

	<u>COLEGIO REPÚBLICA DOMINICANA IED</u> <u>INFORMÁTICA GRADO 7°</u> <u>GUÍA FLEXIBILIZADA BÁSICA No. 1 Enero 27/2026</u> <u>Fundamentos de Scratch</u> <u>Docente Fabio Moreno</u> <u>Flexibilización por Tema:</u>	
---	---	--

Guía Flexibilizada para estudiantes del programa de Inclusión de grado Séptimo: Programada y elaborada por mg. Fabio Moreno. Docente SED.



Conocimiento y uso del software llamado Scratch

Desempeños:

1. Leer el material de la guía para realizar las actividades previstas en la flexibilización acorde al grado y conceptos y competencias previas que debe haber desarrollado el estudiante en grados anteriores.
2. El profesor hará la explicación correspondiente a la introducción y manejo del programa Scratch que nos servirá para introducirnos en el mundo de la programación por bloques. Mientras el docente explica y proyecta la información correspondiente al programa usted debe copiar en el cuaderno y tomar los apuntes necesarios.
3. Para complementar la información necesaria en su cuaderno debe revisar el siguiente vídeo y registrar la información correspondiente, además, si tiene alguna dificultad para tomar estos apuntes, debe observar el vídeo correspondiente en el siguiente enlace para que pueda reforzar y reconocer los elementos explicados por el docente durante la clase:

<https://youtu.be/oQqaHQkwGrA>

NOTA: Usted puede utilizar otras fuentes de información para mejorar su proceso de aprendizaje y superar las dificultades que pueda encontrar durante el desarrollo de las actividades (otros vídeos, internet).

Usted debe llevar a cada clase un cuaderno de trabajo para la asignatura de Informática, en el cual debe desarrollar y explicar las actividades que se han solicitado o explicar las actividades que se desarrollen en el computador del aula. Esta guía de trabajo impresa y organizada en una carpeta de cartón con su respectivo gancho y debidamente marcada así como su cartuchera para poder avanzar en su proceso académico.

Actividades Básicas:

1. Dibujar los elementos que integran la interfaz del programa Scratch en el cuaderno de trabajo de la asignatura de informática tal como se evidencia una vez inicie el programa y que se ilustra a continuación en las imágenes o figuras respectivas:

Figura 1:

