

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

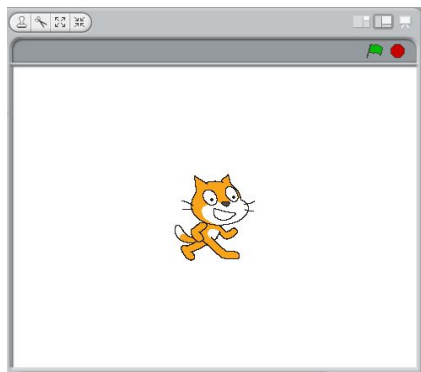
Notas importantes

- 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:

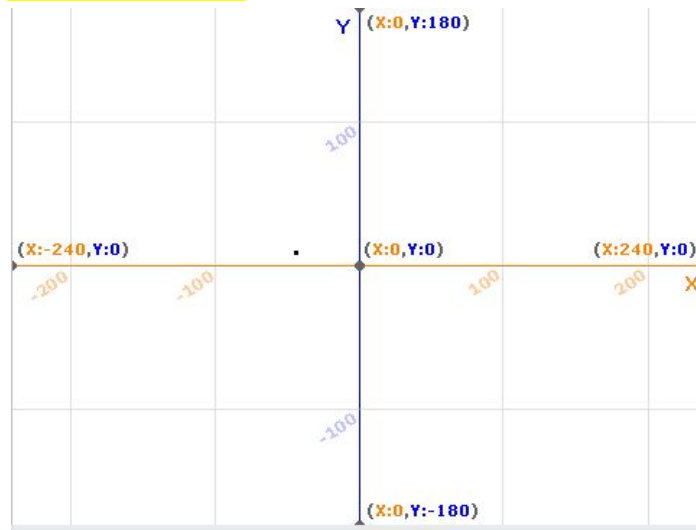


Explicar que el último ejemplo nos servirá para devolver el gato al centro de nuevo.

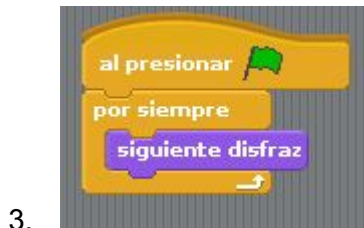
- Movimiento: estos son los de color azul oscuro. Enseñar cómo funcionan con los siguientes ejemplos y explicarlos:



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.

