


| | | | |
|---|--|-----------------------------|---------------------|
|  | INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA | CÓDIGO: ED-F-30 | VERSIÓN 2 |
| | Taller 1 | FECHA: 23-02-2019 | |

Marque el tipo de taller: Complementario _____ Permiso _____ Desescolarización _____ Otro
 Asignatura: Media Técnica Grado: 10°1 Fecha: Marzo 16 /2020

Docente: Gloria Cecilia Ríos Muñoz

Nombre y Apellidos de estudiante:

Propósito (indicador de desempeño):

- Actitudinal: Determina posibles soluciones para resolver problemas de su entorno.

Pautas para la realización del taller:

- Interacción en la plataforma IUNGO - Virtual
- Avances en cada uno de los retos, asignados por la plataforma, cuyo seguimiento lo brinda la plataforma IUNGO

Ítems de Evaluación:

- Interacción virtual en la plataforma y los avances alcanzados 100% del indicador.

Actividades:

1. **TEMA: La Hora del Código "IUNGO"** - Conceptualización: (Trabajo Autónomo - Individual):

Interacción con Fundamentos de programación: En esta plataforma tendrá la capacidad de resolver los retos que involucran al mismo tiempo análisis de tipo numérico, métrico y espacial; a través de la experiencia que ha obtenido al jugar en los anteriores mundos. Dado que su nivel de abstracción va incrementando, es evaluado con mayor nivel de dificultad la apropiación de los conceptos fundamentales de la programación.

- **Secuenciación:** Hace referencia al orden de ejecución de instrucciones que se hace de forma secuencial, o sea, una instrucción después de la otra.
- **Depuración:** Es el proceso de identificar y corregir errores de programación.
- **Acciones:** Son eventos, en este caso el estudiante debe Identificar los verbos en las oraciones y reconocerlos como acciones en programación
- **Parámetros:** Es una variable utilizada para recibir valores de entrada en una rutina, subrutina o método
- **Ciclos:** Es una secuencia que ejecuta repetidas veces un trozo de código, hasta que la condición asignada a dicho bucle deja de cumplirse.
- **Ciclos con acciones:** Optimizar la construcción de algoritmos integrando los conceptos de depuración, secuenciación, acciones y ciclos

2. Aplicación mediante la elaboración de los Retos. Acá pueden observar los elementos que deben tener en cuenta al realizar los retos y su función.

Objetivo de los retos

Arrastrar los bloques e indicarle al personaje la dirección que debe tomar para llegar hasta el objetivo.

Tipo de bloques

| | |
|--|---|
| Bloques de acción con parámetro variable Realizan la acción (avanzar y girar) de entrada con opciones variables. |   |
| Bloque "Ejecutar" Lleva a cabo las acciones indicadas en la secuencia construida. |  |
| Bloque "Paso" Lleva a cabo las acciones indicadas en la secuencia construida paso a paso, con el fin de identificar en qué punto se encuentra el error. |  |
| Espacio de trabajo El primer número indica la cantidad de bloques que se van adicionando al área de trabajo y el segundo número indica la cantidad de bloques máximo que se puede utilizar en cada reto. |  |
| Bloque "cuando se ejecuta" Hace parte del conteo de bloques que se realiza en en el espacio de trabajo. Su función es dar el punto de partida para la construcción del algoritmo. |  |
| Bloque "Reiniciar" Para poder ejecutar nuevamente la secuencia construida cuando el reto no fue superado se debe usar este bloque. |  |
| Opción volver a empezar Borra todos los bloques que se han adicionado en el área de trabajo. |  |

Interacción con Iungo.

Pasos:

- Ingresamos al siguiente enlace:
<https://juegos.iungo.club/sections/TYFZJB>
- Se asigna usuario y contraseña con las siguientes tarjetas. Ver enlace en los recursos si olvidó alguno.
- Se da inicio a la solución de los retos planteados de acuerdo a cada tema abordado.
- Es una plataforma que trabaja con bloques.
- Brinda puntajes los cuales van sumando de acuerdo a su correcto desarrollo, de lo contrario los disminuye (por el uso excesivo o incorrecto de bloques).
- Se va incrementando el nivel de dificultad.
- El sistema le permite al docente hacer un seguimiento sincrónico de cada estudiante, conocer los avances de su proceso