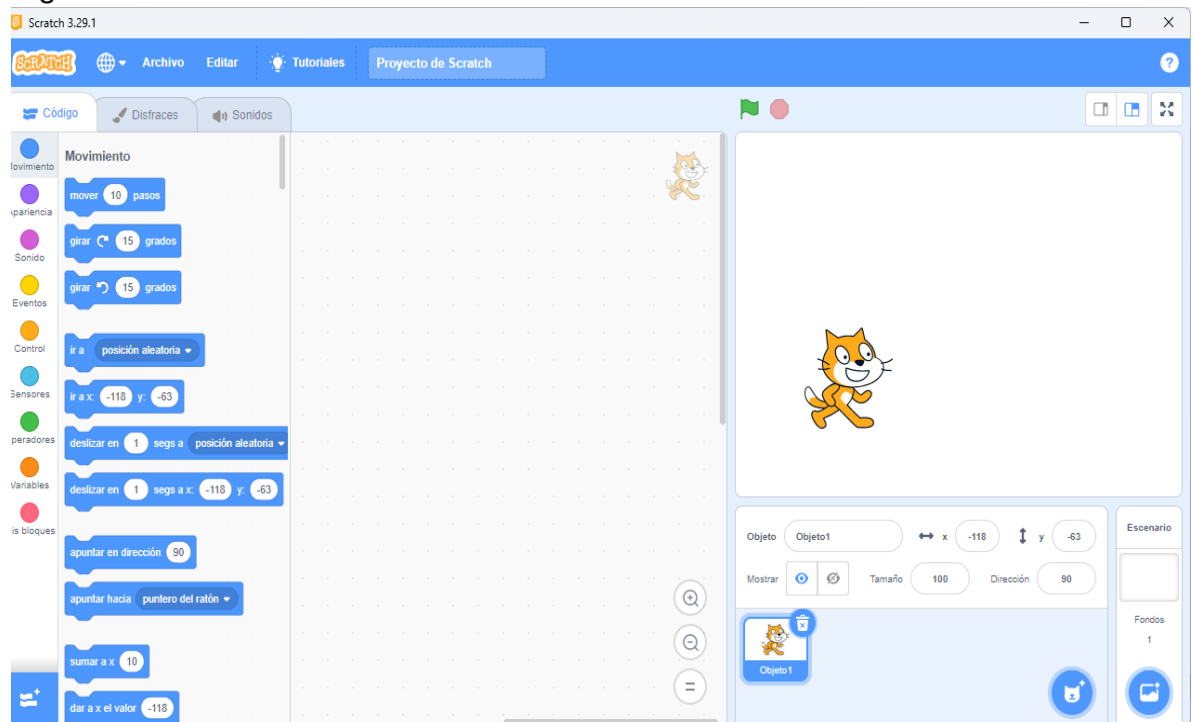


Figura 2:

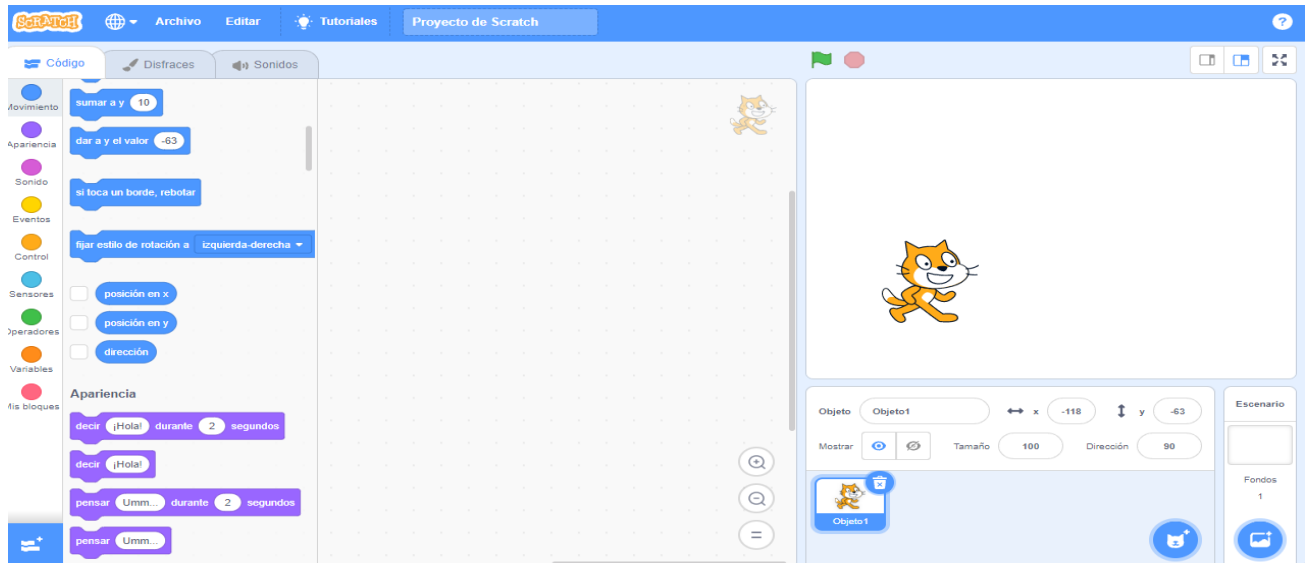


Figura No. 3

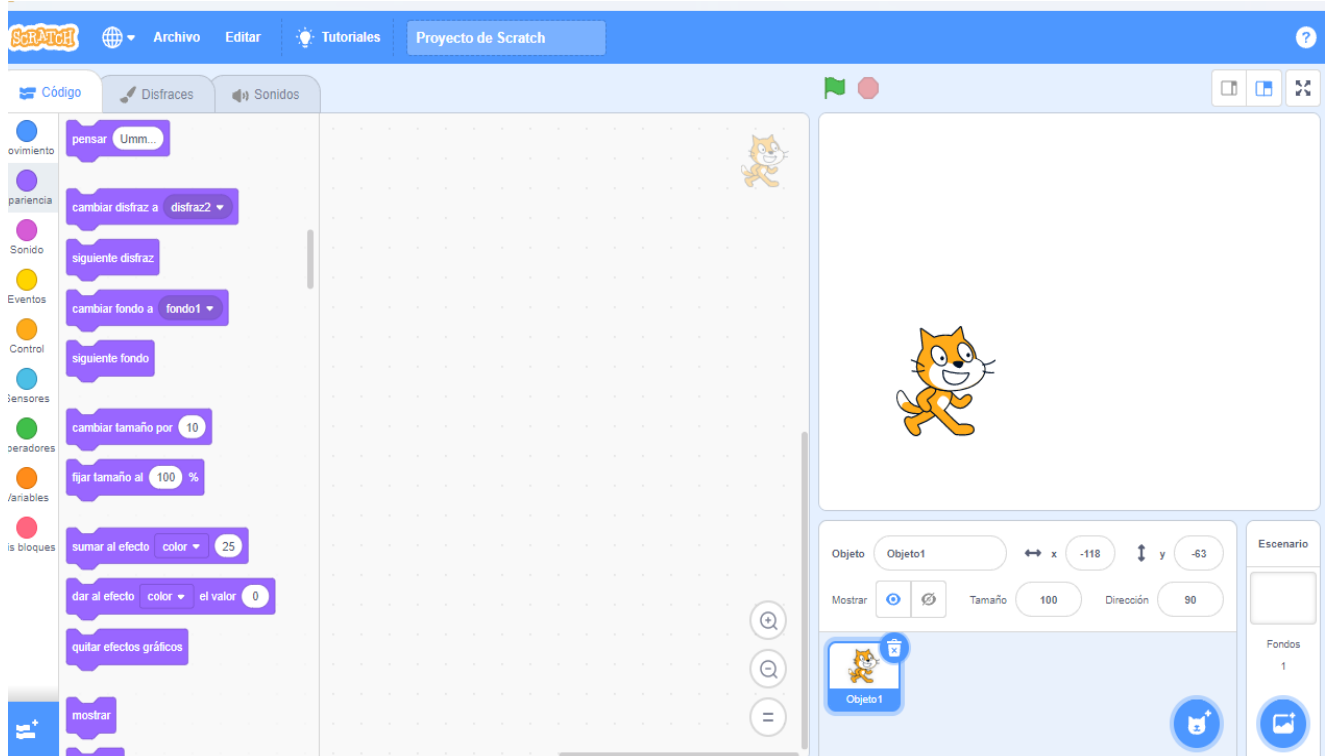


Figura No. 4

