

### **Evidencia 3-Elaboración de la introducción a Scratch**

**Apellidos:** Bonilla González

**Nombre:** Ángel

**Grupo:** Grupo 2

**Comité:** Programa-Taller de niños

**Horas totales:** 3h 40 min

Evidencias:

En este documento creé una guía para aquellos que fueran a presentar la herramienta durante el taller (yo incluido) en la que se incluyen ejemplos, y se da una visión general de Scratch. Para la elaboración visité diversas páginas de documentación así como tutoriales online. Puede consultarse aquí:

[https://docs.google.com/document/d/1cU3Gr\\_lg4QE60BnR5\\_RO5eEaka-Qs3\\_yHgUNm1pIB6g/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1cU3Gr_lg4QE60BnR5_RO5eEaka-Qs3_yHgUNm1pIB6g/edit?usp=sharing).

\*Subrayado en amarillo se muestran las partes que se deben enseñar a los niños\*

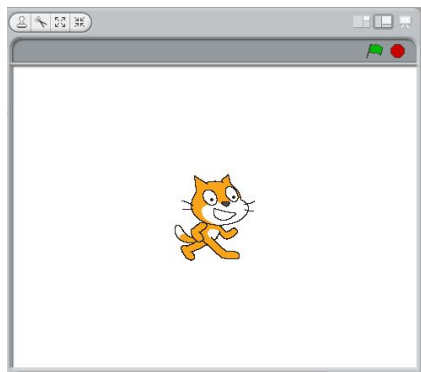
### Notas importantes

- Usar un lenguaje poco técnico
- Preguntar cada vez que se explique algo si se ha entendido e insistir a los niños que lo intenten ellos también

### Pantalla de Scratch

Explicar que Scratch está dividido en tres apartados principales y dar una breve explicación de cada uno enseñando qué se puede hacer:

- El escenario, donde se desarrolla el programa y podemos ver qué hace este (el programa). **Simplemente mostramos el escenario y podemos mover el gato con el ratón.**



- Objetos, donde nos aparecen los personajes u objetos del programa. Aquí se dan diferentes opciones como: pintar nosotros mismos el objeto (**acceder a la opción, pintar cualquier cosa e insistir en que los niños pinten algo también**), seleccionar uno desde los archivos (**mostrar el gestor de archivos y elegir un objeto de ahí, dejar que los niños también lo hagan**) o uno aleatorio (**mostrar esta opción**). Además, desde aquí también podemos elegir los fondos del programa (**hacer igual que antes buscando que los niños participen**).
- Programa, donde crearemos los algoritmos que harán que nuestros objetos realicen ciertas actividades en el escenario. **Mostrar el apartado de disfraces y explicar que estos sirven para simular animaciones, por ejemplo que el gato ande, mostrar el siguiente ejemplo:**



**E ir cambiando entre los disfraces para que los niños vean la "animación". Una vez mostrado el ejemplo insistir en que los niños prueben con diferentes disfraces.**

**Después mostrar el apartado de sonido y elegir un sonido cualquiera para reproducirlo,**

dejar que los niños hagan lo mismo, e insistir en que lo prueben.

### Bloques de programa

Explicar que los bloques en Scratch son como piezas de puzzle y como tal para que funcionen y nos den la imagen completa de este (el puzzle) es necesario que unamos bien las piezas. Exponemos los diversos bloques con ejemplos y siempre dejando que los niños también lo prueben, además, antes de ejecutar el programa preguntar a los niños qué creen que va hacer. Los bloques son los siguientes:

- Control: estos son los de color naranja. Enseñar cómo funcionan con los siguientes ejemplos y explicarlos:

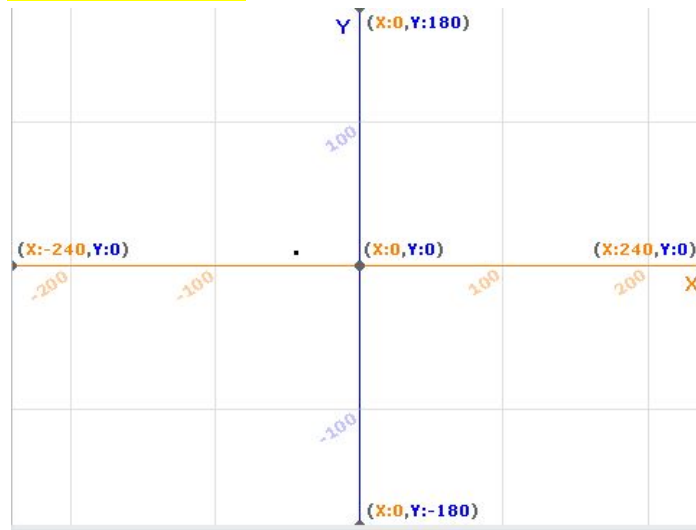


Explicar que el último ejemplo nos servirá para devolver el gato al centro de nuevo.

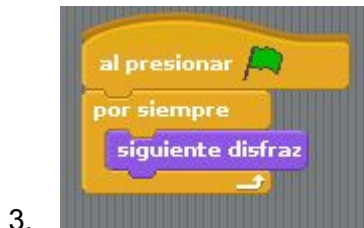
- Movimiento: estos son los de color azul oscuro. Enseñar cómo funcionan con los siguientes ejemplos y explicarlos:



Explicar cómo funciona el escenario de Scratch con los ejes X e Y cambiando al fondo siguiente:



- Apariencia: de color morado. Enseñar cómo funcionan con los siguientes ejemplos y explicarlos:



- Sonido: de color rosa. Enseñar cómo funcionan con los siguientes ejemplos y explicarlos:



2.



3.

