

Ciencias Naturales 4° Grado.

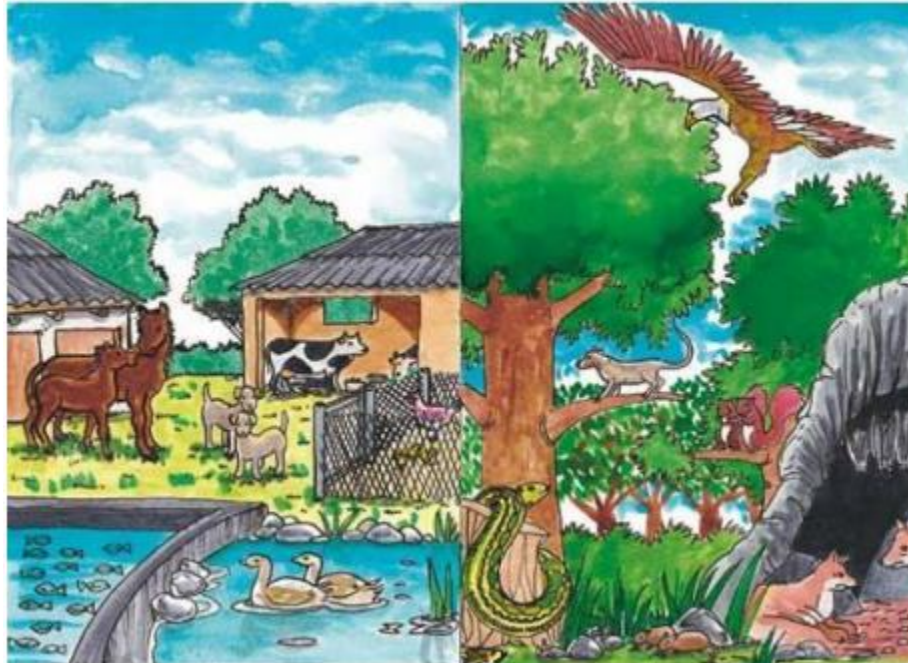
Grado	Área	Guía / Tema	Actividad
Cuarto Unidad 1	Ciencias Naturales	Guía 3. Reino animal.	C. Actividad de ejercitación.

Trabajo individual

1. En el cuaderno de Ciencias Naturales realizo un cuadro como el que se muestra en la siguiente imagen.

Animales domesticados	Animales salvajes

2. Observo la siguiente imagen y clasifico en el cuadro que animales son domesticados y cuales son salvajes. Recuerdo que son 12 animales los que debo clasificar.



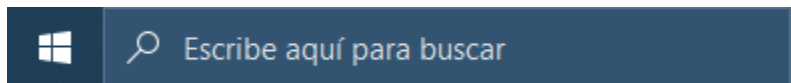
3. Abro el programa Scratch, y en el área de trabajo programo los bloques necesarios para construir un juego que me permita clasificar los animales en dos grupos: domésticos y salvajes.

4. Recuerdo solicitarle a mi maestro la carpeta con los recursos necesarios para desarrollar la adaptación.
5. Pruebo cada instrucción para validar que las instrucciones sean correctas.
6. Guardo el trabajo en la carpeta personal con el nombre 'Reino animal'.
7. Socializo el trabajo realizado con mis compañeros y profesor.

