

## Ciencias Naturales 4<sup>o</sup> Grado.

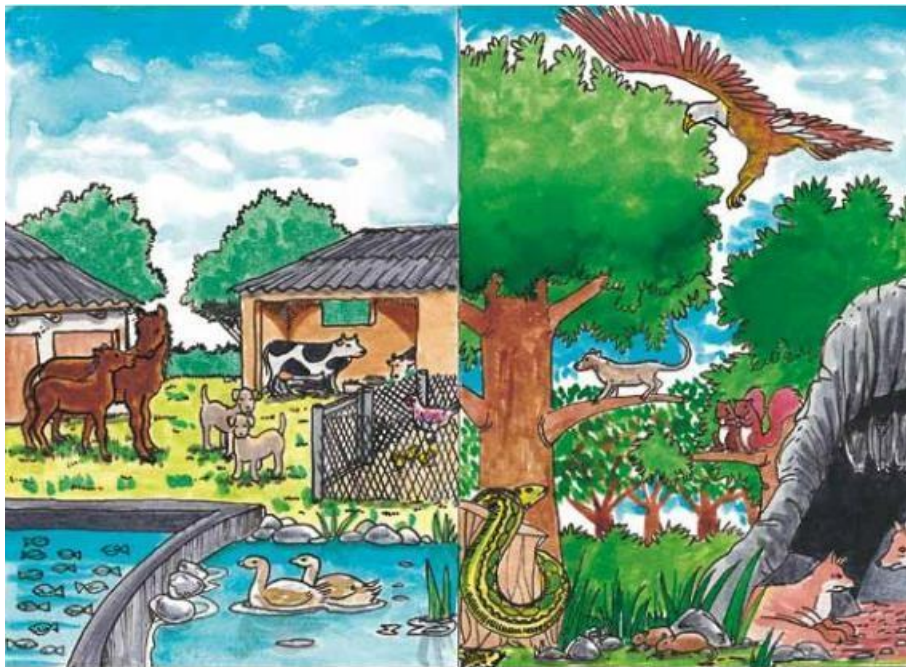
Grado	Área	Guía / Tema	Actividad
Cuarto Unidad 1	Ciencias Naturales	Guía 3. Reino animal.	C. Actividad de ejercitación.

### 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 anterior qué animales son domesticados y cuáles son salvajes. Recuerdo que son 12 animales los que debo clasificar.



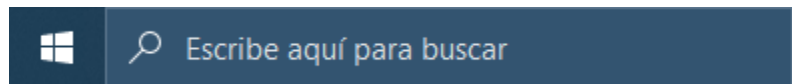
3. Ingreso al programa Scratch JR, y utilizando la programación por bloque, realizo un dibujo animado en el que presente algunos de los animales encontrados en la imagen con su respectiva clasificación.
4. Pruebo cada instrucción para validar que las instrucciones sean correctas.

5. Guardo el trabajo en la carpeta personal con el nombre 'Reino animal'.
6. Socializo el trabajo realizado con mis compañeros y profesor.

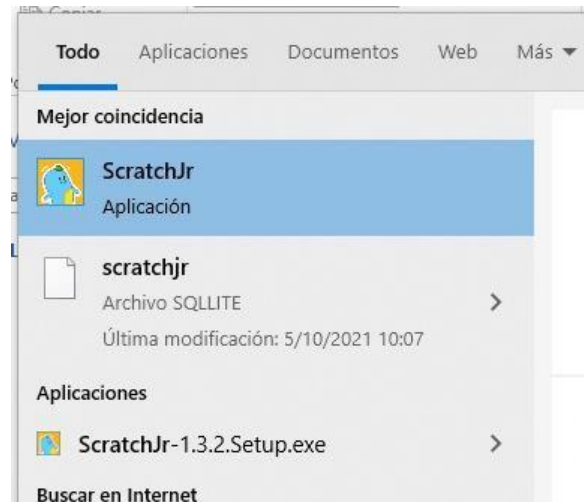
### 1. Instrucciones para el desarrollo de la adaptación:

