MÓDULO 1. DEL ALGORITMO AL PROGRAMA

📚 **Tema. Introducción a la Lógica**

📌 **Subtemas**

- Algoritmos en la vida cotidiana.
- Secuencia lógica de instrucciones.
- Pseudocódigo básico.
- Conversión de una secuencia de instrucciones en un programa.
- Eventos básicos en Scratch.

🎯 **Objetivo.** Comprender la importancia de organizar las instrucciones en una secuencia lógica y aplicarlas en la creación de un programa sencillo en Scratch.

🚀 **Reto. "El personaje tiene una misión"**

El estudiante deberá programar individualmente un personaje para realizar una serie ordenada de acciones hasta completar una misión.

🧩 **Conceptos de Scratch que se aplicarán**

- al presionar bandera verde
- Movimiento.
- Apariencia.
- Espera.
- Secuencia de instrucciones.

💻 **PASO A PASO**

1. Abrir Scratch

Abre Scratch 1.4.
Espera a que aparezca el proyecto nuevo.
Observa que inicialmente aparece un gato en el escenario.
Puedes conservarlo o elegir otro personaje.
Observa las principales partes de la interfaz:
Escenario.
Lista de objetos.
Área de programas.
Categorías de bloques.

2. Elegir el escenario

Haz clic en **Escenario**.
Selecciona **Fondos**.
Puedes elegir un fondo de la biblioteca o hacer clic en **Importar**.
Escoge un lugar adecuado para tu misión, por ejemplo: Parque, ciudad, bosque, escuela, playa, espacio.

3. Agregar un segundo personaje

Haz clic en **Escoger un nuevo objeto desde archivo**
Selecciona un personaje.

Ubícalo en una parte diferente del escenario.

4. Piensa en la misión
El personaje principal debe realizar una secuencia.
Por ejemplo:
El personaje comienza en un lugar → avanza → encuentra a otro personaje → habla → cambia de disfraz → continúa → llega a su destino.
No copies exactamente este ejemplo. Puedes inventar tu propia misión.

5. Programar el inicio
Selecciona el personaje principal.
Ve a la categoría Control y arrastra: “Al presionar bandera verde”
Debajo coloca bloques de Movimiento. Por ejemplo:
mover 30 pasos (Movimiento)
Después:
esperar 1 segundo (Control)
Después:
mover 40 pasos (Movimiento)
Prueba el programa haciendo clic en la bandera verde.

6. Hacer que el personaje hable
En Apariencia, agrega:
decir "Hola" por 2 segundos
Escribe un mensaje relacionado con la misión. Por ejemplo:
"Debo encontrar el tesoro."

7. Agregar un cambio de disfraz
En Apariencia, utiliza:
cambiar el disfraz a...
o
Siguiente disfraz
Puedes colocar antes: **esperar 1 segundos,** para que el cambio sea visible.

8. Hacer que llegue al segundo personaje
Agrega un segundo objeto.
Ubícalo en algún lugar del escenario.
Haz que el personaje principal se acerque utilizando bloques de **Movimiento**, por ejemplo:
mover ___ pasos
girar ___ grados
esperar ___ segundos
deslizar ___ segundos a x: ___ y: ___
Organiza los bloques hasta conseguir que el personaje llegue al lugar deseado.

9. Crear un final
Cuando termine la misión, el personaje debe realizar una acción final.
Puede:
decir un mensaje;
cambiar de disfraz;

reproducir un sonido;
llegar hasta un objeto;
cambiar el escenario.
Por ejemplo:
decir "¡Misión cumplida!" por 2 segundos

⭐ RETO ADICIONAL
Agrega un tercer objeto que tenga una función dentro de la historia.
Por ejemplo:
una pelota;
un animal;
un objeto perdido;
una puerta;
un vehículo.
El personaje deberá interactuar de alguna manera con él.

✅ VERIFICA
Antes de entregar, comprueba:
☐ El proyecto inicia con la bandera verde.
☐ Las acciones ocurren en el orden correcto.
☐ El personaje se mueve.
☐ Hay al menos un mensaje.
☐ Hay un cambio de disfraz.
☐ La misión tiene un final.

📤 ENTREGA
Guarda el archivo como: 8.1_CODIGO
y súbelo a la actividad correspondiente de la plataforma institucional.