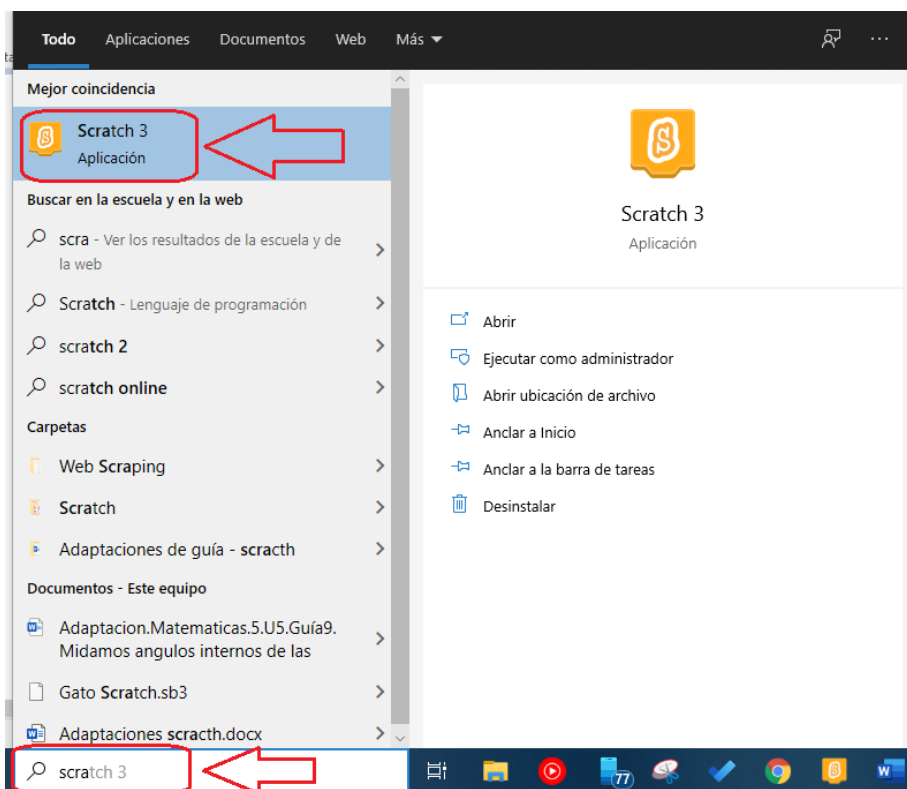
Instrucciones para el desarrollo de la adaptación:

Para abrir el programa Scratch en el computador.

1. Activo el botón inicio ubicado en la barra de tareas



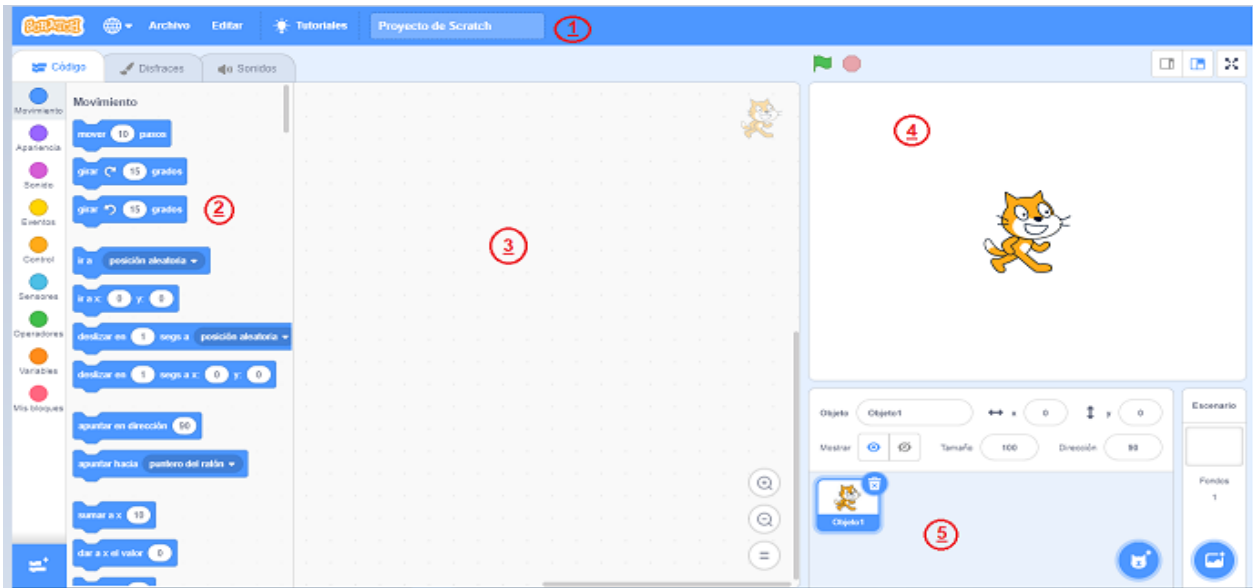
2. Escribo la palabra **Scratch**, y doy clic en el programa que aparece de primero.



3. Espero a que cargue el programa e inicie.

Para entender el programa.

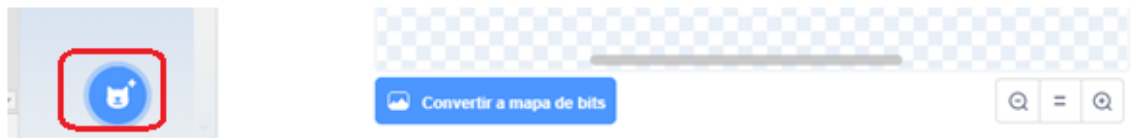
1. Observo la imagen y busco en mi programa cada sección, revisando su nombre y ubicación.



