

Instancia Sincrónica Viernes 30 de junio:

Nivel 1

¡A programar Scratchers!

En base a la investigación realizada, hoy deberán crear una animación en Scratch que represente una fuente de energía renovable respetando las siguientes consignas:

- 1- Crea un pseudocódigo (estrategia de solución/enumeración de pasos/diagrama de flujo) en donde se vea reflejado la planificación de tu proyecto.
- 2- Utiliza Scratch (<https://scratch.mit.edu/>) para programar la animación de acuerdo con lo planificado en el pseudocódigo.
- 3- Subir el informe, el pseudocódigo y el proyecto a Google Drive compartiéndolo con la cuenta: scratchaton2023.oia@gmail.com

¿Qué no le puede faltar a esta animación?

- Cambio de escenario, al menos dos veces (ejemplo: inicio, desarrollo y cierre).
- Animación de la fuente de energía renovable seleccionada (disponen del [banco de imágenes](#) con recursos gráficos).
- Inclusión de personajes o elementos interactivos que ayuden a transmitir información sobre la fuente de energía renovable, puede utilizarse voz (mediante extensiones de Scratch) y/o texto (diálogos).
- Tienes la opción de utilizar tanto los objetos predefinidos de Scratch como crear tus propios objetos. Se apreciará la creatividad que demuestres al utilizarlos en tu proyecto.
- Durante todo el trabajo revisen la ortografía y gramática puesto que resta puntos.
- Recordar no agregar en el proyecto cualquier información que permita identificar la escuela y/o los participantes.

Nota: Los nombres de los archivos deberán respetar el siguiente formato:

“codigogrupo_informe” (Ejemplo: N1G01_informe.doc).

“codigogrupo_pseudocodigo” (Ejemplo: N1G01_pseudocodigo.doc).

“codigogrupo_proyecto” (Ejemplo: N1G01_proyecto.sb3).