	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA PRESENTACIÓN					
	NOMBRE ALUMNA:					
	ÁREA / ASIGNATURA: Tecnología e Informática					
	DOCENTE: Ligia Machado Pérez					
PERIODO	TIPO GUÍA	GRADO	Nº	FECHA	DURACIÓN	
2	Aprendizaje	6º	1	Junio de 2026	2 Unidades	

INDICADORES DE DESEMPEÑO

1. Identificación de los elementos que conforman el entorno de trabajo de un software de programación, describiendo la función de cada uno.
2. Utilización de las funciones básicas de un software de programación, para la creación de proyectos.

¿QUÉ VOY A APRENDER?

INTRODUCCIÓN A SCRATCH

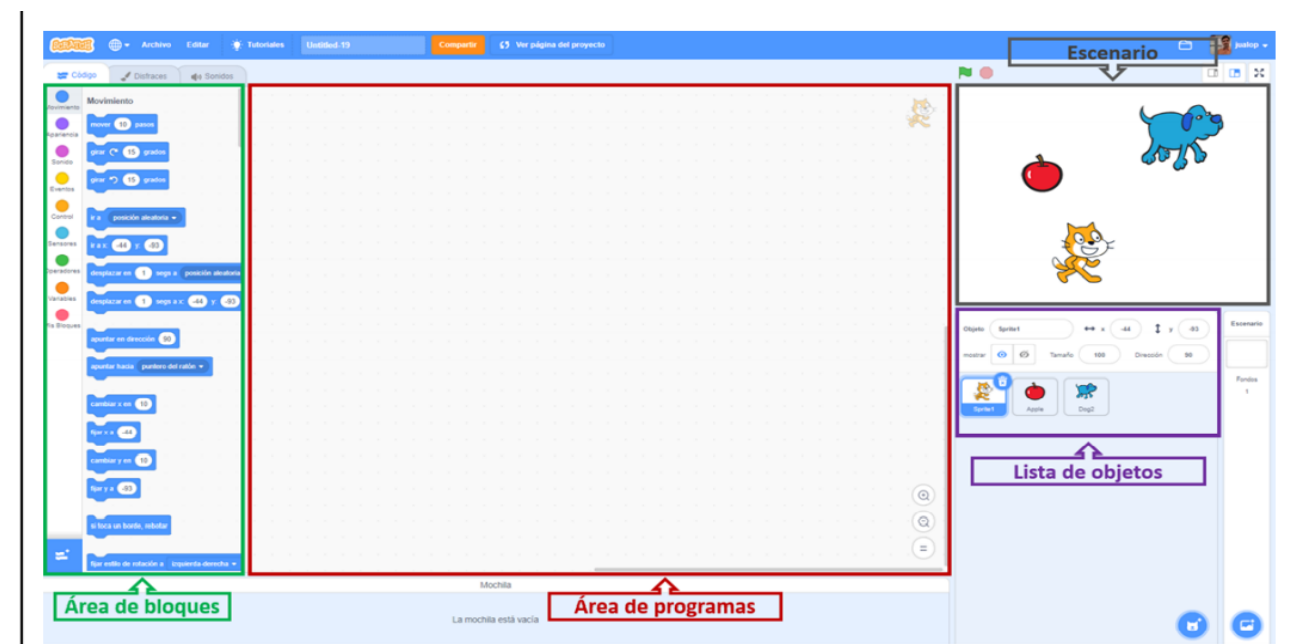
Los proyectos de Scratch están contruidos con Objetos (Objeto móvil programable), los cuales se pueden modificar dándole un disfraz diferente. Un Objeto puede parecer una persona, un tren, una mariposa o cualquier otra cosa. Puede usar cualquier imagen como disfraz: dibujar una imagen en el Editor de Pinturas o importar una imagen que se tenga guardada en el computador.

Se puede dar instrucciones a los objetos, diciéndole que se mueva, que toque música o que reaccione a otros Objetos. Para decirle a un Objeto que hacer, se deben encajar bloques gráficos unos con otros formando pilas, llamadas programas (scripts).

¿QUÉ ESTOY APRENDIENDO?

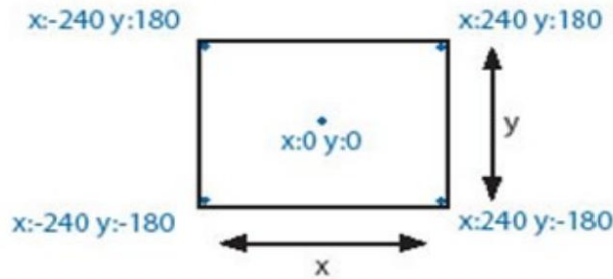
ELEMENTOS BÁSICOS

INTERFAZ



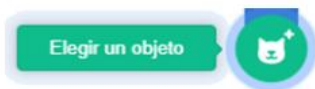
EL ESCENARIO

Es donde se ve como cobran vida las historias, juegos y animaciones. Los Objetos se mueven e interactúan unos con otros en el escenario. El escenario tiene 480 puntos (píxeles) de ancho, 360 puntos de alto y está dividido en un plano cartesiano $x - y$. El centro del escenario corresponde a las coordenadas $X:0, Y:0$

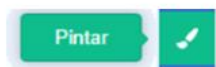


CREAR NUEVOS OBJETOS

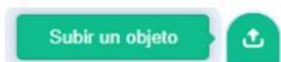
Cuando se inicia un nuevo proyecto en Scratch, este siempre inicia con el Objeto Gato. Para crear nuevos Objetos, haga clic en los siguientes botones:



Seleccionar un Objeto disponible en Scratch 3.0.