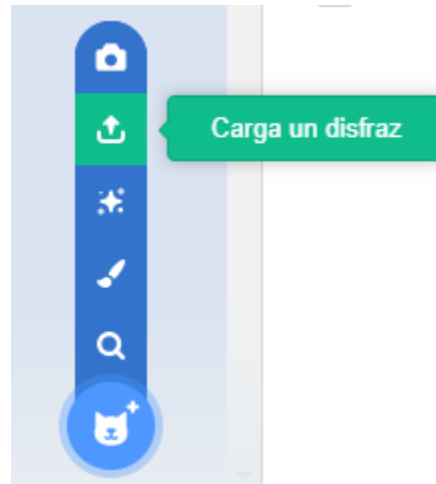
1. Barra de menú y herramientas.
2. Área de familias de bloques.
3. Área de edición de programas, disfraces y sonidos del objeto.
4. Área de escenario y visualización del programa.
5. Lista de escenario y objetos incluidos en el programa.

Para seleccionar el personaje y asignar un fondo de pantalla.

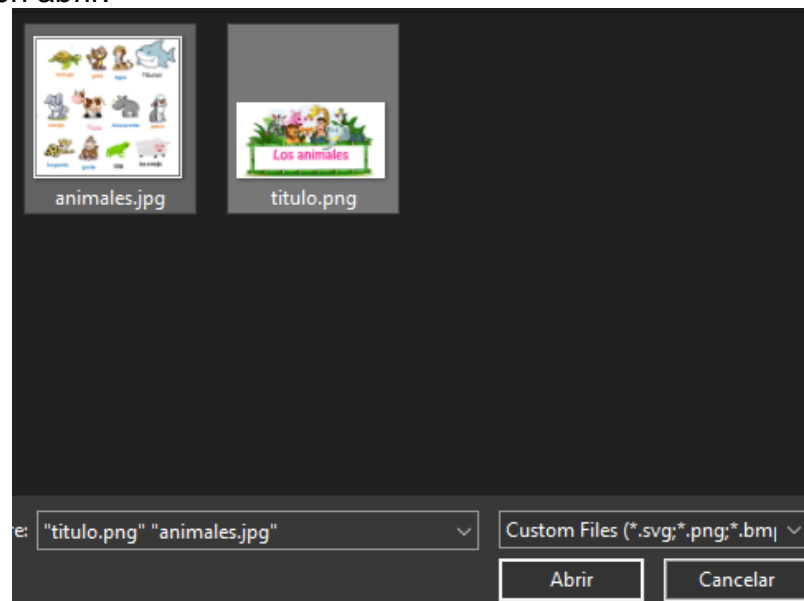
1. Una vez iniciado el programa, me dirijo a la sección de disfraces y la activo.
2. Señalo el botón con un icono en forma de gato que aparece en la esquina inferior izquierda.



3. Doy clic en la opción Cargar un disfraz.



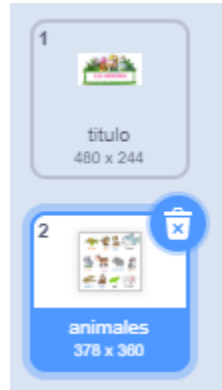
4. Cargo las dos imágenes que se encuentran en la carpeta del material de trabajo.
5. Doy clic en abrir.



6. Elimino el personaje del gato de mi lista de disfraces, dando clic sobre él, y luego en el icono del basurero.

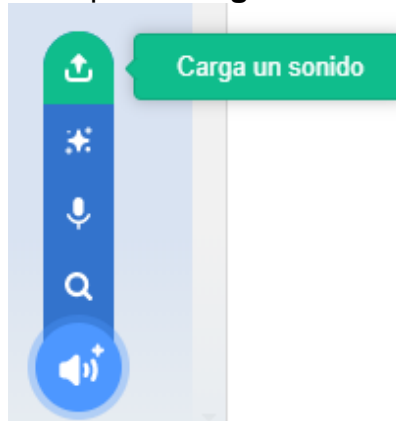


7. Finalmente ordeno mis imágenes, arrastrando la imagen con el nombre de Título de primera.



Para programar añadir sonidos.

