



### Clase 1: Bloques de Movimiento y Puesta en Cero

En esta clase, los estudiantes aprenderán cómo utilizar la interfaz ScratchJr y realizarán una programación simple para hacer viajar al gato a las cuatro esquinas del escenario (el área blanca en el centro de la pantalla). En el proceso, van a encontrar el sentido de la escala de la etapa ScratchJr en términos de la cantidad de pasos que necesita recorrer un personaje. También aprenderán que la Puesta en Cero devuelve a los personajes a su posición inicial.



#### Debate (5-10 minutos):

- ¿Qué es un programador? (La persona que hace las aplicaciones con las que todo el mundo juega)
- ¿Qué otras aplicaciones iPad has utilizado? (LetterSchool, MathBlaster, AngryBirds, etc)
- ¿En qué es diferente ScratchJr de otras aplicaciones que has utilizado? (En ScratchJr tu inventas los juegos y las historias)

Nota: Los estudiantes que hayan utilizado otras aplicaciones de iPad pueden estar esperando que se les diga cómo "jugar al juego". Se necesitarán un par de sesiones para que los estudiantes entiendan que con ScratchJr ellos hacen el juego o cuentan la historia, y puede ser cualquier juego o cualquier historia que ellos elijan.

**Mecanismo** - Usando la interfaz ScratchJr (5-10 minutos). Ver el video tutorial en [ScratchJr.org](http://ScratchJr.org) "Animación de personajes usando los Bloques ScratchJr".

1. Desde la pantalla de inicio:
  - Crear un nuevo Proyecto
2. Desde la pantalla principal de la interfaz:
  - Mostrar el escenario
  - Mostrar el área de programación
  - Mostrar cómo arrastrar los bloques al área de programación



## Aprendiendo ScratchJr a través de “Juegos en el patio”

- Pulsar en bloques en el área de programación para mostrar cómo el gato se mueve en el escenario
- Mostrar cómo cambiar el número en un bloque para moverse varias veces
- Mostrar cómo encajar bloques juntos para hacer una secuencia de movimientos
- Mostrar cómo devolver al personaje a su posición inicial, ya sea con el bloque de movimiento azul o la Puesta a Cero sobre el escenario. Esto es importante porque los estudiantes necesitarán restablecer la posición de su personaje después de cada intento de averiguar el reto de programación

### Trabajo Auto dirigido (20 minutos):

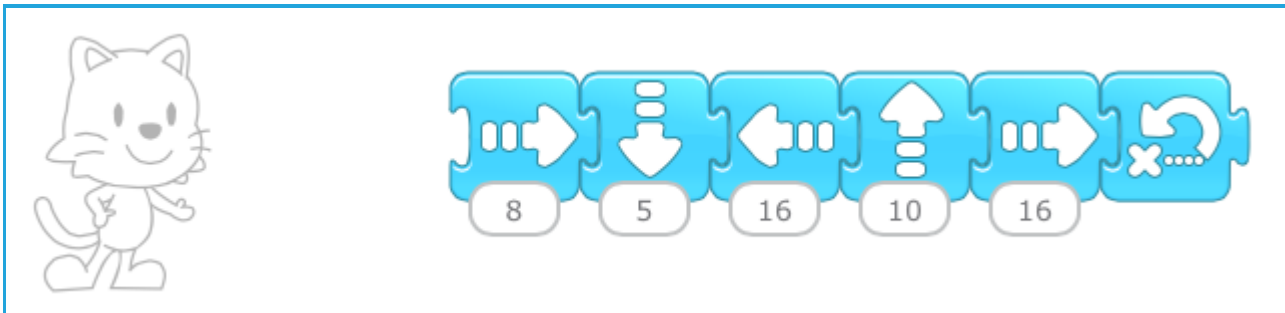
Utilizando los bloques de movimiento azul, haz que el gato viaje a las cuatro esquinas del escenario.

Si quieres una historia que combine con la actividad, podrías decir que el gato es nuevo en el patio y quiere mirar a su alrededor, visitando las cuatro esquinas.

Asegúrate de que los estudiantes sepan cómo presionar el Puesta a Cero para devolver al gato a su posición inicial cuando se ejecute la secuencia de comandos varias veces (o pon el botón Puesta a Cero al final de la secuencia de comandos).

Los estudiantes que completen la tarea podrán explorar otras áreas de ScratchJr por sí mismos.

Aquí tienes una secuencia de comandos que funcionará para este ejercicio, si el personaje comienza en el medio del escenario.



### Conclusión (5-10 minutos):

Pide a los estudiantes que hayan terminado la tarea que enseñen sus proyectos a la clase y expliquen que han hecho. Esto funciona mejor si puedes conectar los iPads individuales a un proyector.