3. Seguimiento del proceso:

Interacción en la plataforma IUNGO y seguimiento desde la plataforma Iungo por cada uno de los estudiantes, donde puedo evidenciar el proceso de cada estudiante, dar a conocer sus errores, procesos que no cumple y emitirla nota de su proceso. La plataforma brinda un informe evaluativo como lo muestro en la siguiente tabla, el pensamiento que aplica en cada reto, los avances y en qué debe mejorar.

| Tipo pensamiento | Avance | Debe mejorar en: |
|-----------------------|--------|------------------|
| Programación Teórica | | |
| Razonamiento Espacial | | |
| Razonamiento Lógico | | |
| Razonamiento Numérico | | |
| Razonamiento Verbal | | |

También permite emitir unas convenciones en diversos colores para conocer el estado de interacción del estudiante, el porcentaje de avance y da la retroalimentación de acuerdo a su proceso.

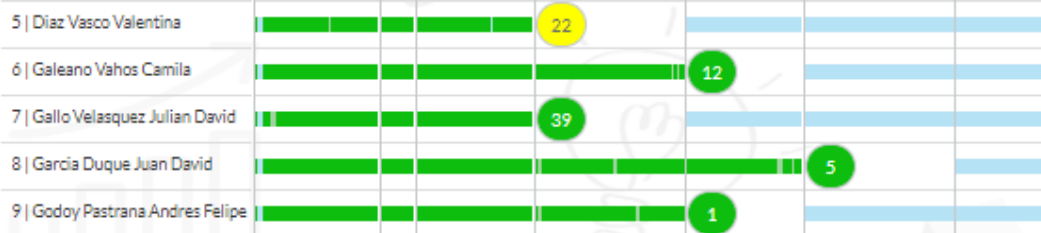
Seleccione una evaluación a visualizar

Cuarto y Quinto. Quiz 1

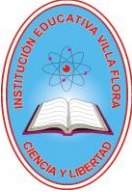
| Código | Nombre | Nota | Retroalimentación |
|--------|---------------------------------|------|--|
| 14 | Londoño Gutiérrez Keyli Michell | 50% | Secuenciación: El estudiante algunas veces construye correctamente secuencias definidas por una trayectoria. Debe mejorar en identificar correctamente la direccionalidad. |
| 30 | Valencia Cardona Natalia | 50% | Secuenciación: El estudiante algunas veces construye correctamente secuencias definidas por una trayectoria. Debe mejorar en identificar correctamente la direccionalidad. |

Recursos:

- Internet
- PC
- Plataforma Iungo: <https://juegos.iungo.club/sections/TYFZJB>
- Enlace tarjetas con Usuarios y contraseñas:
<https://drive.google.com/file/d/1SDMKQptnMx9CPCIN46K7jBgdcdW4ormA/view?usp=sharing>



■ No iniciado
 ■ En progreso
 ■ Completado, pero tiene demasiados bloques
 ■ Completado, perfecto

| | | | |
|---|--|-----------------------------|---------------------|
|  | INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA | CÓDIGO: ED-F-30 | VERSIÓN 2 |
| | Taller 2 | FECHA: 23-02-2019 | |

Marque el tipo de taller: Complementario _____ Permiso _____ Desescolarización _____ Otro
 Asignatura: Media Técnica Grado: 10°1 Fecha: Marzo 20 /2020

Docente: Gloria Cecilia Ríos Muñoz
 Nombre y Apellidos de estudiante: _____

Propósito (indicador de desempeño):

- Procedimental: Ejecuta Aplicaciones de Escritorio con lenguajes de programación educativo para la resolución de problemas.

Pautas para la realización del taller:

- Seguir los pasos dados
- Tener en cuenta que la actividad debe cumplir con los siguientes requerimientos:
 - Título (Nombre del estudiante)
 - Crédito: Derechos de Autor.
 - Índice o Menú con enlace a tres páginas
 - Redes sociales
 - Enlace a tres páginas (¿Quién Soy?, ¿Cuál es mi Proyección?, ¿Cuál es mi Familia?)
 - Ambientar Con imágenes
 - Buena ortografía
 - Colores suaves fondos claros con texto oscuro y viceversa.
- Entregar el Archivo Digital comprimido donde debe estar todos los elementos correspondiente a la página web) y publicar de forma individual en la plataforma Edmodo
- Preparar evaluación tipo lcfes sobre las etiquetas de HTML utilizadas en la construcción de la página web, (Se habilita en el momento de aplicar)