Antes de iniciar con el desarrollo de la adaptación es bueno conocer un poco sobre el programa que vamos a utilizar, **Scratch Jr** es una herramienta para iniciar a los niños a partir de los 5 años en el lenguaje de programación por bloques de una manera divertida y lúdica

- **Para ingresar al programa:**
- Activo el botón inicio ubicado en la barra de tareas



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




### 3. Para asignar un fondo de pantalla.

- Selecciono la imagen que tiene un fondo en la parte superior



- Aparece un menú variado de opciones de fondos que podemos asignar, elijo el que me guste y se ajuste al tema de la adaptación y selecciono el icono con el chulo para que sea asignado.

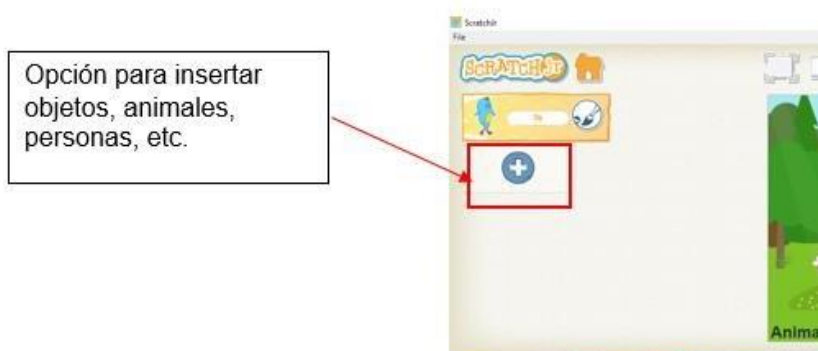
- De la barra de herramientas de la parte superior elegimos abc  para poner el título. (Animales domésticos). Del bote de pintura que aparece a un lado cambio el color y de las opciones de A que aparecen modifíco el tamaño. Al terminar lo ubico en el lugar deseado. Observo el ejemplo.



- Puedo modificar los colores del fondo, para ello me ubico en la pestaña fondos y modifíco las opciones que allí aparecen a mi gusto.
- Activo la herramienta de texto y escribo el título animales domésticos y salvajes. Observamos el ejemplo.
- Borro el personaje que nos aparece por defecto en el fondo, dando clic sostenido sobre el un momento hasta que aparezca una x roja, cuando aparezca la x la borramos.

#### 4. Para insertar los animales

- Selecciono el icono con el signo más que hay en la sección de objetos.



- Busco y selecciono algunos de los animales que encontré en la imagen (4 domésticos y 4 salvajes). Debo ir insertando uno por uno.

- Para modificar color, forma y demás elementos del animal, debo seleccionar el animal y dar clic en la opción que tiene el pincel.



- Lo ubico en el escenario de acuerdo a mi gusto.
- Para modificar el tamaño, selecciono el animal, activo la sección de bloques color morado



- Del menú de opciones color morado, elijo la tercera que me muestra la figura pequeña y la arrastro al área de programación

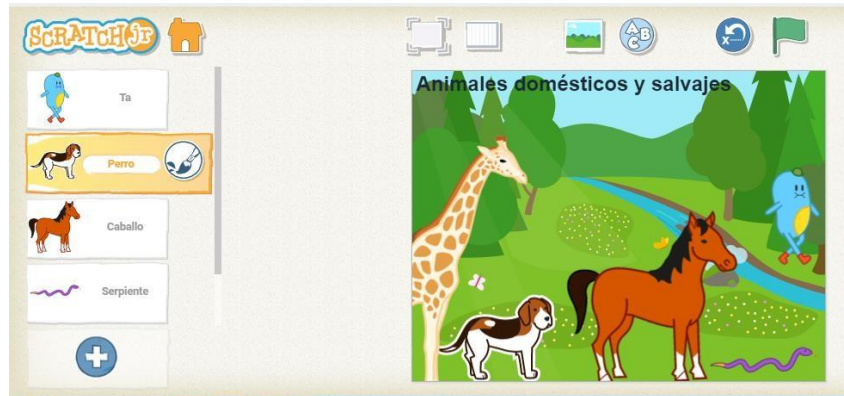


- Presiono varias veces el bloque hasta que el animal tenga el tamaño deseado.
- Al terminar borro el bloque arrastrándolo hacia la derecha del área de programación.