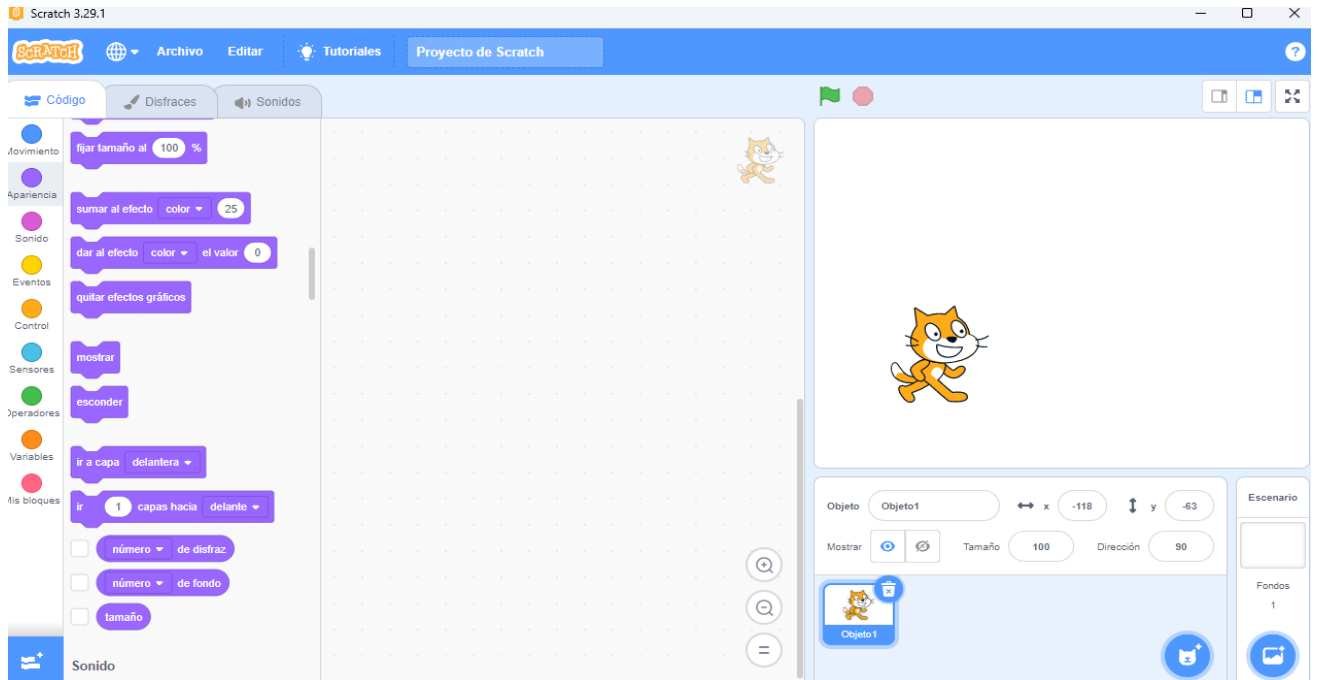


Figura 5

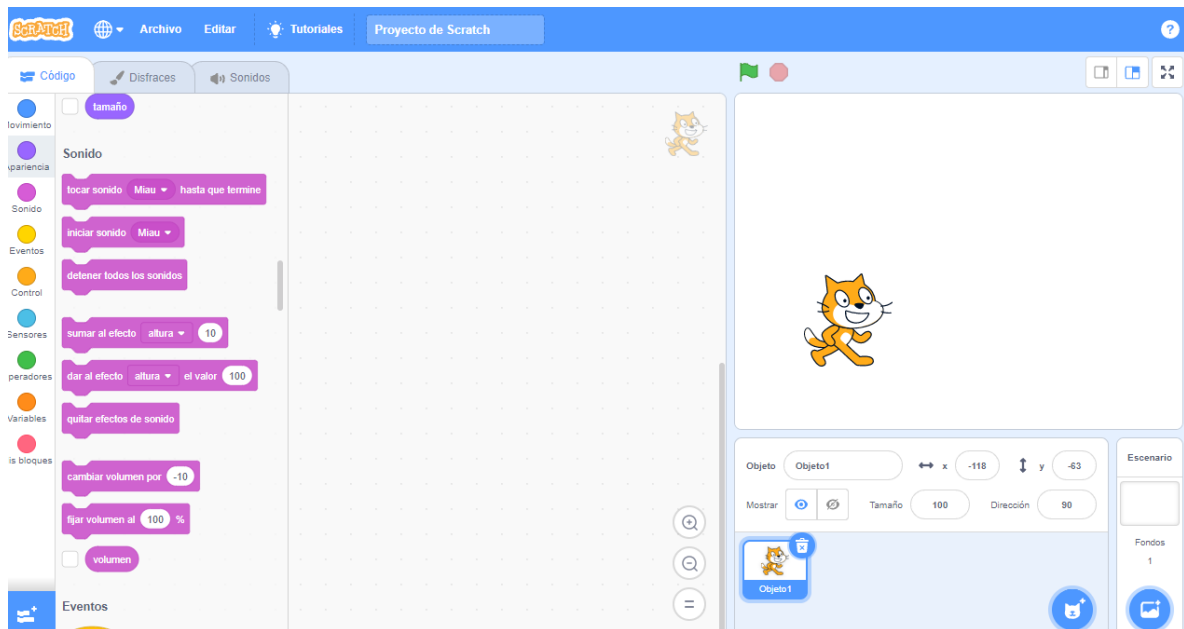


Figura 6