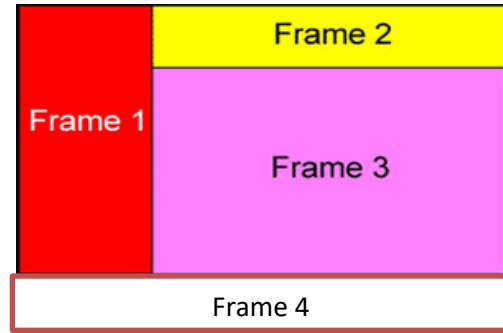
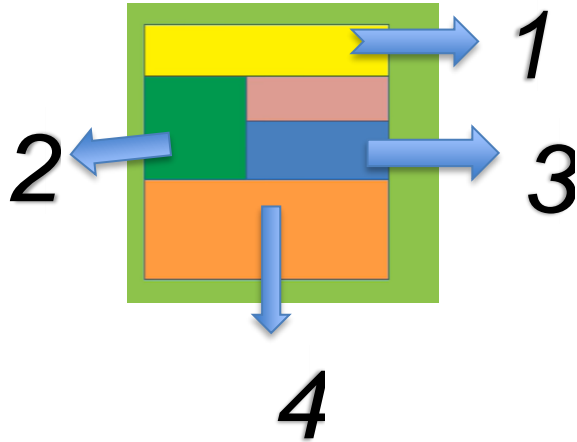
Ítems de Evaluación:

- Página Web 80%
- Evaluación 20%

Actividades:

1. Retomar y leer los conceptos que se viene trabajando en el Glosario de etiquetas Html, especialmente las Etiquetas Html para trabajar con:
 - Imágenes
 - Videos
 - Frames
 - Tablas
 - Texto y párrafos
 - Enlaces

2. Observa los videos y tutoriales suministrados en los recursos
3. Observa los ejemplos dados mediante las siguientes ilustraciones



Los componentes que debe contener la página web;
 Contener frames como se muestra en las imágenes, pueden seleccionar la opción que desee.

1. Va el Nombre completo del estudiante
2. El menú
3. Estaría el contenido
4. Las redes sociales

Imágenes (fotos)

Textos

Hipervínculos

Colores

Menú (

Recuerden tener en cuenta la estructura de la página HTML:

Estructura básica




Ilustración 1- Estructura página html. Fuente: <https://disenowebakus.net/imagenes/articulos/estructura-basica-de-una-pagina-web-en-html.jpg>

4. En el escritorio debes crear una Carpeta llamada Mi página Web
5. Seleccione la información que desean suministrar en la página (imágenes, videos, entre otros).
6. Ingresa al Bloc de Notas e inicia la creación de la página de acuerdo a la estructura compartida en la imagen anterior.
7. Luego interactúa con los recursos compartidos e inicia a crear los frames dentro de ella y luego las páginas adicionales para ser anidadas.

8. Publicar de forma individual la página web en la entrega llamada "Mi página Web" de la plataforma Edmodo, mediante un archivo comprimido. Recuerden: Deben guardar todos los archivos e imágenes en la misma carpeta antes de efectuar el proceso de comprimir.

Recursos:

- Internet
- Pc
- Cuaderno Físico /Glosario Etiquetas HTML.
- Programa Bloc de Notas
- Sitio Web: https://aprende-web.net/html/html9_1.php
- Sitio web2: <https://www.uv.es/jac/guia/frame.htm>
- Sitio web3: <https://disenowebakus.net/elementos-de-un-sitio-web.php>
- Tutorial: http://www.pcweb.es/manual_html/mostrar.php?opcion=Frames:_estructura
- Video 1: <https://www.youtube.com/watch?v=bi69Edd8sPM>
- Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=QboknSG2rKg>
- Sitio Web del Docente: <https://rgloriacecilia.wixsite.com/mediatecvillaflora>
- Plataforma Edmodo: <https://new.edmodo.com/groups/grado-101-2020-31028086> (ingreso usuario y contraseña)

| | | | |
|---|--|-----------------------------|---------------------|
|  | INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA | CÓDIGO: ED-F-30 | VERSIÓN 2 |
| | Taller 3 | FECHA: 23-02-2019 | |

Marque el tipo de taller: Complementario _____ Permiso _____ Desescolarización _____ Otro
 Asignatura: Media Técnica Grado: 10°1 Fecha: Marzo 23/2020

Docente: Gloria Cecilia íos Muñoz
 Nombre y Apellidos de estudiante:

Propósito (indicador de desempeño):

- Procedimental: Realiza algoritmos aplicando las fases de programación y estructuras de secuencias para dar solución a problemas planteados.
- Actitudinal: Trabaja en Equipo respetando y valorando a sus compañeros

Pautas para la realización del taller:

- Seguir los pasos dados
- Entregar el cuaderno con los análisis, declaración de variables y pseudocódigos de forma individual
- Entregar el Archivo Digital comprimido en la plataforma Edmodo, donde deben estar los ejercicios correspondientes elaborados en los dos lenguajes de programación (Raptor y Pseint), de forma individual.
- Preparar se hace un teórico –práctico sobre la actividad.

Ítems de Evaluación:

- Cuaderno se evalúa los análisis y desarrollo de Pseudocódigo, indicador procedimental: 30%
- Ejercicios en los lenguajes de programación, indicador procedimental: 60%
- Quiz teórico y ejercicios prácticos, indicador procedimental: 10%
- Indicador Actitudinal: 100%

Actividades:

1. Conceptualización: (Trabajo Autónomo) - **TEMA: Estructuras condicionales.**

Retoman los conceptos previos, vistos sobre las estructuras de control condicionales.

Pseudocódigo: Es el que describe un algoritmo de forma similar a un lenguaje de programación pero sin su rigidez, de forma más parecida al lenguaje natural. Presentan la ventaja de ser más compactos que los diagramas de flujo, más fáciles de escribir para las instrucciones complejas y más fáciles de transferir a un lenguaje de programación. El pseudocódigo no está regido por ningún estándar.

Estructura secuencial: Es aquella en la que una acción (instrucción) sigue a la otra en el orden en el que están escritas.

Estructura Condicional Simple: Es la que me permite elegir una acción y se debe tomar una decisión cuando se ejecuta la instrucción. Si la condición se cumple se ejecuta las instrucciones pero si la condición NO se cumple, NO se ejecutan dichas instrucciones y se sigue adelante.

Estructura Condicional Doble: Cuando se presenta la elección tenemos la opción de realizar una actividad u otra. Es decir tenemos actividades por el verdadero y por el falso de la condición. Lo más importante que hay

que tener en cuenta que se realizan las actividades de la rama del verdadero o las del falso, NUNCA se realizan las actividades de las dos ramas.

Estructuras de Control Múltiple: Las estructuras de comparación múltiples, son tomas de decisión especializada que permiten comparar unos variables contras distintos posibles resultados, ejecutando para cada caso una serie de instrucciones específicas.

Estructuras Múltiples (case): Es una toma de decisión especializada que permiten evaluar una variable con distintos posibles resultados, ejecutando para cada caso una serie de instrucciones específicas.

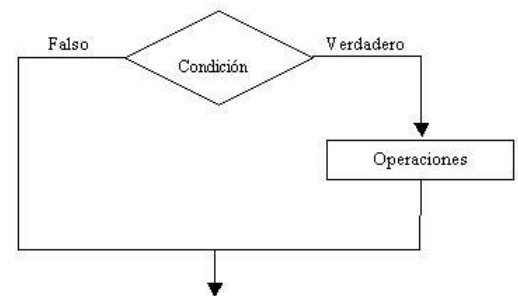
2. Observan los recursos suministrados en la parte inferior del documento como apoyo al proceso y afianzamiento de los conceptos previos.

3. Inician el desarrollo de cada uno de los siguientes ejercicios enunciados, donde desarrollan los análisis, declaración de variables y elaboración de pseudocódigos en el cuaderno de forma individual.

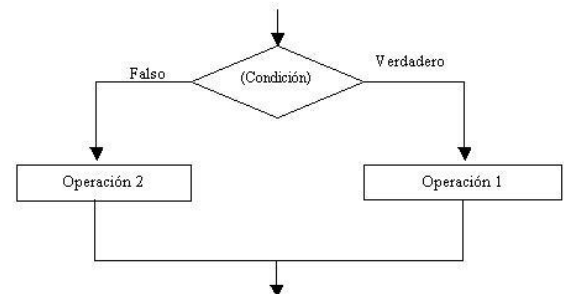
4. Luego elaboran los ejercicios en los lenguajes de programación (Raptor y Pseint), correspondientes a estructuras condicionales, donde digitan los seudocódigos, validan que si estén correctos y elaboran los diagramas de flujo.