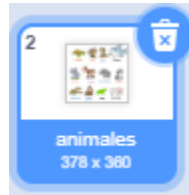
1. Al lado de la opción disfraces, se encuentra la pestaña **Sonidos**, la activo.
2. En la esquina superior izquierda, hay un botón con un icono de nota musical, lo señalo y selecciono la opción **Cargar un sonido**.



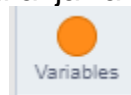
3. Realizo el mismo procedimiento que hice con los disfraces, a diferencia que selecciono los dos sonidos ubicados en la carpeta del material de trabajo.

Para crear variables y listas.

1. Doy clic en la imagen con el nombre de **animales**.




2. Me dirijo a la pestaña **Código** y la activo, se encuentra ubicada al lado de la opción **Disfraces**.
3. Selecciono la sección de color naranja llamada **Variables**.

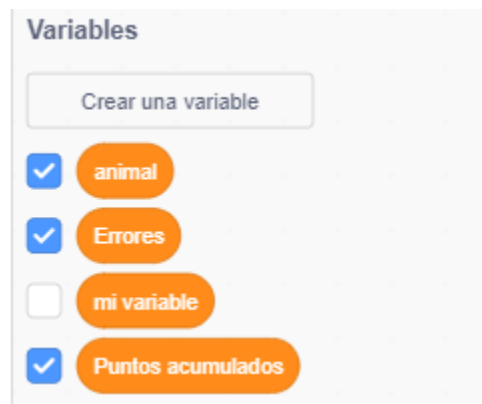




4. Doy clic en el botón **Crear una variable**.

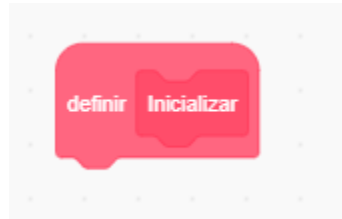
5. Aparecerá una ventana donde podré escribir el nombre de mi variable, en este caso escribo el nombre de **animal**.



6. Creo dos variables más con los nombres de: **puntos acumulados** y **errores**. Quedaría de la siguiente manera:



7. Para crear una lista, doy clic en el botón .
8. De la misma manera que cree una variable, le pondré el nombre de **Animales**.
9. Para crear un bloque, me dirijo a la sección **Mis bloques**, doy clic en el botón , y le asigno el nombre de **inicializar**.
10. Arrastro el bloque que cree al área de edición.

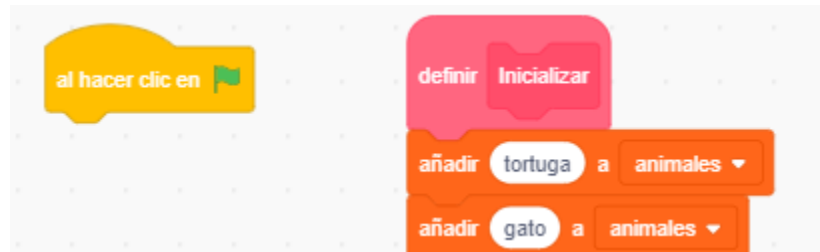


11. Me dirijo a la sección de Variables, arrastro el bloque **añadir** ____ a **animales**, lo ubico debajo del bloque anterior.
12. Le asigno el nombre del primer animal, en este caso tortuga.
13. Arrastro los bloques necesarios para nombrar cada uno de los animales.

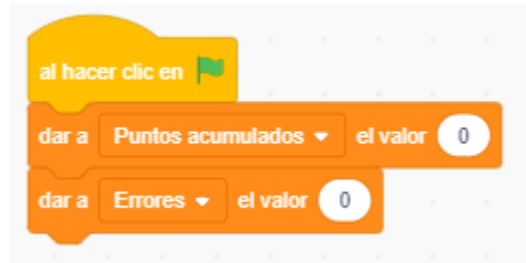


Para programar las preguntas de clasificación.

1. En esta parte, añadiremos las instrucciones para que el juego pregunte al usuario si un animal es doméstico o salvaje, si es correcto sonara un sonido de celebración y sumara un punto en la variable, si es incorrecto, sonara un sonido de error y sumara un punto a la variable de errores y continuara a la siguiente pregunta.
2. Al lado de la lista de animales que cree anteriormente, ubico el bloque **Al hacer clic en**, se encuentra en la sección de **Eventos**.



3. Para iniciar los puntajes en 0, me dirijo a la sección Variables y arrastro el bloque **dar a __ el valor de 0**, lo realizo con la **variable de puntos acumulados y errores**.