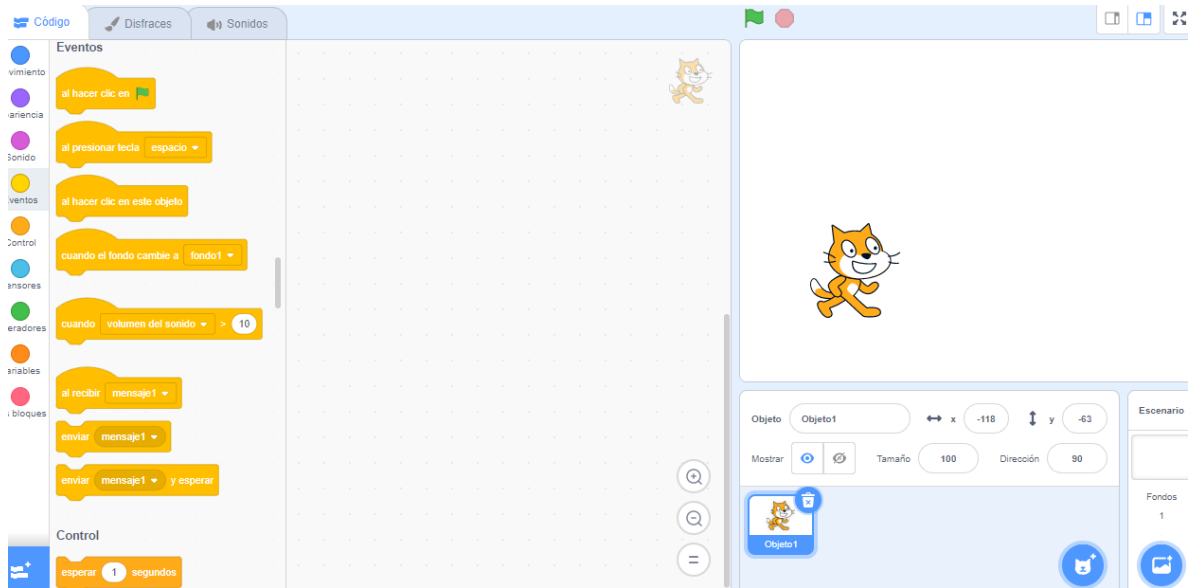


Figura 7

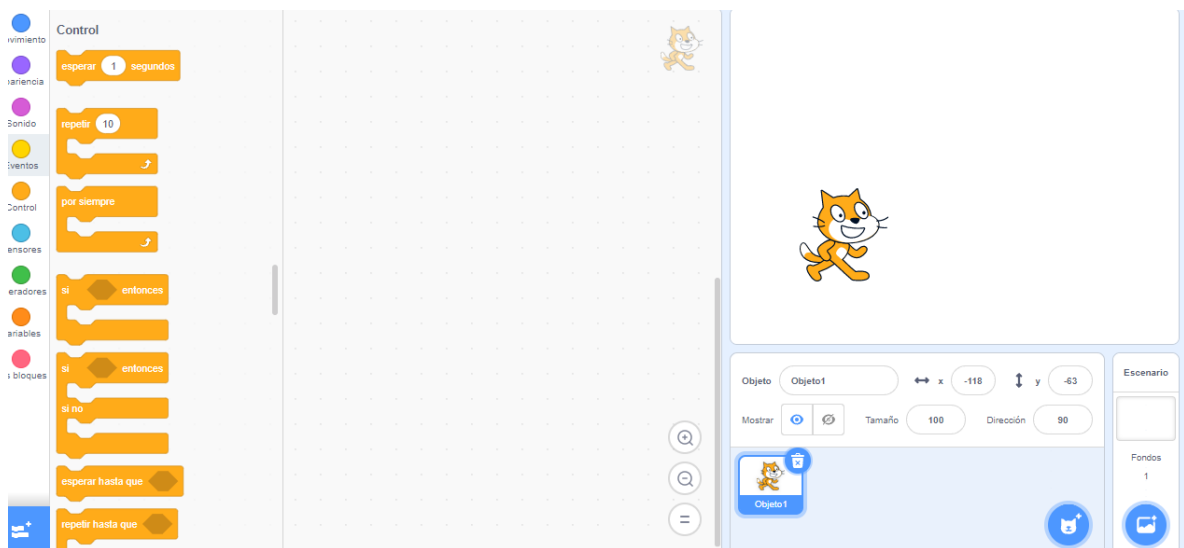


Figura 8