A continuación se emiten los ejercicios que deben desarrollar:

- a) Elabore un programa que permita emitir la factura correspondiente a la compra de un artículo determinado, del que se adquieren una o varias unidades. El IVA es del 15% y si el monto bruto (precio venta más IVA) es mayor a 500 pesos, se debe realizar un descuento del 5% sobre el monto total. Condicional simple. **Comparto la sintaxis**

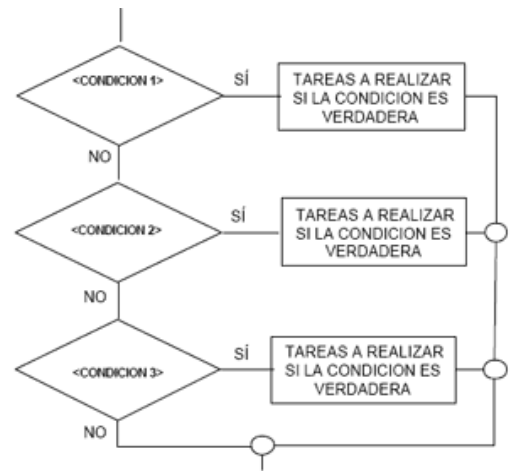


- b) Una empresa que comercializa cosméticos tiene organizados a sus vendedores en tres departamentos y ha establecido un programa de incentivos para incrementar su productividad. El gerente, al final del mes, pide el importe global de las ventas de los tres departamentos y aquellos que excedan el 33% de las ventas totales se les paga una cantidad extra equivalente al 20% de su salario mensual. Si todos los vendedores ganan lo mismo, determinar cuánto recibirán los vendedores de los tres departamentos al finalizar el mes. Condicionales Dobles. **Comparto sintaxis.**



- c) Leer tres números naturales y calcular el máximo el mínimo y el promedio de esos números. Condicionales Dobles.

d) Se desea diseñar un algoritmo que escriba los nombres de los días de la semana en función del valor de una variable DIA introducida por teclado. Los días de la semana son 7; por consiguiente, el rango de valores de DIA será 1 al 7, y caso de que DIA tome un valor fuera de este rango se deberá producir un mensaje de error advirtiendo la situación anómala. Condicionales Múltiples (case). **Comparto sintaxis.**



e) Dados dos números reales, a y b, y el símbolo, S (carácter), de un operador aritmético (+, -, *, /), imprimir el resultado de la operación a S b. Condicionales Múltiples.

Proceso para cada ejercicio:

- Análisis el ejercicio, pueden hacer uso de la siguiente tabla. (Cuaderno de forma individual)


| Entrada | Salida | Proceso |
|---------|--------|---------|
| | | |

- Declarar las variables (Cuaderno de forma individual)
- Elaborar el Pseudocódigo y hacer prueba de escritorio. (Cuaderno de forma individual)
- Elabora el diagrama de Flujo en Pseint (Digital)
- Elabora el diagrama de Flujo en Raptor (Digital)
- Guardan cada ejercicio en el programa utilizado, no tienen que copiar el código, Ni tomar pantallazos. Preparan dos carpetas llamadas: Ejercicios en Pseint, Ejercicios en Raptor y luego las comprimen.

5. Deben guardar los ejercicios en los programas respetivos y los agrupan en una carpeta que luego deben comprimir y publicar a la plataforma de Edmodo, en la entrega llamada “Ejercicios Estructuras condicionales”. El trabajo se hace en parejas pero deben publicar los ejercicios digitales de forma individual.

Recursos:

- Enlace web: <http://departamento.us.es/edan/php/asig/LICFIS/LFIPC/Tema5FISPC0809.pdf>
- Enlace con temática y ejercicios <https://desarrolloweb.com/articulos/2225.php>
- Presentación Power Point Manual Raptor
- Lenguaje de programación Raptor: <https://raptor-diagramas-de-flujo.programas-gratis.net/>
- Lenguaje de programación Pseint
- Cuaderno Físico
- Sitio Web del Docente: <https://rgloriacecilia.wixsite.com/mediatecvillaflora>
- Plataforma Edmodo: <https://new.edmodo.com/groups/grado-101-2020-31028086> (ingreso usuario y contraseña).

| | | | |
|---|--|-----------------------------|---------------------|
|  | INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA | CÓDIGO: ED-F-30 | VERSIÓN 2 |
| | Taller 4 | FECHA: 23-02-2019 | |

Marque el tipo de taller: Complementario _____ Permiso _____ Desescolarización _____ Otro
 Asignatura: Media Técnica Grado: 10°1 Fecha: Marzo 27 /2020

Docente: Gloria Cecilia Ríos Muñoz
 Nombre y Apellidos de estudiante:

Propósito (indicador de desempeño):

- Procedimental: Crea un programa aplicando las fases de Desarrollo.
- Actitudinal: Determina posibles soluciones para resolver problemas de su entorno.