Pintar un nuevo Objeto usando el Editor Gráfico.



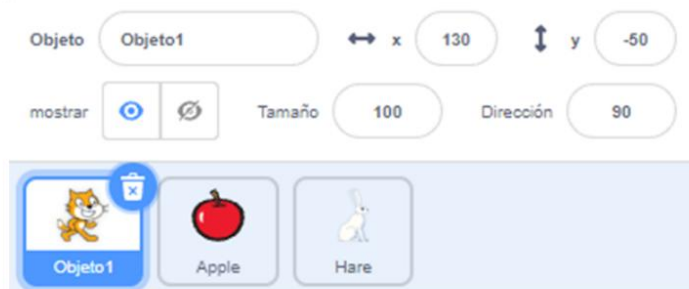
Importar una imagen guardada en alguna carpeta del disco duro del computador.



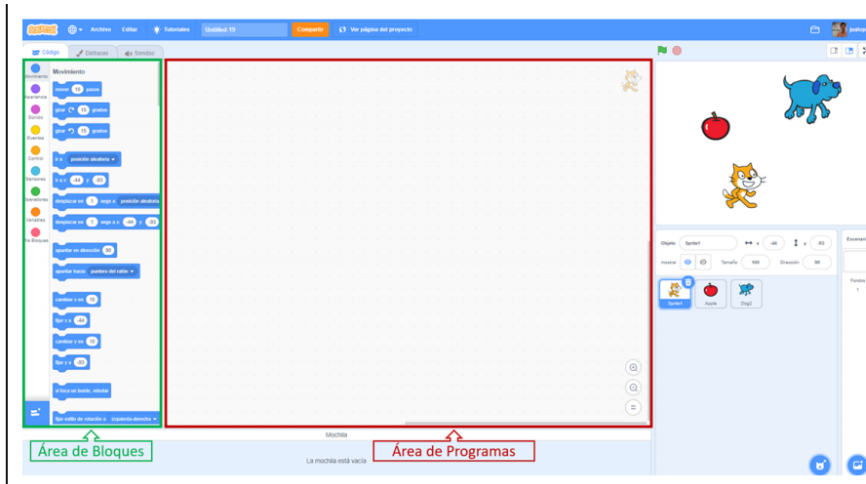
Importar un Objeto aleatorio de entre los disponibles.

LISTA DE OBJETOS

El Listado de Objetos muestra imágenes en miniatura de todos los Objetos disponibles en el proyecto. Cada Objeto, muestra su nombre bajo la imagen.



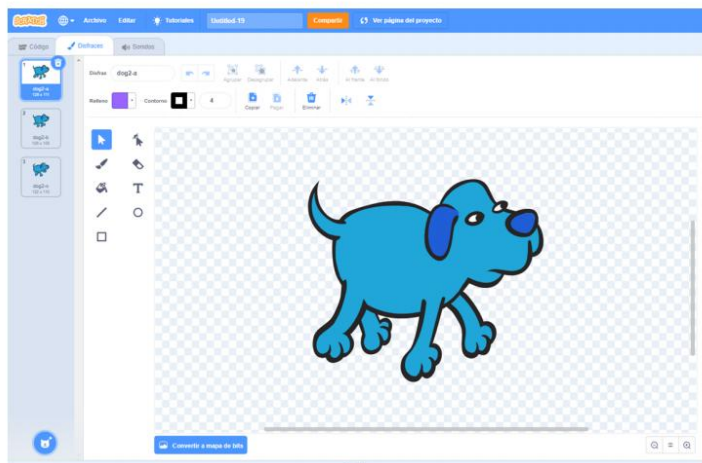
ÁREA DE BLOQUES Y ÁREA DE PROGRAMAS



Para programar un Objeto, arrastre los bloques desde el Área de Bloques al área de Programas. Para ejecutar un bloque haga doble clic sobre este.

Se pueden crear programas (scripts) encajando bloques para formar pilas con ellos. Haga doble clic sobre cualquier parte de la pila para ejecutar el programa completo, desde arriba hasta abajo. Cuando usted arrastra un bloque por el área de programas, una iluminación gris le indica donde puede ubicarlo para formar una conexión válida con otro bloque. También se pueden insertar bloques en la mitad de una pila o al final de esta

DISFRACES



Puedes hacer clic en la pestaña de Disfraces (costumes) para ver y editar los disfraces del Objeto.

El disfraz actual del Objeto (costume1) aparece resaltado. Para cambiar a otro disfraz, simplemente haz clic en la imagen miniatura del disfraz que se quiere.

Existen tres maneras de crear nuevos disfraces: Scratch reconoce muchos formatos de imágenes: JPG, BMP, PNG, GIF (incluyendo GIF animados). Cada disfraz tiene un número que se muestra a su izquierda. Usted puede reorganizar el orden

de los disfraces arrastrando las imágenes miniatura de estos. El número asignado a los disfraces se actualiza si se les cambia el orden. Puedes presionar clic derecho sobre la imagen miniatura de un disfraz para duplicarlo, eliminarlo o para exportar una copia del disfraz como un archivo separado.

ACTIVIDADES: Realizar los ejercicios propuestos en la plataforma, según indicación de la docente.

“El compromiso individual con el esfuerzo colectivo es lo que hace que un equipo, una empresa, una sociedad y hasta una civilización funcionen” . — Vince Lombardi,