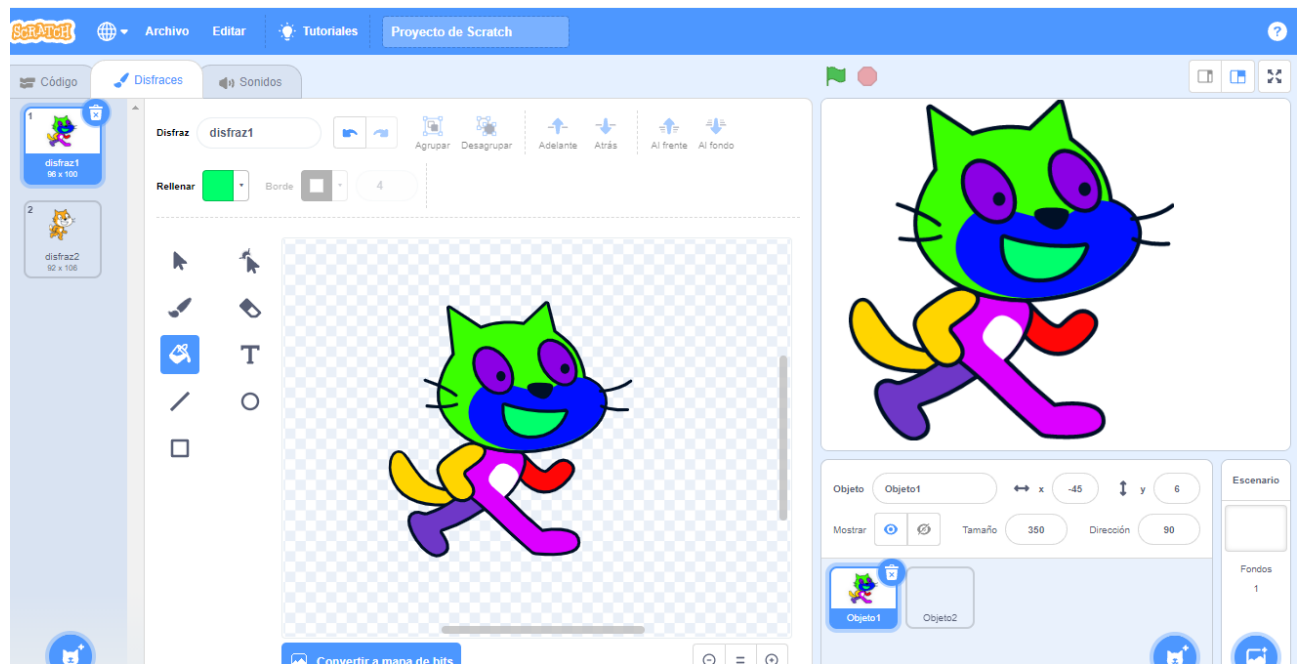
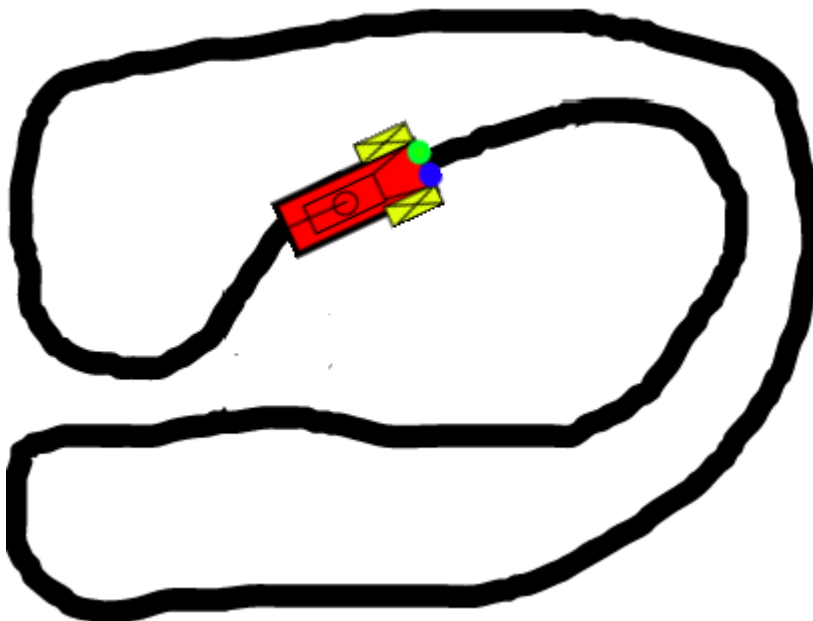


Ajustes y apoyo final a la actividad de construcción del Carro Seguidor de Línea negra programación, bloques, objetos, escenarios,



1. Diseñar y Construir la pista con el ancho adecuado y cerrar la misma en un solo trazo para evitar que el carro no se desplace. Utilizar las herramientas adecuadas y dentro del escenario y fondos de Scratch.
2. Diseñar y construir el vehículo o carro que se utilizará en la aplicación dentro de los objetos de Scratch.
3. Realizar los ajustes correspondientes al diseño de la pista, al carro y a los sensores para que funcione correctamente y que los bloques de programación controlen el movimiento del carro sobre la pista.



4. Los colores de los sensores no se deben cambiar y no deben existir bordes de un color diferente al rojo y al azul en los sensores usados y en su borde.
5. Realizar los ajustes correspondientes en los bloques de programación. Ajustar la posición inicial del movimiento del vehículo o carro de acuerdo a la pista realizada.
6. Responder cada una de las siguientes preguntas de manera ordenada en el cuaderno de trabajo de la asignatura:
 - a. ¿Qué **herramientas de Scratch** ha utilizado para elaborar sus trabajos de este periodo académico? Explicarlas y dibujarlas en su cuaderno de trabajo.
 - b. ¿Qué es una variable creada en Scratch?
 - c. ¿Por qué es importante utilizar variables en la programación de Scratch?
 - d. ¿Por qué es importante aprender a utilizar el programa Scratch?