

GUIA DE APRENDIZAJE

Guía No: 3

Fecha: Julio de 2016

Docente	Pensamiento	Asignatura	Grado
OSCAR RODRIGUEZ	Científico Tecnológico	SISTEMAS	6 Sexto

Saber- Saber:	Programar escenarios generando diferentes ambientes para una animación.
Saber Hacer:	Crear eventos para los objetos que intervienen en una animación.
Saber Ser:	Reflexionar sobre el uso de los lenguajes de programación como facilitador para el diseño de publicaciones dando solución a una situación problema.



ACTIVADOR COGNITIVO

Ejemplos básicos de animación en: Scratch.

Elaboración de una mini animación



ACCESO A LA INFORMACION



Prerrequisitos y preconceptos:

1. Uso adecuado del PC como herramienta facilitadora de los procesos diarios.
2. Uso de: **Microsoft Office**



3. Uso de navegadores web, internet y consultas.



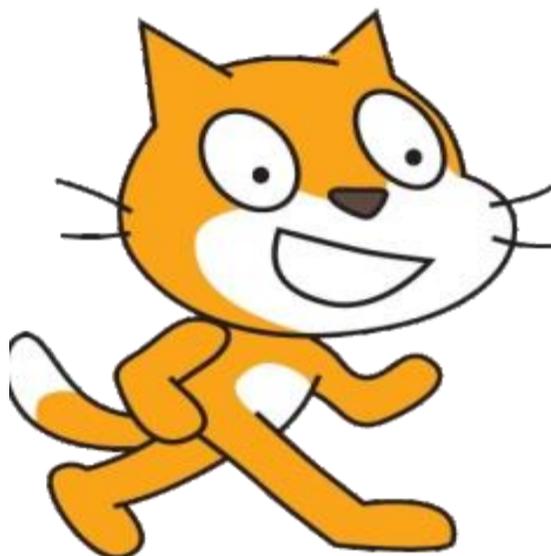
Nueva Información:

1. Los lenguajes de programación

Para iniciar en este mundo de los lenguajes de programación, debes visitar la siguiente presentación: <http://goo.gl/8GNc2a>

2. Scratch

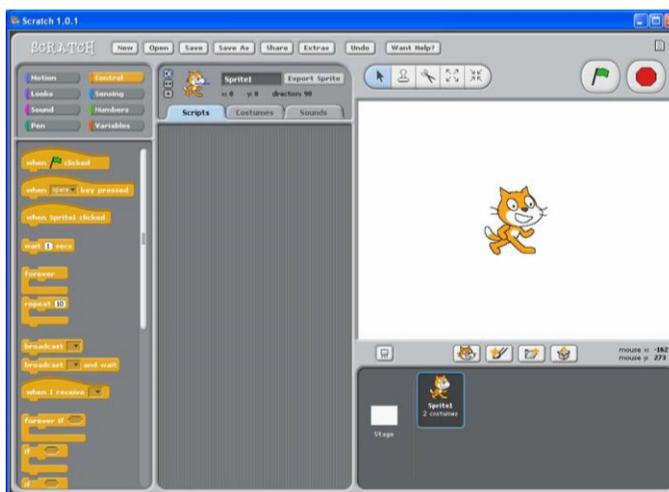
Scratch es un lenguaje de programación que facilita crear historias interactivas, juegos y animaciones y compartir sus creaciones con otras personas en la Web. Ofrece posibilidades educativas a través de un entorno que hace que la programación sea más atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente por primera vez a aprender a programar. **Scratch** se puede instalar y redistribuir gratuitamente en cualquier computador con sistema operativo Windows, Mac OS X o Linux, El logo de Scratch es un gato de color naranja.



2. Entorno grafico de Scratch

Antes de iniciar una animación en **scratch**, debemos conocer sus principales herramientas y para que nos sirven. Para esto debemos ver el siguiente video tutorial:

Link Video: <https://youtu.be/5x3Hf0wjkcU>



3. Comandos basicos en Scratch: Para aprender a utilizar los comandos mas basicos de Scratch, mira el siguiente video:

Link de Video: <https://youtu.be/9o4F4lOnCl4>

4. Software libre: Sabias que Scratch pertenece al grupo de software libre, esto quiere decir que es de uso gratuito y se puede descargar, instalar y distribuir libremente.

Sitio Web oficial de Scratch: <https://scratch.mit.edu/>

Integración:

Actividades

- 1. Palabras desconocidas:** Debes encontrar en la sección nueva información, 20 palabras desconocidas y buscar su significado. Puedes usar el diccionario de la real academia española: <http://www.rae.es/>
- 2. Cuestionario lenguajes de programación:**
 - A.** ¿Scratch es un entorno de programación en donde se hace uso de un lenguaje? Justifique su respuesta
 - B.** ¿En Scratch podemos vivenciar la programación orientada a objetos? Justifique su respuesta
 - C.** De un ejemplo de un evento Externo y uno interno en Scratch

Este taller debe ser resuelto en el cuaderno de Informática

3. Primera animación en Scratch

Una empresa dedicada a la producción y venta de chocolatinas te ha contratado para que diseñes un comercial animado de sus productos, debes tener en cuenta que la empresa exige los siguientes parámetros para la elaboración de la animación:

1. Debe tener el nombre de la empresa
2. Debe contar una historia en donde se involucre el producto
3. La historia debe tener diferentes personajes
4. En la historia se deben resaltar las características del producto
5. La animación debe ser: creativa y colorida
6. Esta animación debe durar mínimo 30 segundos

Nota: Recuerda hacer uso de tus conocimientos en: lenguajes de programación y **Scratch** para la elaboración de este comercial animado.

