MÓDULO 2. PRIMEROS PASOS EN EL ENTORNO DE PROGRAMACIÓN (SCRATCH)

Introducción
Ahora que conocemos los algoritmos, vamos a llevar nuestras instrucciones a un entorno de programación.
Trabajaremos con Scratch, un entorno de programación visual que utiliza bloques que podemos unir para construir programas, animaciones y juegos.

En este módulo conoceremos las partes principales de Scratch y crearemos nuestro primer programa.

🎯 **Objetivo de aprendizaje.** Reconocer las principales partes del entorno de Scratch y crear una secuencia sencilla de instrucciones utilizando bloques.

Tema de aprendizaje: Entorno de programación: Scratch.

Subtemas:
Interfaz.
Escenario.
Objetos o sprites.
Disfraces.
Bloques de programación.

📌 **Actividad 1. Ingresamos a Scratch**
En el computador:
Abran el navegador.
Ingresen a Scratch.
Seleccionen la opción para crear un proyecto.
⚠ No es necesario crear una cuenta para realizar esta actividad.

📌 **Actividad 2. Reconocemos el entorno**.
Observen la pantalla y localicen:
▨ Área de bloques.
▨ Área donde se organizan los bloques.
🖼 Escenario.
🐱 Sprite u objeto.
👗 Disfraces.
▶ Bandera verde.
⬤ Botón para detener el programa.

📌 **Actividad 3. Mi primer programa.**
Seleccione un personaje y colóquelo en el escenario.
Busquen los bloques necesarios para crear una secuencia que haga lo siguiente (Cuando se presione la bandera verde):
El personaje diga un saludo.
Espere un momento.
Diga nuevamente otro mensaje.
Por ejemplo: 👋 "Hola, somos programadores."

Después presionen la bandera verde y observen el resultado.

📌 **Actividad 4. El personaje se presenta, diciendo:**
Nombre
Edad
Hobby
Materia favorita
Comida preferida

📌 **Actividad 5. El personaje presenta a sus padres, diciendo:**
Nombre
Profesión

☆ **Recomendación**
No se preocupen todavía por hacer juegos complicados. Primero debemos aprender a controlar las instrucciones.

¡Ya están programando! 🚀💻