Pautas para la realización del taller:

- Seguir los pasos dados
- Entregar la primera parte que son las 5 actividades iniciales en la exploración de Scratch en la entrega asignada en la plataforma Edmodo llamada "Introducción a herramientas de programación Educativa", de forma individual.
- Entregar la segunda parte sobre los 2 retos propuesto, este trabajo es en su totalidad es individual, y se entrega también en Edmodo en la entrega llamada "Retos de Scratch".
- Preparar Evaluación Tipo Icfes sobre los elementos de programación aplicados (Secuencia, Ciclos, condicionales, variables)

Ítems de Evaluación:

- Rúbrica: Actividad primera parte elaboración de actividades exploración de Scratch, mediante la herramienta didáctica. 70% Indicador procedimental.
- Evaluación Tipo Icfes 30% indicador procedimental, los elementos de programación aplicados (Secuencia, Ciclos, condicionales, variables),
- Solución a Retos planteados Segunda entrega. Trabajo individual 100% Indicador Actitudinal.

Actividades:

Parte1

1. Conceptualización: (Trabajo Autónomo) - **TEMA: Introducción a Herramientas de programación Educativas (Scratch, Blokly, Code, Alice).**

Investiga y registra en tu cuaderno:

- ¿Qué es Una herramienta de programación Educativa?
- ¿Qué función tiene las herramientas de programación?
- ¿Qué es Scratch?
- ¿Qué diferencia hay entre Scratch de escritorio y Scratch online?
- ¿Qué bloques se manejan, cuál es la función de acuerdo a sus colores?



Se reciben preguntas dudas e inquietudes por medio del correo electrónico: gloria.rios@ievillaflora.edu.co o la mensajería de edmodo.

2. Leer e Ingresar a los siguientes enlaces para instalar la herramienta educativa, tienes las dos opciones trabajar desde el PC sin internet o en línea desde la plataforma de MIT Scratch. En la parte inferior en “Recursos” encontrarás los enlaces si lo deseas instalar o deseas registrarte para trabajar online.
3. Observa el siguiente enlace: <https://scratch.mit.edu/ideas> , interactúa con el tutorial de introducción y las 5 actividades que se citan (debes ver los videos de cada actividad y aplicar lo aprendido de forma similar), así:

| <u>Video actividad</u> | <u>Aplicación</u> |
|------------------------|---|
| a. Animar un nombre | Animar tu nombre |
| b. Crear una historia | Crear una historia sobre los virus |
| c. Animar un personaje | Animar el personaje que desees. |
| d. Juego de Pong | Elabora un juego similar, con escenarios diferentes |
| e. Hazlo Volar | Utiliza medios de transporte aéreos |
4. Luego guarda cada ejercicio realizado en una carpeta, la comprimes y la publicas en Edmodo en la entrega “Introducción a herramientas de programación Educativa”. Recuerde que este trabajo los puede realizar con otro compañero, pero se publica de forma individual.

Parte 2

5. Observa los enlaces de los siguientes retos, el cual contiene el paso a paso de ellos. Luego selecciona 2 retos y de forma individual en la herramienta Scratch, debes elaborarlos.

A continuación se comparte 8 retos que te permite seguir explorando y afianzando los temas de programación, con fichas guías paso a paso y que te pueden ayudar a su elaboración. Debes elaborar 2 de ellos, selecciona los que desees:

Reto 1: Esquivar balones: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/09/ejercicio-de-esquivar-balones.pdf> .

Reto2 Ta, te, ti: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/09/ejercicio-de-ta-te-ti.pdf>.

Reto 3 Carrera de Autos: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2015/10/quia-de-carrera-de-autos.pdf> .

Reto 4 Juego de Dados: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2015/06/guia-juego-de-dados.pdf>.

Reto 5 Feliz Cumpleaños: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/11/ejercicio-de-cumpleac3b1os-feliz.pdf> .