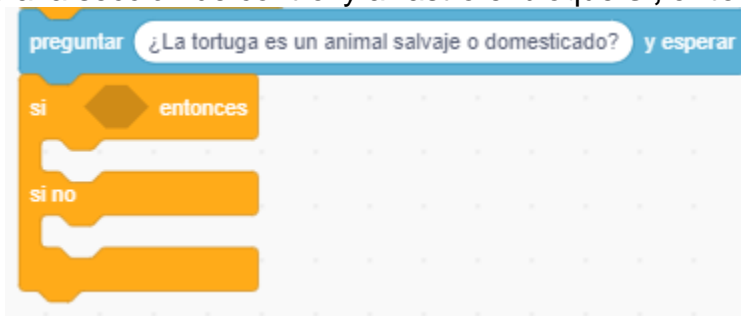
4. Para que primero se muestra la imagen 1 y después la imagen 2, es necesario que arrastre el bloque de **cambiar fondo a** de la sección **Apariencia**.
5. Después, para cambiar de fondo, arrastro el bloque **esperar 1 segundo**, ubicado en la sección **eventos**.



6. Como se puede observar en la imagen de los animales, el primero en la lista es una tortuga, entonces lo que hare será dirigirme a la sección **sensores** y arrastro el bloque de **preguntar**, le modifico el texto con la siguiente pregunta: **¿La tortuga es un animal salvaje o domesticado?**



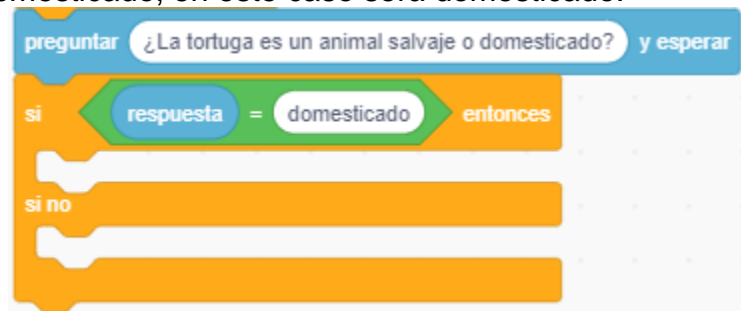
7. El paso para seguir es verificar la respuesta que ingresa el usuario, para ello me dirijo a la sección de control y arrastro el bloque **si, entonces, si no**.



8. Con este bloque podré decirle al programa que hacer en caso tal de que la respuesta sea correcta o incorrecta.
9. En el campo del rombo añado el bloque de la sección Operadores



10. En el primer campo en blanco, agrego el bloque **respuesta**, de la sección **sensores**.
11. En el segundo campo escribo si el animal que estamos preguntando es salvaje o domesticado, en este caso será domesticado.



12. Si la respuesta es correcta, sonará el sonido un sonido y sumará un punto a la variable puntos acumulados, arrastro el bloque **toca sonido** ubicado en la sección **sonido**.
13. Seguido, arrastro el bloque **sumar a** ____, ubicado en la sección **variables**.
14. Realizo el mismo proceso en la opción **si no**, pero cambiando el sonido y la variable a incrementar.



15. Ensayo mi programa dando clic en la bandera verde ubicada en el área de visualización.

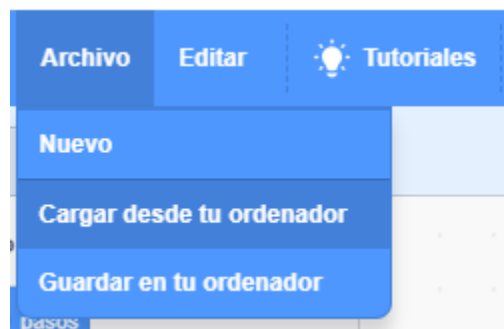


16. Si quedo correcto continuo con las siguientes preguntas de los demás animales, para ello repito el procedimiento desde el bloque de la pregunta.



Para guardar.

1. Pestaña archivo, guardar en tu ordenador, busco mi carpeta personal y asigno el nombre al archivo y guardar.



FELICITACIONES HAS TERMINADO ESTA ACTIVIDAD, TE INVITO A QUE CONTINUES SIGAS PROFUNDIZANDO EN EL MUNDO DE LA PROGRAMACIÓN.

¡HASTA LA PRÓXIMA!