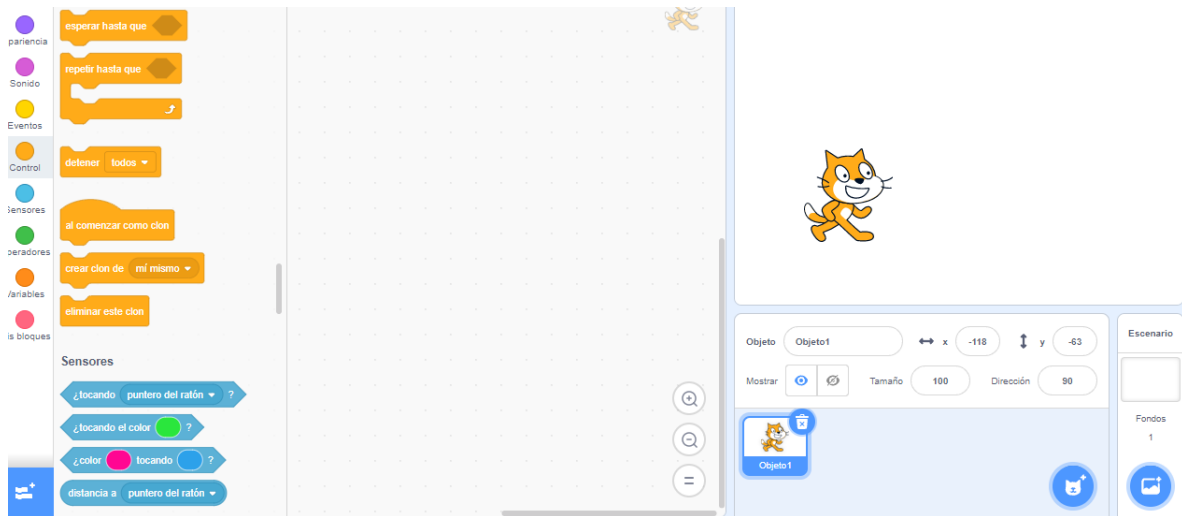


Figura 9:

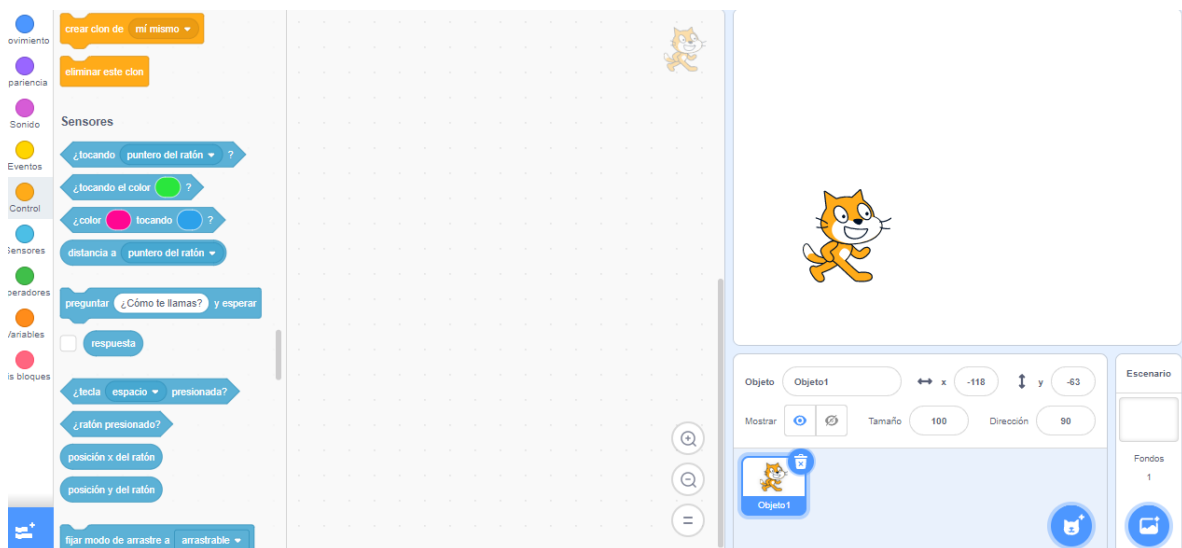


Figura 10:

