



1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA

Asignatura	Tecnología e Informática
Dirigido a	Estudiantes séptimo grado
Unidad de aprendizaje	Pensamiento Lógico Matemático Computacional
Resultados de aprendizaje	Reconocer el entorno de trabajo de Scratch y conocer la ubicación espacial de los objetos en la gráfica.
Tiempo para el desarrollo de la guía	19 al 23 de mayo del 2025

2. Entorno de trabajo

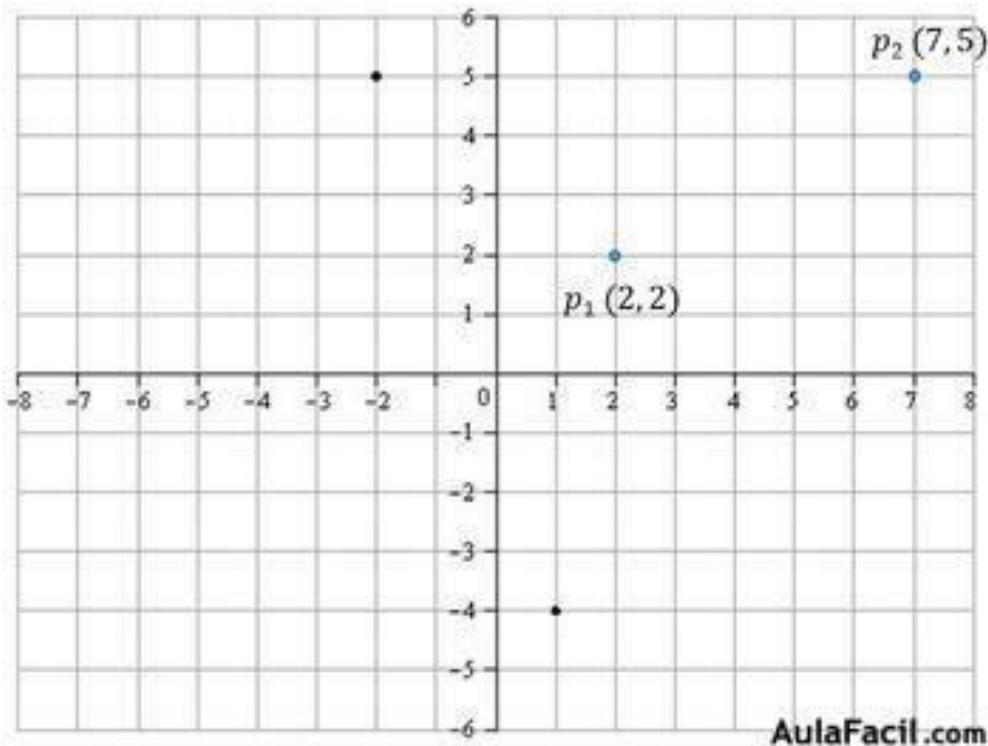
The image shows the Scratch 1.3.1 interface with the following labels and arrows pointing to specific features:

- Botones de menú**: Points to the top menu bar (Nuevo, Abrir, Guardar, etc.).
- Tipo de rotación. Permite controlar la rotación del disfraz**: Points to the rotation type dropdown menu.
- Pestaña para editar los programas, disfraces y sonidos**: Points to the 'Programas', 'Disfraces', and 'Sonidos' tabs.
- Inicio de programa**: Points to the green flag icon.
- Parar programa**: Points to the red stop sign icon.
- Barra de útiles**: Points to the toolbar with various drawing and editing tools.
- Panel de acción**: Points to the 'Pintar objeto nuevo', 'Abrir programa desde archivo', and 'Objeto sorpresa' buttons.
- Bloques para programar**: Points to the left sidebar containing code blocks.
- Paleta de Bloques para programar**: Points to the same sidebar.
- Zona de programas**: Points to the central workspace where scripts are built.
- Modo de presentación**: Points to the 'Escenario' button at the bottom.
- Pintar objeto nuevo**: Points to the 'Pintar' button.
- Abrir programa desde archivo**: Points to the 'Abrir' button.
- Objeto sorpresa**: Points to the 'Objeto sorpresa' button.



ACTIVIDADES

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



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

- Ingresar a l link <https://scratch.mit.edu>
- Click en empezar a crear
- Seleccionar el código que aparece en la figura



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INSTITUTO TÉCNICO
SUPERIOR INDUSTRIAL

GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO PENSAMIENTO MATEMÁTICO-COMPUTACIONAL

CÓDIGO:

VERSIÓN: 01

PÁGINA: 1 de 1

EVIDENCIAS 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>