

Curso de Scratch

La mejor manera de empezar a programar



Álvaro Menéndez
miniprogramadores.es

MiniProgramadores  - 2025

Índice

Introducción	3
Organización del curso	3
Objetivos	3
Contenidos	4
1. La Interfaz	4
2. Bloques	4
3. Algoritmos simples	5
4. Variables	5
Presentación Final	5
Después del curso	5



Introducción

Scratch es un **lenguaje de programación visual** educativo desarrollado por el [MIT Media Lab](#) para jóvenes de 8-16 años. Usa bloques encajables para crear juegos, animaciones e historias interactivas.

Su importancia radica en cómo transforma la programación en una **experiencia lúdica y accesible**, fomentando la creatividad al permitir que los niños materialicen sus ideas sin enfocarse en sintaxis complejas. Scratch no solo desarrolla habilidades técnicas, sino que siembra una actitud positiva hacia la programación, evitando que los alumnos perciban este campo como algo complicado o inaccesible en el futuro

Organización del curso

El curso tiene una duración aproximada de **24 horas**, divididas en **sesiones de 1 hora**. Dependiendo de las dificultades de los alumnos, se adaptará la velocidad y contenidos del curso. Las clases priorizarán ser **dinámicas**, centrándose en que el alumno aprenda y practique los contenidos, con ciertos matices:

- Al rededor de las primeras **12 clases** se centrarán en dar los [contenidos](#), organizadas de la siguiente manera:



- Una vez los contenidos hayan sido enseñados, el alumno escogerá un proyecto a su gusto el cuál desarrollará el resto de las sesiones
- En las últimas **dos** sesiones, el alumno deberá preparar y presentar una presentación de su proyecto al resto de la clase

Objetivos

El objetivo del curso es que el alumno acabe con una idea agradable de lo que es programar y tenga ganas de aprender más.

Para dar el curso como completado satisfactoriamente, el alumno al finalizar el curso deberá haber logrado lo siguiente:

- Entender y saber aplicar los contenidos explicados en la sección de [contenidos](#)
- Crear su propio proyecto en Scratch
- Presentar su proyecto al resto de alumnos



Contenidos

1 La Interfaz

La interfaz es una parte **importante** que muestra al usuario las diferentes funcionalidades del sistema:

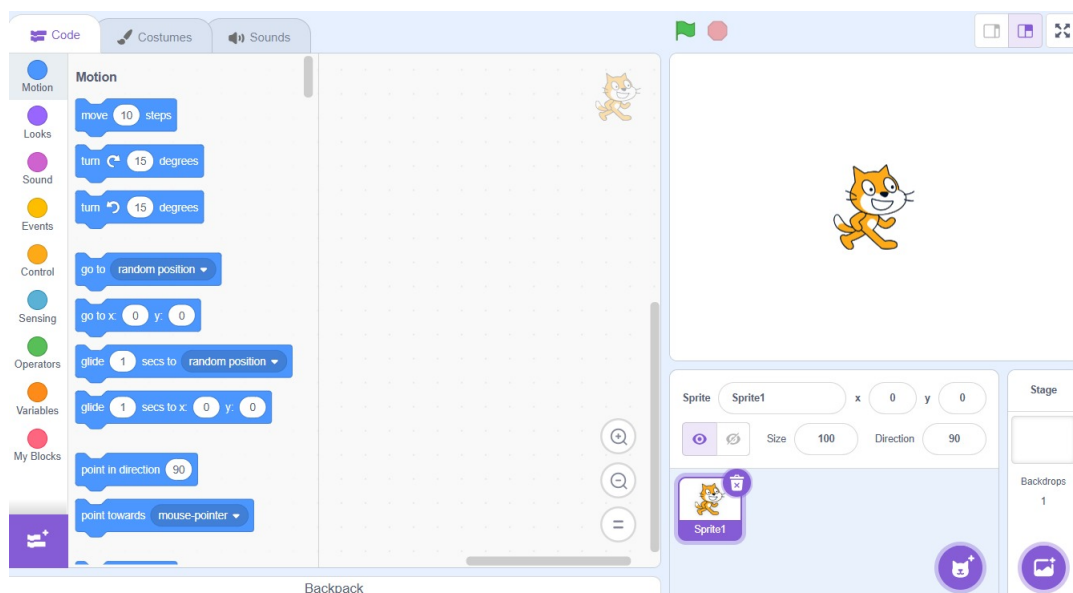


Figura 1: Interfaz de Scratch

El alumno deberá saber diferenciar la importancia de cada elemento y sus funcionalidades

2 Bloques

Los bloques son la pieza central del funcionamiento de un programa en Scratch. Se encuentran a la izquierda de la interfaz, y el color del bloque indica su tipo. Los tipos de bloques más importantes se dividen en:

- Movimiento
- Apariencia
- Sonido
- Eventos
- Control

Un ejemplo de un bloque es el siguiente:



Figura 2: Bloque de movimiento



3 Algoritmos simples

Un algoritmo es un conjunto de pasos bien definidos que se siguen para realizar una tarea. No tiene porqué ser algo complicado necesariamente: Por ejemplo, *hacerse un sandwich* puede ser considerado un algoritmo. En Scratch, combinando los bloques se pueden crear algoritmos avanzados, que sirven para implementar funcionalidades en tu proyecto.

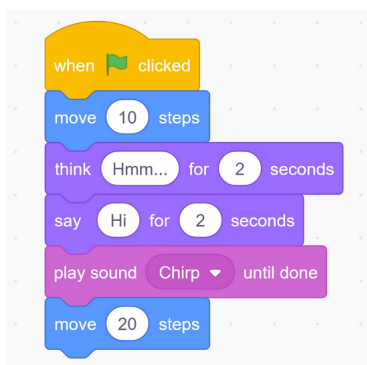


Figura 3: Ejemplo de algoritmo simple

4 Variables

Las variables son una parte fundamental de la programación, y sirven para mantener información mientras el proyecto funciona. Por ejemplo, para guardar la puntuación de un jugador se podría definir la variable "puntuación" actualizarla cada vez que el usuario consiga un punto. Scratch permite la creación y manipulación de variables.

Presentación Final

Las últimas dos sesiones del curso el alumno deberá hacer una presentación de cómo ha aplicado cada uno de los contenidos aprendidos en su proyecto y enseñársela a los demás compañeros

Después del curso

Una vez finalizado el curso existen varias opciones para seguir aprendiendo. En MiniProgramadores ofrecemos la posibilidad de aprender un lenguaje de programación más avanzado como [python](https://www.python.org/). Más información en miniprogramadores.es/courses

