

## Guía de trabajo N°05

|                                 |                                          |                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nombre monitor:</b>          | <b>EDUARDO GUILLERMO PINTO ARREDONDO</b> |                                                                                                                                                                     |
| <b>Asignatura asociada:</b>     | <b>TECNOLOGÍA</b>                        |                                                                                                                                                                     |
| <b>Fecha transmisión online</b> | <b>08/07/2020</b>                        |                                                                                                                                                                     |
| <b>Guía número</b>              | <b>Taller</b>                            | <b>Objetivo de Aprendizaje contemplado</b>                                                                                                                          |
| 05                              | Programación en Scratch y App inventor   | Promover el pensamiento computacional, en el mundo de la programación, generando vínculos que favorezcan el pensamiento creativo, para resolver algoritmos simples. |

### OBJETIVO DE CLASE

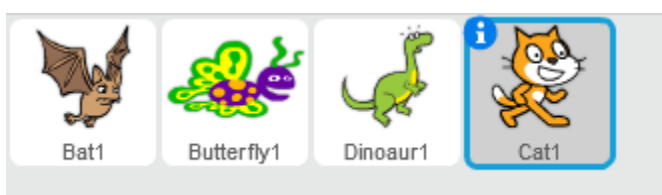
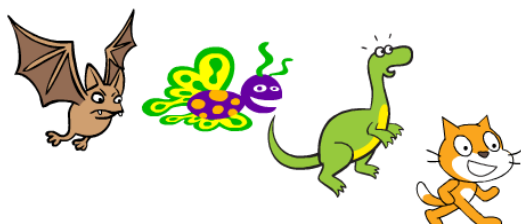
Diferenciar acciones y mensajes entre personajes, para programación por orden de aparición.

### CUADRO DE INSTRUCCIONES

- **Para desarrollar las actividades del taller de programación en Scratch o App Inventor:**
- Lea atentamente las instrucciones, antes de comenzar a trabajar, en esta ocasión tenga en cuenta las actividades se resuelven en la computadora.
- Si no dispone de computadora, podrá utilizar un Tablet o celular, disponga de conexión a internet.

### GUIÓN METODOLÓGICO

Introducción al tema que abordara en la tarea: Desafío para hacer cantar y mover personajes en forma ordenada.



1. Para realizar este desafío, tendrás que utilizar los bloques ENVIAR (nombre personaje), en tu programación.
2. Elegir 4 personajes, Ejemplo murciélago, mariposa, dinosaurio y gato.
3. Comienza a programar el personaje murciélago, luego se ejecutan las instrucciones, al finalizar los bloques de cada personaje ordena al siguiente comience sus instrucciones.
4. Es clave usar enviar y recibir, si murciélago envía, mariposa recibe, así como también dinosaurio recibe, envía orden al último personaje es gato.
5. Finalmente, el gato finaliza la secuencia de programación como último personaje.

### Conceptos:

- **Programación en bloques** La programación en bloques, consiste en ensamblar piezas pre diseñadas como un rompecabezas, formando una lista de pasos a seguir para solucionar un problema o creado por el mismo estudiante. Es una manera práctica y visual de programar.
- **Scratch:** Es un lenguaje de programación creado por el MIT y especialmente diseñado para que todo el mundo pueda iniciarse en el mundo de la programación. Sirve para crear historias interactivas, juegos y animaciones; además de facilitar la difusión de las creaciones finales con otras personas vía Web.
- **Algoritmo:** Un algoritmo es un conjunto de instrucciones detalladas paso a paso o una fórmula para resolver un problema o completar una tarea. En programación, los programadores escriben algoritmos que indica al ordenador cómo realizar una tarea. ¡Las niñas y los niños pueden escribir sus propios algoritmos!