



"Aprendiendo sin profesores
Y diviértete sin complicaciones"

Integrantes:

- Castro Geovanna.
- Chóez Xiomara.
- Valle Siomara.

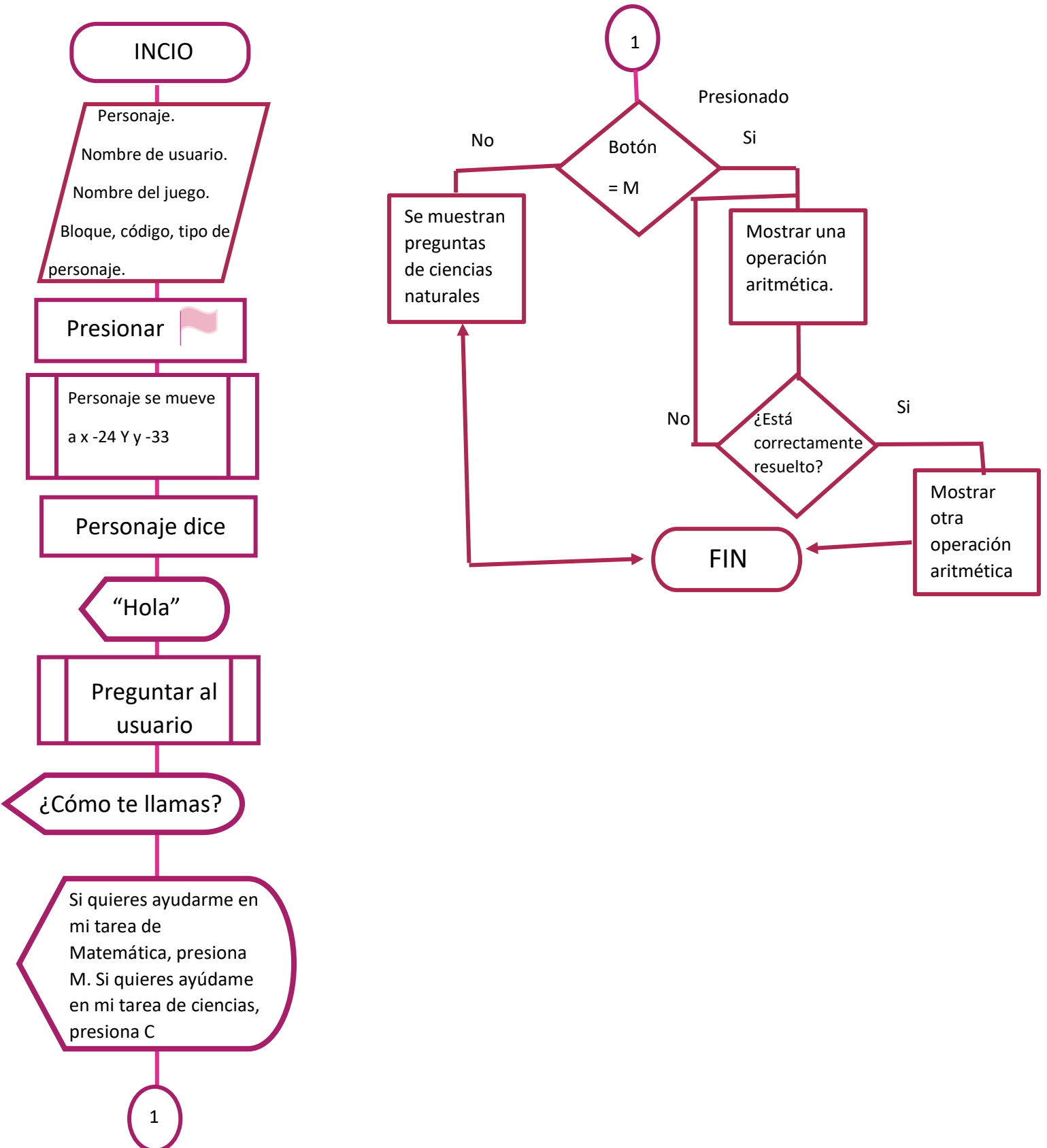


Emplear los conocimientos adquiridos durante el transcurso del parcial, poner a prueba nuestras habilidades y enriquecernos con nuevas experiencias haciendo uso de programas digitales (Scratch), el cual nos facilita la organización y facilite el trabajo.

Desarrollar métodos para solucionar problemas de manera metódica, ordenada, y sencilla, además en Scratch se pueden crear divertidos proyectos que no solo entretienen, sino que te muestran una forma nueva de programar.