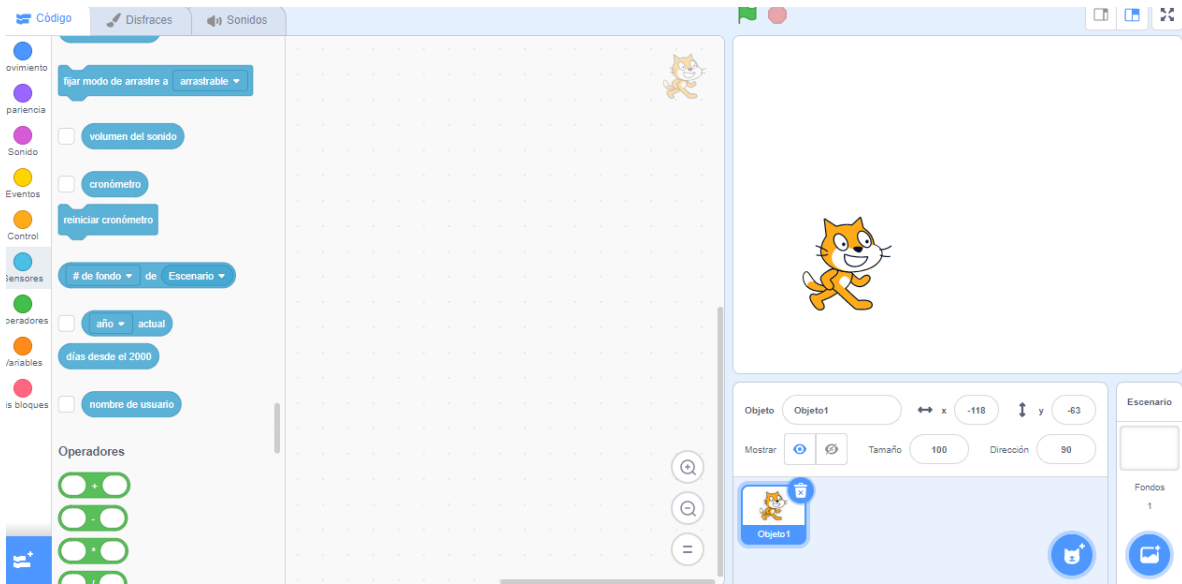


Figura 11

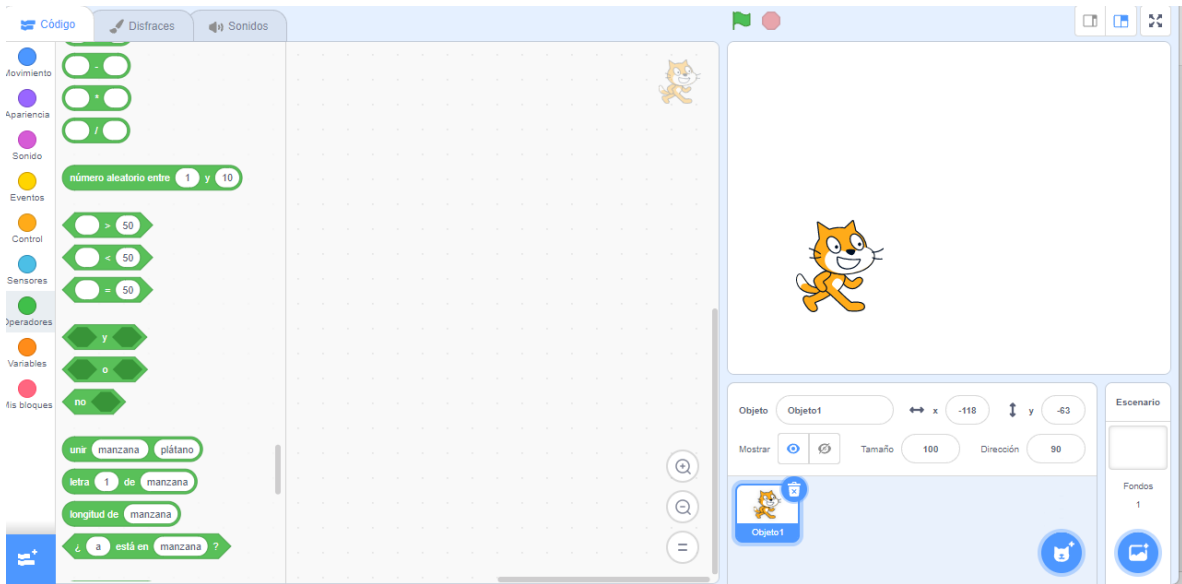
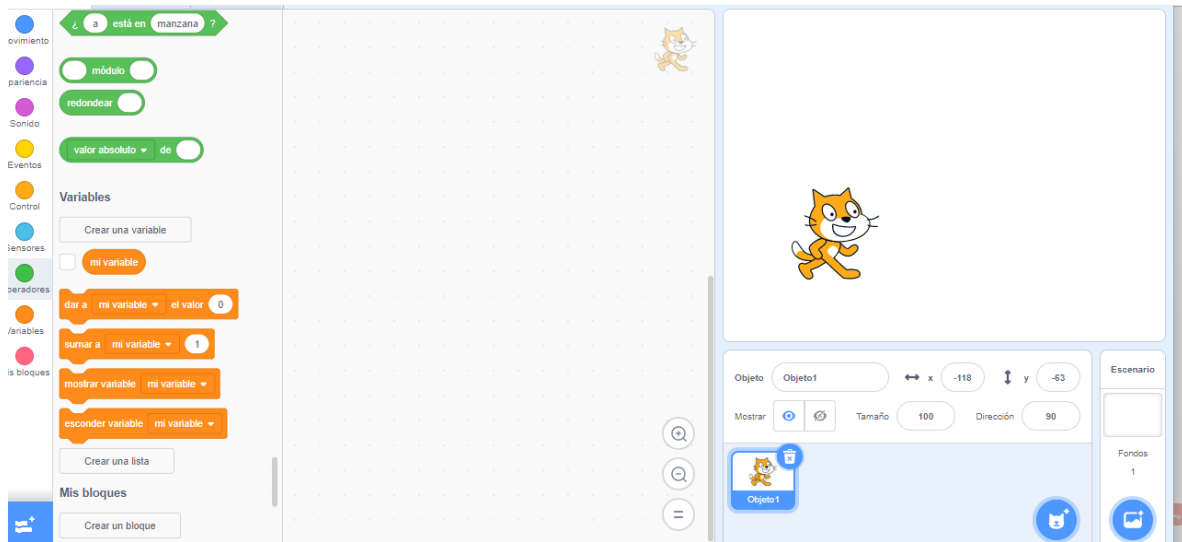


