

Guía de trabajo N°06

Nombre monitor:	EDUARDO GUILLERMO PINTO ARREDONDO	
Asignatura asociada:	TECNOLOGÍA	
Fecha transmisión online	18/08/2020	
Guía número	Taller	Objetivo de Aprendizaje contemplado
07	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

Interpretar distintos ciclos condicionales, para programación de un laberinto, usando dos ciclos, personajes y escenario.

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.

GUION 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 emplear un fondo de dos colores, rojo y amarillo.
2. Elija el personaje Gato.
3. Comienza a programar el personaje gato, utilizando los ciclos repetir, por siempre, repetir hasta que, si y si no.
4. Es clave usar las instrucciones: de evento al presionar tecla, establecer cambiar tamaño por 10, efecto color a 25 en apariencia, luego en sensores tocando el color,

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!