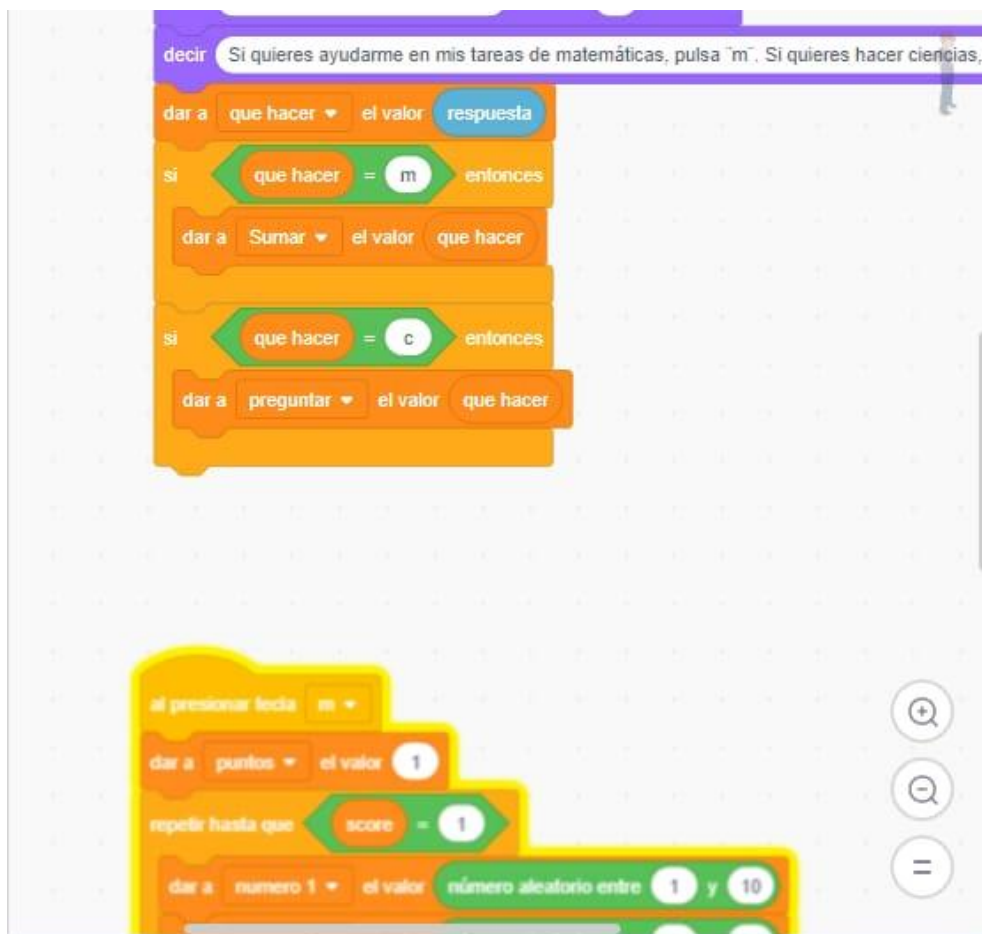
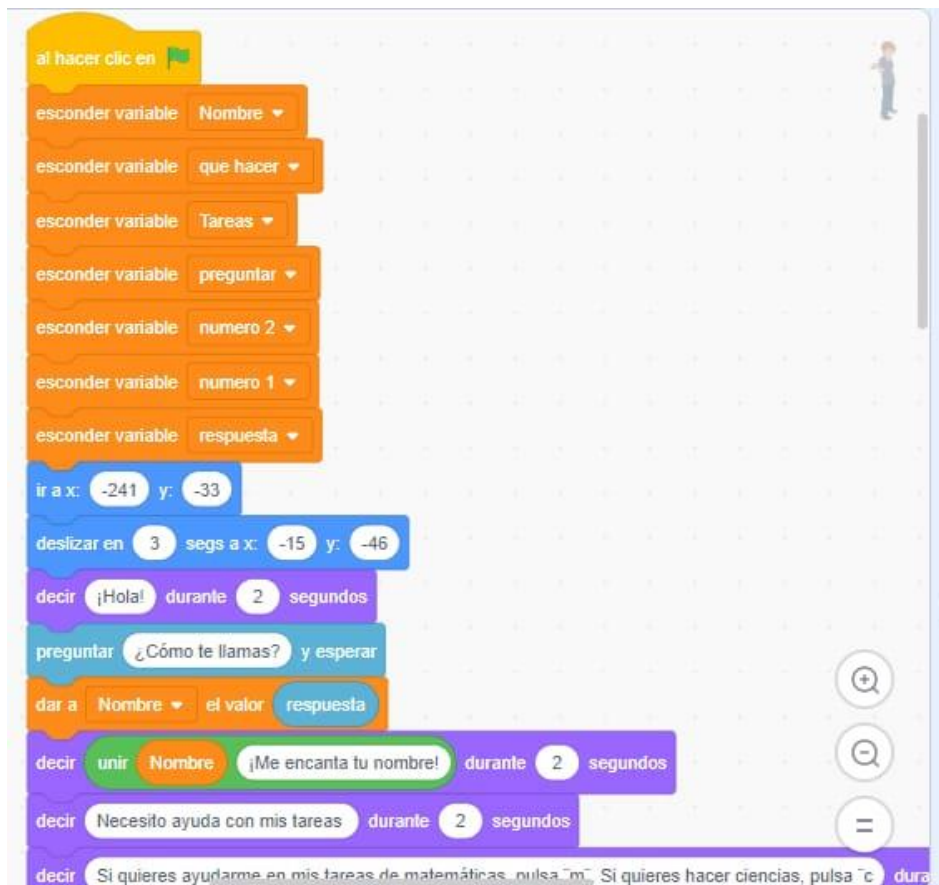


