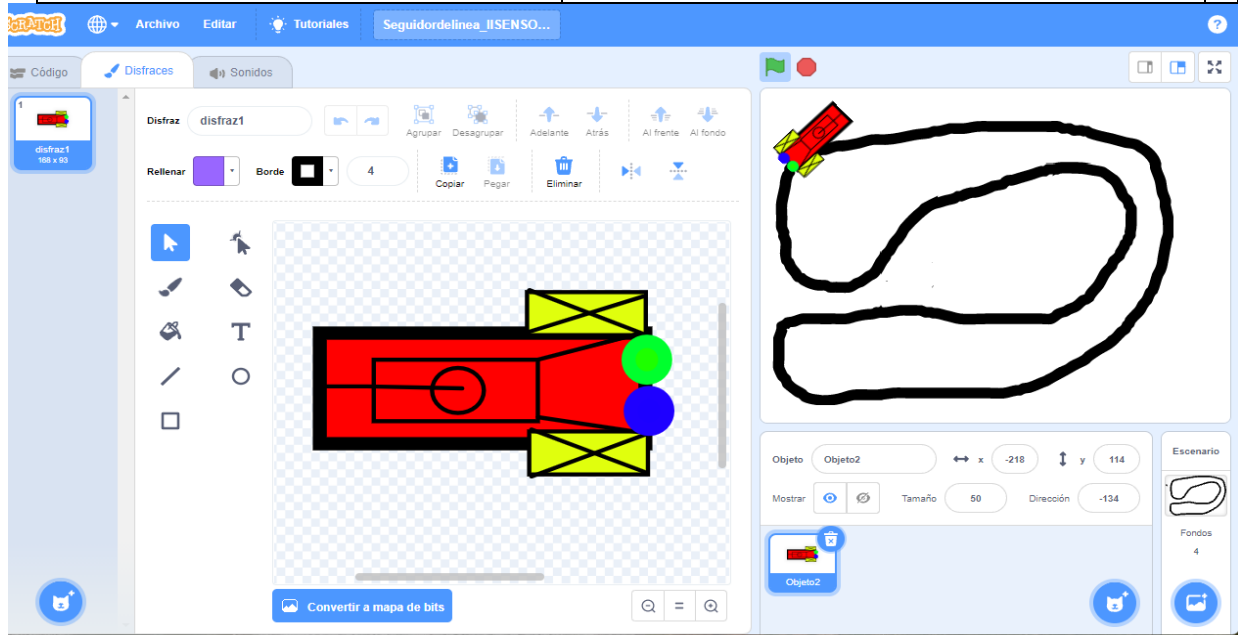


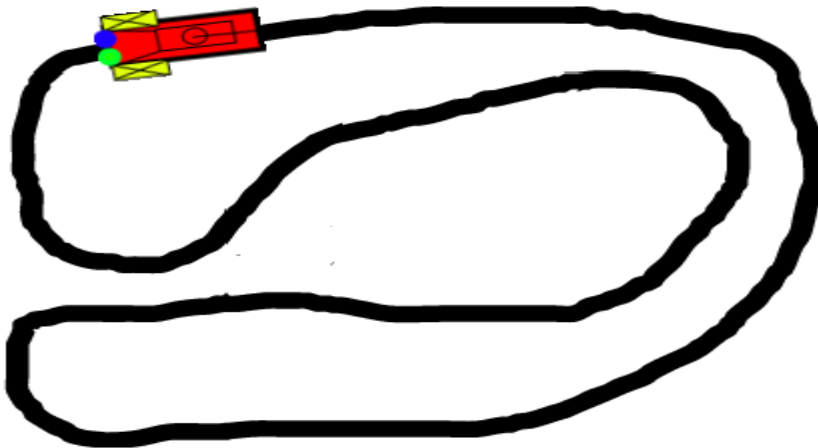


COLEGIO REPÚBLICA DOMINICANA IED  
SEDE A.J.M.  
GUÍA DE TRABAJO FLEXIBILIZADA

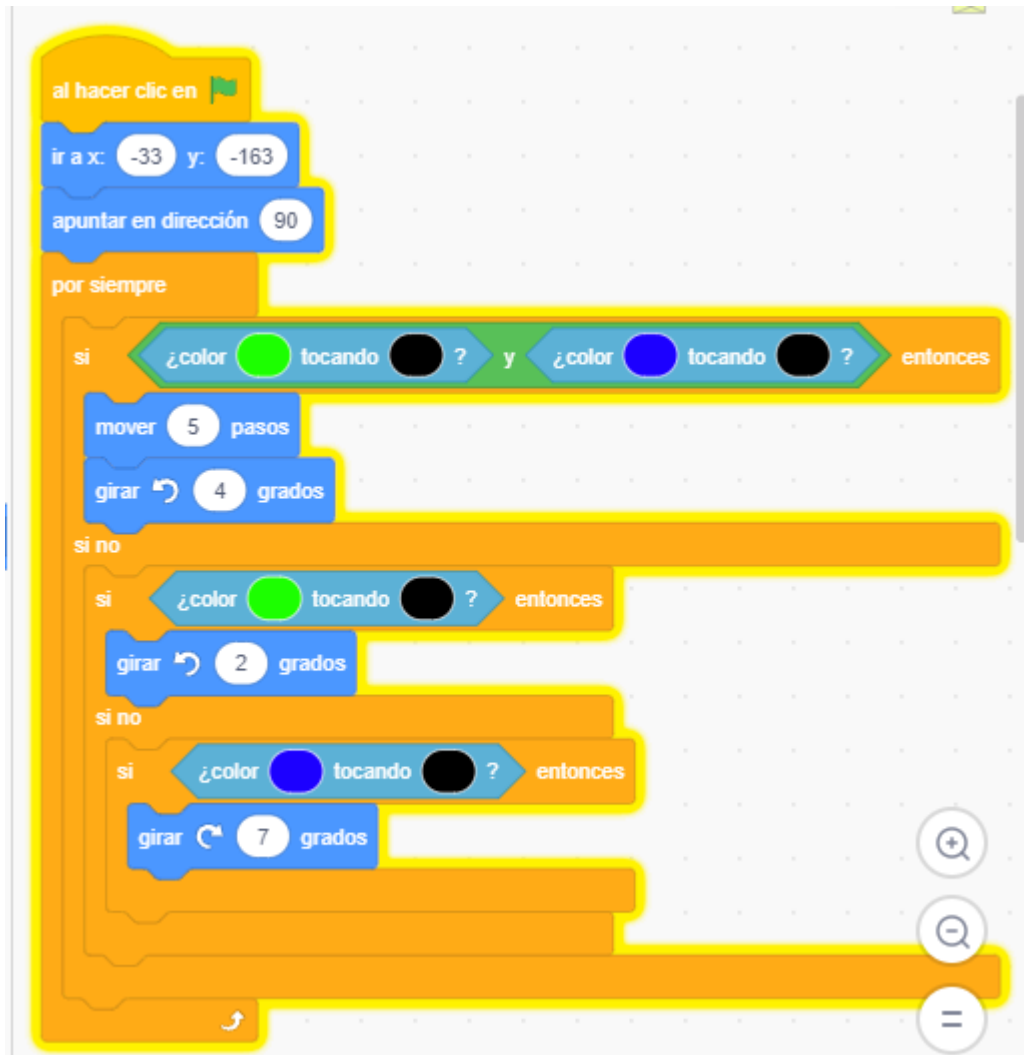
**ASIGNATURA INFORMÁTICA:** Uso y  
aplicación del programa Scratch



1. **Identifique y Dibuje** en su cuaderno de Informática cada una de las **herramientas del Programa Scratch** utilizadas en la creación de la imagen anterior.
2. Explique en sus palabras para que se utiliza cada una de las herramientas del programa Scratch en la elaboración del dibujo anterior.
3. Dibuje y coloree en el cuaderno de Informática los bloques de programación que se utilizan en el programa Scratch.
4. Qué nombre recibe cada uno de los bloques de programación que usted acaba de dibujar en el punto anterior de esta guía.
5. De acuerdo a la siguiente imagen responda:



- a. ¿Para que se utiliza cada uno de círculos que se observan en la imagen?  
El círculo de color verde y el círculo de color rojo.
  - b. ¿Qué nombre recibe cada uno de los círculos representados en la figura?
  - c. ¿Qué nombre recibe cada uno de los dibujos que representa la imagen que se muestra en la figura anterior?
  - d. ¿Cuál es la utilidad o función que tiene cada uno de los dibujos que integran o que se incluyen en la imagen?
6. Para que se utilizan cada uno de los siguientes bloques del programa Scratch:



7. Utilizando el programa Scratch cree la imagen que se representa en la primera imagen de esta guía de trabajo.
8. Usando el programa Scratch ubique en orden cada uno de los controles que muestra la última figura de esta guía.
9. Escriba qué procedimiento utilizó para crear las imágenes representadas en el programa Scratch.
10. Utilizando la bandera verde del programa Scratch oprímala y demuestre el funcionamiento de esta práctica.