#### 4. Vamos a programar para que al hacer clic en cada animal nos informe si es doméstico o salvaje.

- Para el ejemplo lo haremos con el perro

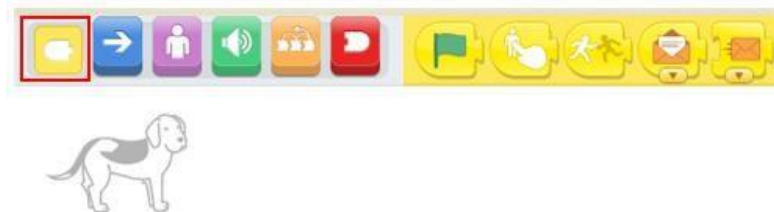
- Seleccionamos el perro en la sección de objetos



- El área inferior del programa es la sección de programación. Observemos la imagen que nos está indicando que vamos a dar instrucciones para el perro



- Seleccionamos la primera sección de bloques, el que tiene el color amarillo.
- Al activarlo aparece un menú de 5 opciones.



- Seleccionamos del menú la segunda opción que indica al hacer clic (Esto es para que cuando se haga clic sobre un animal aparezca si es doméstico o salvaje) y lo ubicamos en el área de programación.



- Activamos la tercera sección de bloques, la de color morado.





- Arrastramos el primer bloque, él tiene la nota escrita (si damos clic sobre él nos indicara la instrucción que realizara, este bloque tiene la instrucción decir "lo que hará es mostrar en pantalla lo que está escrito en la nota) y lo ubicamos seguido de la instrucción anterior.



- Nos ubicamos sobre el texto que dice hola y escribimos ***hola soy un perro y soy doméstico.***



- Asignamos movimiento, para ellos activamos la sección de bloques de color azul que tienen la flecha.



- Ubicamos después de la instrucción anterior el bloque con la flecha hacia donde deseamos que se desplace el perro. Le modificamos el número de pasos que deseamos que se desplace. Observo el ejemplo



- Hacemos el mismo procedimiento para los animales domésticos que hayamos incluido en el escenario y en la tabla del cuaderno.
- Para los animales salvajes lo haremos con nuestra voz, lo que haremos es utilizar la sección de bloques de color verde correspondiente a sonido, para ello hacemos lo siguiente:
  - Formamos la instrucción para la serpiente, vamos a la sección amarilla y elegimos el bloque al hacer clic y lo arrastramos al área de programación.
  - Vamos a la sección de bloques de color verde y elegimos el micrófono que tiene el color blanco (Esta es la opción grabar un sonido)



- Se abrirá la grabadora de sonidos, para iniciar a grabar activamos el botón rojo y grabamos con nuestra voz el sonido que deseamos que aparezca cuando se haga clic sobre la serpiente puede ser: hola soy la serpiente y soy salvaje. Al terminar de grabar presionamos nuevamente el botón y presionamos el chulo para aceptar.
- Arrastramos el bloque y lo ubicamos seguido de la opción anterior.



- Podemos ir ensayando como está quedando, haciendo clic sobre cada animal.

##### 5. Para ver en modo presentación nuestro trabajo:

- En la parte superior en la barra de herramientas seleccionamos el icono ver pantalla completa del escenario.

Ver pantalla completa de  
escenario



## 7. Para guardar.

- Cada que trabajamos en este programa automáticamente quedan guardados nuestros proyectos.