APLICACIÓN



Recordación: A continuación encontraras una sopa de letras con conceptos claves sobre lenguajes de programación y Scratch. Encuentra las palabras escondidas:

C	H	Ñ	L	S	A	R	T	I	F	I	C	I	A	L	W	T	K	A	T	H
T	O	N	R	E	T	N	I	R	D	I	S	F	R	A	Z	W	C	U	U	X
O	K	P	N	O	I	C	A	M	R	O	F	N	I	P	B	M	Y	O	C	C
N	A	A	L	S	N	V	S	O	T	N	E	V	E	Ñ	A	J	S	I	E	Q
A	Y	O	K	O	R	R	E	Q	G	Q	A	C	I	G	O	L	Y	R	X	U
M	H	V	E	G	A	X	Z	P	G	S	I	M	B	O	L	O	S	A	T	F
U	S	I	Z	E	T	V	S	Y	Ñ	P	Ñ	Ñ	X	I	T	E	A	U	E	S
H	E	T	F	U	S	Y	A	N	I	M	A	C	I	O	N	E	S	S	R	A
Y	N	C	E	J	E	O	T	N	E	I	M	I	V	O	M	J	C	U	N	I
N	O	A	R	H	F	X	Q	C	X	U	E	S	I	T	V	S	O	S	O	R
I	I	R	A	C	I	O	Ñ	O	O	J	E	C	F	Ñ	A	J	N	E	T	O
P	A	E	W	T	N	O	I	C	A	M	A	R	G	O	R	P	J	L	N	T
R	C	T	T	A	A	Z	Z	U	D	T	P	E	Z	P	N	B	U	A	A	S
O	I	N	F	R	M	Z	G	I	N	R	T	U	S	W	B	R	N	U	T	I
G	L	I	O	C	R	N	S	E	N	I	D	Z	T	C	D	K	T	S	U	H
R	P	K	S	S	E	E	S	S	A	L	G	E	R	A	E	R	O	I	R	Y
A	A	L	H	L	Ñ	E	G	A	O	B	J	E	T	O	D	N	J	V	A	V
M	N	J	E	O	R	Q	E	J	E	C	U	C	I	O	N	O	A	U	L	X
A	G	N	V	P	M	I	X	O	C	I	F	A	R	G	T	L	R	R	A	L
R	W	P	E	Z	V	G	Z	G	E	V	S	O	D	N	A	M	O	C	I	H
S	E	R	E	T	C	A	R	A	C	X	O	R	D	E	N	I	W	A	P	O

ANIMACIONES
 APLICACIONES
 ARTIFICIAL
 CARACTERES
 COMANDOS
 COMPUTADOR
 CONJUNTO
 DISEÑO
 DISFRAZ
 EJECUCION
 ESCENARIO
 EVENTOS
 EXTERNO
 GRAFICO
 HISTORIAS
 HUMANO
 INFORMACION
 INTERACTIVO
 VISUALES

INTERNO
 JUEGOS
 LENGUAJE
 LOGICA
 MANIFESTAR
 MOVIMIENTO
 NATURAL
 OBJETO
 ORDEN
 PROGRAMACION
 PROGRAMAR
 REGLAS
 REPRESENTACIONES
 SCRATCH
 SIMBOLOS
 SOFTWARE
 USUARIO



Refinamiento: Cada estudiantes desarrolla la siguiente actividad

Vamos hacer un llamado a la convivencia y la paz dentro y fuera de la institución:

1. Analiza cuales son los problemas de convivencia más comunes en el colegio Cafam.
2. Crea una historia que invite a todos los estudiantes para que estas situaciones no se presenten mas, tanto en colegio como fuera de el.
3. En tu cuaderno vas a escribir:
 - ✓ Nombre de tu historia
 - ✓ Historia detallada
 - ✓ Elabora un dibujo que represente tu propuesta
 - ✓ Elabora una lista de los personajes que intervienen en tu historia



Construcción en Pequeño Grupo:

1. De acuerdo con la información y organizados por parejas, se deben socializar las historias de convivencia y con ayuda del docente seleccionar la más adecuada.
2. Es hora de crear una animación para la historia seleccionada (Cada estudiante, cumplirá un rol dentro del grupo):
 - A. Elabora una animación para la historia de convivencia
 - B. Recuerda tener en cuenta tus conocimientos sobre lenguajes de programación y **Scratch** para la elaboración de esta historia animada.
 - C. Esta animación debe durar mínimo 1 minuto
 - D. Recuerda ser muy creativo



RECAPITULACIÓN



Socialización al Gran Grupo:

El líder de cada grupo dará a conocer las historias animadas y las conclusiones al resto de la clase.



Verificación: En el siguiente cuadro podrás darle una calificación a tu proceso de la siguiente manera: Lee con ayuda del profesor los criterios que se encuentran en el cuadro azul y en el cuadro verde podrás darte una calificación de 40 a 100, en donde 40 será la calificación más baja y 100 la más alta..

Nota	Criterios a tener en cuenta
	<ul style="list-style-type: none">✓ Programar escenarios generando diferentes ambientes para una animación.✓ Crear eventos para los objetos que intervienen en una animación.✓ Reflexionar sobre el uso de los lenguajes de programación como facilitador para el diseño de publicaciones dando solución a una situación problema.