

Guía de Trabajo de Investigación

Asignatura: Robótica

Tema: Introducción e Investigación sobre **Scratch**

Grado: 7° grado

Tipo de actividad: Investigación individual

Tiempo estimado: 1 semana

1. Objetivo de la actividad

Investigar y comprender qué es Scratch, para qué se utiliza y cómo ayuda a aprender programación de manera sencilla mediante el uso de bloques visuales.

2. Instrucciones de la actividad

Los estudiantes deberán realizar una **investigación escrita** sobre Scratch y presentar la información de forma clara y ordenada.

El trabajo debe realizarse en hojas de papel bond tamaño carta perforadas y sujetadas a un folder con un fastener o mínimamente engrapadas; de forma ordenada a mano.

3. Contenido que debe incluir la investigación

- **Portada:**
 - **Nombre Institución**
 - **Logo**
 - **Materia**
 - **Nombre del trabajo**
 - **Nombre del estudiante**
 - **Grado**
 - **Nombre del Maestro**
 - **Fecha de entrega**
 - **Año**
- **Desarrollo**
 - **Desarrollo de preguntas**
 - **Respuestas a las preguntas de investigación**
 - **Explicaciones claras y completas**
- **Ilustraciones (Opcional pero recomendado)**
 - **Imágenes del programa Scratch**
 - **Ejemplo de bloques**
 - **Ejemplo de un proyecto**


- **Conclusiones**
 - Escribir **5 a 8 líneas** explicando qué aprendió sobre Scratch.
- **Bibliografía**
 - **Enlaces a documentos utilizados para contestar las preguntas.**
 - **Debe presentar fuentes confiables.**

El desarrollo comprende responder las siguientes preguntas:

1. **¿Qué es Scratch?**
2. **¿Quién creó Scratch y en qué institución fue desarrollado?**
3. **¿Para qué sirve Scratch?**
4. **¿Qué tipo de proyectos se pueden crear en Scratch?**
5. **Explica qué son los bloques de programación en Scratch.**
6. **Menciona y explica al menos 5 tipos de bloques que existen en Scratch.**
7. **¿Qué es un sprite dentro de Scratch?**
8. **¿Qué es el escenario (stage) en Scratch?**
9. **¿Por qué Scratch es una herramienta útil para aprender programación?**
10. **Investiga un ejemplo de proyecto que se pueda crear en Scratch (juego, historia animada, etc.).**

5. Criterios de evaluación (Rúbrica)

Criterio	Puntos
Investigación completa	3 pts
Claridad de las respuestas	2 pts
Orden y presentación del trabajo	2 pts
Uso de ejemplos o imágenes	2 pts
Conclusión personal	1 pt
Total	10 pts

 **Fecha de entrega:** 20 de marzo de 2026