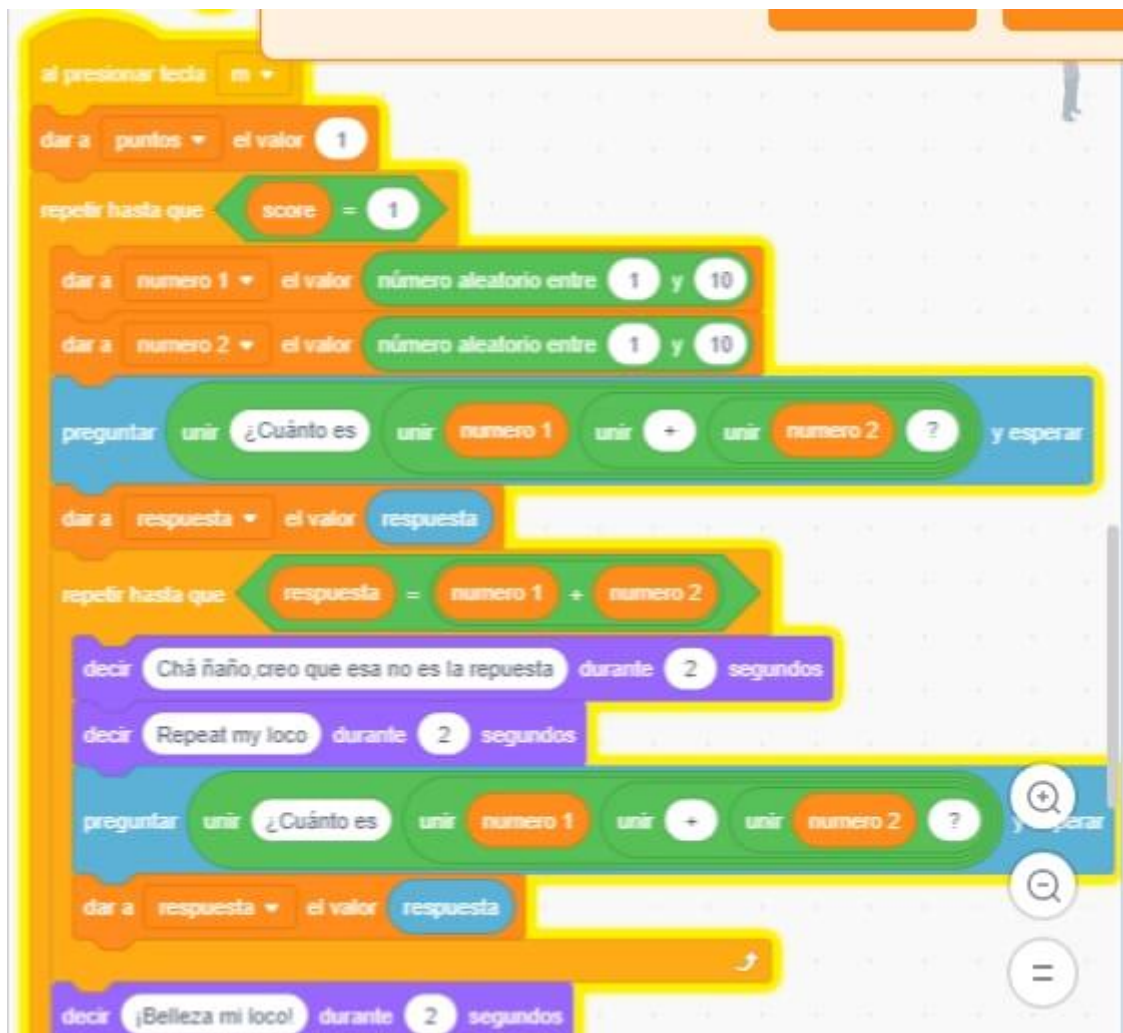
Diagrama de flujo:





Bloques del juego:







- **Conexiones:**

¿Qué conexiones estableces entre las estructuras de control y código en Scratch?

Estos elementos ejercen conexiones, pues en Scratch encontramos bloques con estructuras de control como la condicional, estas se pueden aplicar a nuestro proyecto.

- **Desafío:**

¿Qué ideas tienes sobre los bloques en Scratch?

- Son bloques que tienen forma de piezas de rompecabezas.
- Se utilizan para crear un conjunto de instrucciones más interactivos.

¿Qué ideas tienes sobre crear un juego interactivo?

Ayudan al desarrollo cognitivo de los niños.

Interactúan el usuario y la tecnología

Utilizan reglas sencillas y organizadores

- **Conceptos:**

¿Qué conceptos crees que son importantes en la generación de código usando bloques?

Es fundamental que al momento de realizar un código empleando bloques, mantener un orden de los mismos para que el código este bien estructurado.

- *Cambios:*

¿Qué acciones realizan los lenguajes de programación?

Facilitan y ejecutan el proceso de programar las instrucciones y el conjunto de este crean un código fuente.