



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INSTITUTO TÉCNICO
SUPERIOR INDUSTRIAL

GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO PENSAMIENTO MATEMÁTICO-COMPUTACIONAL

Grado: séptimo Tiempo estimado: Junio 2025

Resultados de aprendizaje: Reconocer el entorno de trabajo de Scratch y conocer la ubicación espacial de los objetos en la gráfica.

PRESABERES:

Instalación de la aplicación

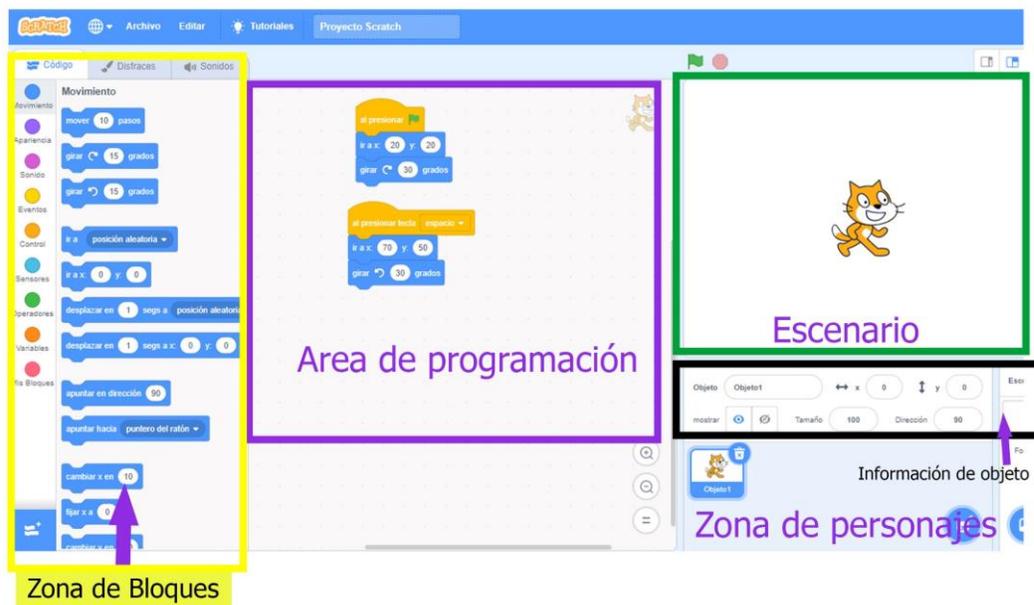
<https://youtu.be/Xo-ESYF8cg>

Actividad: Crear un código para hacer que el gato salte a los puntos (0,0); (20,20);(70,50)

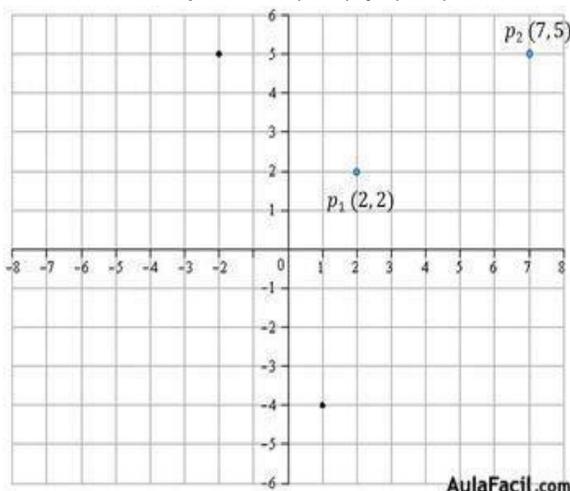
1. Ingresar a l link <https://scratch.mit.edu> y revisar el entorno de trabajo.
2. Clic en empezar a crear y mover el gato en los puntos indicados



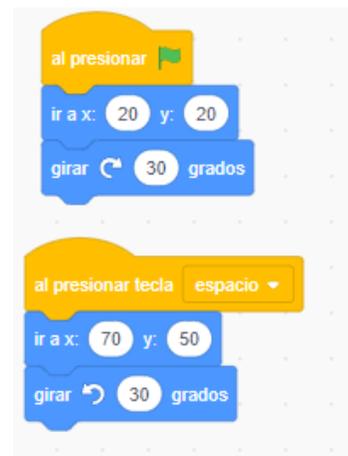
ENTORNO DE TRABAJO SCRATCH



3. Dibuje un plano cartesiano y graficar los puntos (2,2) y (7,5)



4. Crear un programar donde el gato se mueva en los puntos (20,20);(70,50) partiendo del punto (0,0)



Video tutorial <https://youtu.be/Zs6E7BuOie8>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INSTITUTO TÉCNICO
SUPERIOR INDUSTRIAL

GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO PENSAMIENTO MATEMÁTICO-COMPUTACIONAL

Grado: séptimo Tiempo estimado: Junio 2025

Resultados de aprendizaje: Reconocer el entorno de trabajo de Scratch y conocer la ubicación espacial de los objetos en la gráfica.

PRESABERES:

Instalación de la
aplicación

<https://youtu.be/Xo-ESYF8cg>

CIAS DE APRENDIZAJE O EJERCICIOS

El estudiante deberá tomar una captura de imagen de las actividades y subirla a la plataforma integra Industrial <https://q.plataformaintegra.net/industrial/>

BIBLIOGRAFÍA

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>