

Taller para enseñar variables en Scratch

Lo primero que debemos hacer entender a los alumnos es que las variables son herramientas que nos permiten recordar datos. Dicho de otra forma si tenemos un personaje y queremos que este por ejemplo se acuerde de su nombre, edad y dirección debemos crear tres variables para ello.

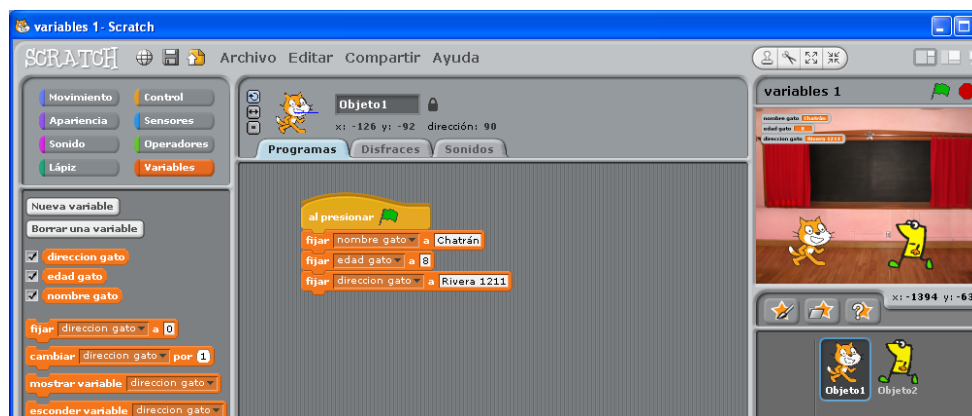
A diferencia de otros lenguajes de programación, Scratch no maneja tipo de datos a la hora de declarar una variable. Dicho de otra forma uno crea la variable y después elige que es lo que va a guardar en ella (si un texto o número).



Ejercicio 1: Variables simples

Empecemos con un ejemplo sencillo en el que un personaje presenta a otro diciendo el nombre, la edad y la dirección del invitado.

Lo que hacemos es crear las variables y cargarlas. Para ello vamos al personaje del Gato (el invitado) y creamos las tres variables con la opción Nueva Variable del Menú Variables.



Para asignarle un valor a una variable se utiliza la opción **Fijar** (nombre de la variable) a valor. Noten que en una guardo texto, en otra números y en la otra texto y números y todo de la misma manera.

Luego vamos a ir al otro personaje que presentará al gatito y simplemente le hacemos **decir** algunas cosas ... de paso practicamos con la función **Unir** que lo que hace es concatenar cadenas de texto y en las que también se pueden poner variables.



El ejemplo se puede ver online en el siguiente enlace <http://scratch.mit.edu/projects/18013558>