

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO TÉCNICO SUPERIOR INDUSTRIAL	GUÍA DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO PENSAMIENTO MATEMÁTICO-COMPUTACIONAL Grado: Sexto Tiempo estimado: Octubre 2026 Resultados de aprendizaje: Realizar un algoritmo de suma en Scratch.	PRESABERES: Bloques y orientación espacial https://youtu.be/mL86Kmoh3o
--	--	--

Actividad: Crear un código para hacer una calculadora de la suma de dos números.

1. Analizar el concepto de variable. <https://proyectostecnologiaitsi.blog/variables/index.html>

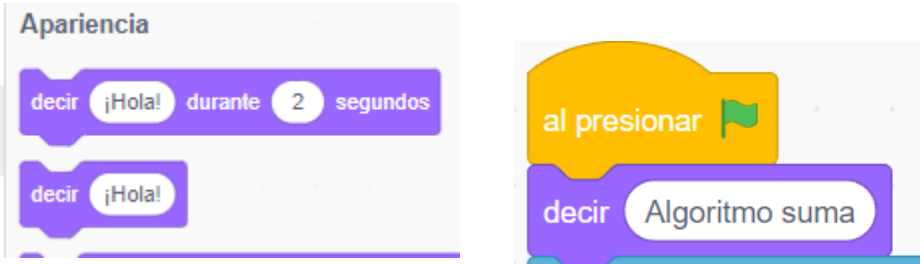
Variable: es un espacio en la memoria que se utiliza para almacenar datos que pueden cambiar durante la ejecución del programa. Las variables tienen un nombre y un tipo de dato que definen qué tipo de información pueden almacenar, como números, cadenas de texto o booleanos.

Algoritmo suma <https://www.youtube.com/watch?v=ebd0bdQH1Q0>

2. Ingresa a <https://scratch.mit.edu/> Click en crear

Paso 1. Bloque Eventos- clic en Al presionar la bandera

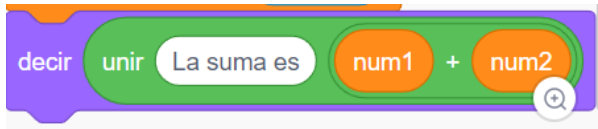
Paso 2. Bloque apariencia



Paso 3. Bloque sensores y variables Nombrar las variables num1 y num2



Paso 4. Ir a operadores- suma



Video tutorial <https://youtu.be/CxDGtH35dS4>

EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE O EJERCICIOS

El estudiante deberá tomar una captura de imagen de las actividades y subirla a la plataforma integra Industrial <https://q.plataformaintegra.net/industrial/>