meta:**

Retoma tu meta y valida si esta fue alcanzada o no ¿Por qué?

Título del Tema FRE: G6 PROGRAMANDO CON SCRATCH						
Área		Tecnología	Asignatura	Tecnología e informática	Grado	Octavo
					Grupo	
<b>Estudiante</b>						
<b># Horas</b>		2 horas semanales	<b>Habilidad a desarrollar</b>			
<b>Fecha lograda</b>		<b>Fecha proyectada</b>				
<b>Inicio</b>	<b>Cierre</b>	<b>Inicio</b>	<b>Cierre</b>	-Puedo abstraer las ideas más importantes de los temas tratados a partir de los anexos de la guía. -Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situaciones planteadas. -Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra área o entorno.		
<b>Conocimientos</b>		<b>Etapas</b>	<b>P. Partida</b>	<b>Investigación</b>	<b>D. Habilidad</b>	<b>Relación</b>
1. Soluciona desafíos por medio de bloques de arrastrar y soltar. 2. Hace uso de bloques de control, repetición, condición, operadores y sensores. 3. Diseña juegos propios haciendo uso de Scratch.		<b># Horas</b>				
		<b>Verificación</b>				