

# ¿Qué aprendiste acerca de programar en Scratch?

Aprendiste a controlar un objeto, cómo hacer un guion con bloques, cómo usar un *loop* para repetir comandos, cómo cambiar valores y cómo incluir una entrada de usuario.

Con las actividades de estas páginas sabrás qué tanto has aprendido.

**1** ¿Qué es un guion de Scratch?

---

---

**2** ¿Para qué se usan los bloques de Scratch?

---

---

**3** Scratch incluye el comando Lápiz. ¿Qué hace ese comando?

---

**4** ¿Qué pasa con los comandos de Scratch que están en un *loop*?

---

**5** ¿Cuál es la diferencia entre un *loop* “por siempre” y uno fijo?

---

**6** ¿Qué es la entrada de usuario?

---

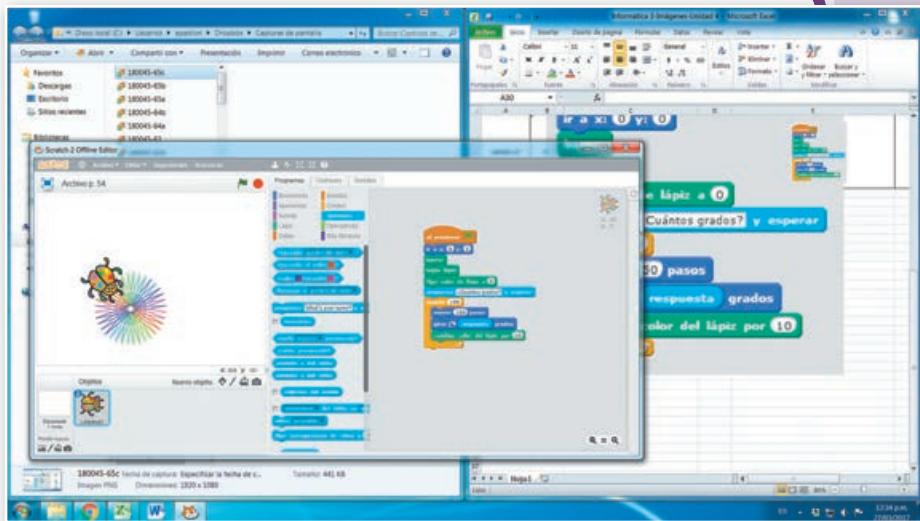
## Actividad Etiqueta la imagen



Tu profesor te dará una copia de esta imagen.

Escribe en ella para mostrar:

- dónde está el guion,
- dónde está el objeto,
- dónde hacer clic para iniciar el programa,
- dónde hacer clic para detener el programa.



## Actividad Haz un *loop* “por siempre”

- 1 Elige un objeto de Scratch.
- 2 Crea un guion para el objeto que lo haga avanzar 150 pasos y girar 145 grados.
- 3 Pon estos comandos en un *loop* “por siempre”.



### Si tienes tiempo...

Amplía el guion de la última actividad para que tu objeto dibuje una estrella arcoíris.

Aquí hay uno de un gato que dibuja una estrella arcoíris.