Figura: 12



2. Escriba en su cuaderno **el nombre** de cada uno de los bloques de programación que emplea el programa Scratch.
3. Compare las imágenes suministradas en esta guía con las que muestra el programa Scratch y explique si hay alguna diferencia o si son iguales.
4. Lea el siguiente texto para comprender mejor y poder interactuar con el programa Scratch: Usted debe registrar en su cuaderno y en sus palabras la información que haya logrado entender de lo que expone este corto texto.

Los principales elementos que identifican la interfaz gráfica de Scratch son:

Barra de menús y herramientas

Permite crear, guardar y abrir proyectos.

Incluye opciones de idioma y configuración.

Escenario (Stage)

Es el área donde se visualizan las animaciones, historias y juegos creados.

- ✓ Cuenta con los botones de bandera verde (iniciar) y detener.

Paleta de bloques

- ✓ Contiene todos los bloques de programación organizados por categorías como Movimiento, Apariencia, Sonido, Eventos, Control, Sensores y Operadores.
- ✓ Área de programación o scripts
- ✓ Espacio donde se arrastran y ensamblan los bloques para crear los programas.
- ✓ Lista o panel de sprites
- ✓ Muestra los personajes y objetos del proyecto.
- ✓ Permite agregar, eliminar y seleccionar sprites.
- ✓ Pestañas de edición
- ✓ Código: para programar.
- ✓ Disfraces (Costumes): para modificar la apariencia de los sprites.
- ✓ Sonidos (Sounds): para agregar o editar sonidos.
- ✓ Mochila (Backpack)

- ✓ Herramienta para guardar y reutilizar bloques, disfraces o sprites en otros proyectos.

Resumen

La interfaz de Scratch está compuesta principalmente por el escenario, la paleta de bloques, el área de programación, la lista de sprites, las pestañas de código/disfraces/sonidos y la barra de herramientas, elementos que facilitan la programación visual mediante bloques

Uso y manejo del programa Scratch:



Al finalizar esta guía básica de trabajo en Scratch debe presentarla para poder evaluarla y registrar su proceso académico.

Una vez termine este trabajo, iniciaremos la guía No. 2 de Scratcht donde aprenderá a construir un carro seguidor de línea negra y otros trabajos de aplicación del software Scratch.

Nota: Recuerde que si usted es del programa de inclusión del colegio República Dominicana IED sede A j.m. debe realizar esta guía de trabajo, para que el docente pueda realizar su acompañamiento y los lunes de atención a padres (primer y tercer lunes de cada mes para el año lectivo 2026) su acudiente debe asistir al colegio a dialogar con el docente para poder retroalimentar y establecer el trabajo en casa y ajustar el acompañamiento del estudiante tanto en el colegio como con la familia.

Presentar el cuaderno con los avances alcanzados, cada vez que el acudiente asista al colegio a dialogar con el docente sobre su proceso académico. Recuerde que la corresponsabilidad entre Colegio y Familia exige compromiso de cada una de las partes que interviene en el proceso académico y formativo del estudiante.