Reto 6 El juego del Submarino:
<https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/10/ejercicio-de-juego-submarino.pdf> .

Reto 7 Space Invader: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/09/ejercicio-space-invaders.pdf> .

Reto 8 El ahorcado: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/09/ejercicio-del-ahorcado.pdf>
6. Después de elaborados debes publicar como segunda entrega los 2 retos de forma individual en la plataforma edmodo, en la entrega llamada Retos de Scratch.

7. La primera parte de la exploración en scratch con las 5 actividades se evaluarán con la siguiente rúbrica:

RÚBRICA DE EVALUACIÓN - PROYECTO DE SCRATCH

|  | MUY BIEN  | BIEN  | NECESITA MEJORAR  | NECESITA MEJORAR MUCHO  |
|---|--|--|--|---|
| INTERFAZ GRÁFICA | La interfaz gráfica es muy clara e incluye más elementos de los que se indicaban en el proyecto. | La interfaz gráfica clara y se limita a los elementos que se indicaban en el proyecto. | La interfaz gráfica es poco clara y presenta alguna dificultad para interactuar con los elementos, pero incluye todo lo pedido en el proyecto. | Faltan elementos y la interfaz gráfica no permite que éstos interactúen. |
| FUNCIONAMIENTO DEL PROGRAMA | El programa está completo, ha utilizado todos los bloques que se indicaron en el proyecto y alguno más, consiguiendo que todo funcione correctamente | No ha utilizado todos los bloques propuestos, pero el programa funciona correctamente. | El programa no está completo y faltan bloques. Funciona parcialmente y presenta algunos fallos en la secuencia lógica. | El programa realizado no funciona y faltan muchos bloques. Tiene muchos fallos en la secuencia lógica. |
| AUTONOMÍA Y ESFUERZO EN EL TRABAJO | A lo largo del tiempo dado para la realización del trabajo ha pedido varias tutorías y ha mostrado interés en hacer el proyecto, mostrándose autónomo en la resolución de los problemas. | Ha solicitado alguna tutoría, pero ha venido siempre acompañado de más compañeros. Se muestra bastante autónomo en la resolución de problemas. | Ha solicitado muy pocas tutorías y siempre han sido en grupo. Ha mostrado poco esfuerzo y autonomía en la resolución de los problemas. | No ha pedido ninguna tutoría y no ha mostrado ningún tipo de esfuerzo en la realización del proyecto. |
| RESPONSABILIDAD EN LA ENTREGA DEL TRABAJO | Entrega el trabajo con antelación suficiente. | Apura hasta el último momento para entregar el trabajo, pero lo hace dentro del plazo marcado. | Se retrasa un día en la entrega del trabajo. | No entrega el trabajo. |

8. En la segunda entrega se evaluará la aplicación de la herramienta didáctica y la solución de los retos.

Recursos:

- Scratch de escritorio, lo descargas el instalador lo puedes encontrar en: <https://scratch.mit.edu/download>
- Scratch online: <https://scratch.mit.edu/> Te debes unir y registrar con el correo de Gmail.
- Curso de Scratch: <https://juegosrobotica.es/cursos/iniciacion-a-scratch-3-0/4-bloques-de-apariencia/>
- Guías para hacer los retos:
 - ✓ Reto 1: Esquivar balones: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/09/ejercicio-de-esquivar-balones.pdf> .
 - ✓ Reto2 Ta, te, ti: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/09/ejercicio-de-ta-te-ti.pdf>.
 - ✓ Reto 3 Carrera de Autos: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2015/10/guia-de-carrera-de-autos.pdf> .
 - ✓ Reto 4 Juego de Dados: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2015/06/guia-juego-de-dados.pdf>.
 - ✓ Reto 5 Feliz Cumpleaños: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/11/ejercicio-de-cumpleac3b1os-feliz.pdf> .
 - ✓ Reto 6 El juego del Submarino: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/10/ejercicio-de-juego-submarino.pdf> .
 - ✓ Reto 7 Space Invader: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/09/ejercicio-space-invaders.pdf> .
 - ✓ Reto 8 El ahorcado: <https://aprendescratchdotcom1.files.wordpress.com/2013/09/ejercicio-del-ahorcado.pdf>
- Sitio Web del Docente: <https://rgloriacecilia.wixsite.com/mediatecvillaflores>
- Plataforma Edmodo: <https://new.edmodo.com/groups/grado-101-2020-31028086> (ingreso usuario y contraseña).