



# ¡Aventura en el Mundo del Arte Mágico!





# ¿Qué es el Arte Mágico (Generativo)?

Imaginen que tienen una caja de lápices de colores que pueden dibujar solos. Les dicen qué tipo de dibujo quieren, como un castillo o un dragón, y los lápices comienzan a moverse solos haciendo un dibujo hermoso. Eso es un poco lo que vamos a hacer con Scratch. Vamos a darle instrucciones a nuestra computadora, y ella va a crear arte por nosotros.

La Regla del Explorador Espacial:  
¡Siempre pregunta!


Imagina que eres un astronauta en un planeta nuevo. Cada pregunta que haces te ayuda a descubrir algo increíble. No hay preguntas tontas; cada una te lleva un paso más allá en la aventura del conocimiento.



La Regla del Inventor: Si puedes  
soñarlo, puedes programarlo.  
Piensa en todas las cosas increíbles  
que te gustaría inventar o hacer. En  
este taller, usaremos la  
programación para dar los primeros  
pasos para hacer esos sueños  
realidad.










La Regla del Superhéroe: Usa tus poderes  
para el bien.

Cuando programamos, tenemos el poder  
de crear cosas que pueden ayudar a otros.



Pensemos en cómo nuestras creaciones  
pueden hacer el mundo un poco mejor y  
más divertido.



La Regla del Detective: Encuentra y  
soluciona misterios.

A veces el código no funciona  
como esperamos. ¡Eso es un  
misterio+ que resolver! Usa tus  
habilidades de detective para  
descubrir qué está pasando y  
cómo puedes arreglarlo.



La Regla del Viajero del Tiempo: Aprende de los errores.  
Cada error es como un viaje en el tiempo que te enseña cómo  
hacer las cosas mejor en el futuro. No tengas miedo de  
equivocarte; ¡es parte del viaje de aprender a programar!



La Regla del Show de Talentos: Comparte tus creaciones.  
Al final de cada sesión, tendrás la oportunidad de mostrar lo que  
has creado. ¡Es como un show de talentos, pero con  
programación y robots!



La Regla del Juego Limpio: Ayuda a tus  
compañeros.

Si ves que alguien está teniendo  
dificultades o necesitas ayuda, ofrece tu  
apoyo. Trabajar en equipo no solo es  
más divertido, sino que también  
podemos aprender mucho el uno del  
otro.



















La Regla del Tesoro Escondido:  
Experimenta y descubre.

Anímate a probar cosas nuevas  
con tu código. A veces, los  
mejores descubrimientos vienen  
de experimentar y jugar con  
ideas diferentes.






¿Cómo vamos a hacer Arte Mágico?

Decidir qué dibujar: Primero, pensamos en algo divertido que queramos ver. Puede ser un robot, un bosque encantado, o incluso un monstruo amigable.

Dar instrucciones mágicas: Luego, usamos Scratch para darle instrucciones a la computadora. Esto es como decirle a nuestros lápices de colores cómo deben moverse. Por ejemplo, podemos decirle: "Dibuja una línea roja aquí, luego haz un círculo azul allá".

Ver la magia suceder: Después de dar todas nuestras instrucciones, presionamos un botón y ¡pum! La computadora usa esas instrucciones para hacer un dibujo único y especial. Cada vez que lo hagamos, ¡puede salir algo diferente!...

 Imagina que un  
algoritmo es como una  
receta de cocina para  
preparar tu galleta  
favorita





# Receta de galleta magica

1. Escoge la receta: Primero, necesitas saber qué galletas quieres hacer. Esto es como elegir el problema que quieres que el algoritmo resuelva.
2. Reúne los ingredientes: Antes de empezar, tienes que asegurarte de tener todos los ingredientes que necesitas. Esto es similar a reunir todos los datos o información que el algoritmo necesita para trabajar.





3. Sigue los pasos: La receta te dirá qué hacer paso a paso, como mezclar la harina con el azúcar, luego agregar huevos, y así sucesivamente. Un algoritmo también te da pasos específicos para seguir, para que puedas resolver un problema paso a paso.

4. Hornea tus galletas: Pones la mezcla en el horno y esperas hasta que estén listas. En un algoritmo, una vez que has seguido todos los pasos, llegas a la solución o al resultado final.

5. ¡Disfruta tus galletas! Al final, obtienes unas deliciosas galletas. Con un algoritmo, al final del proceso, obtienes la respuesta a tu problema.





# 01

## SCRATCH

<https://scratch.mit.edu/>

**PESTAÑAS**

**ZONA DE PROGRAMACIÓN**

**BLOQUES DE CONTROL**

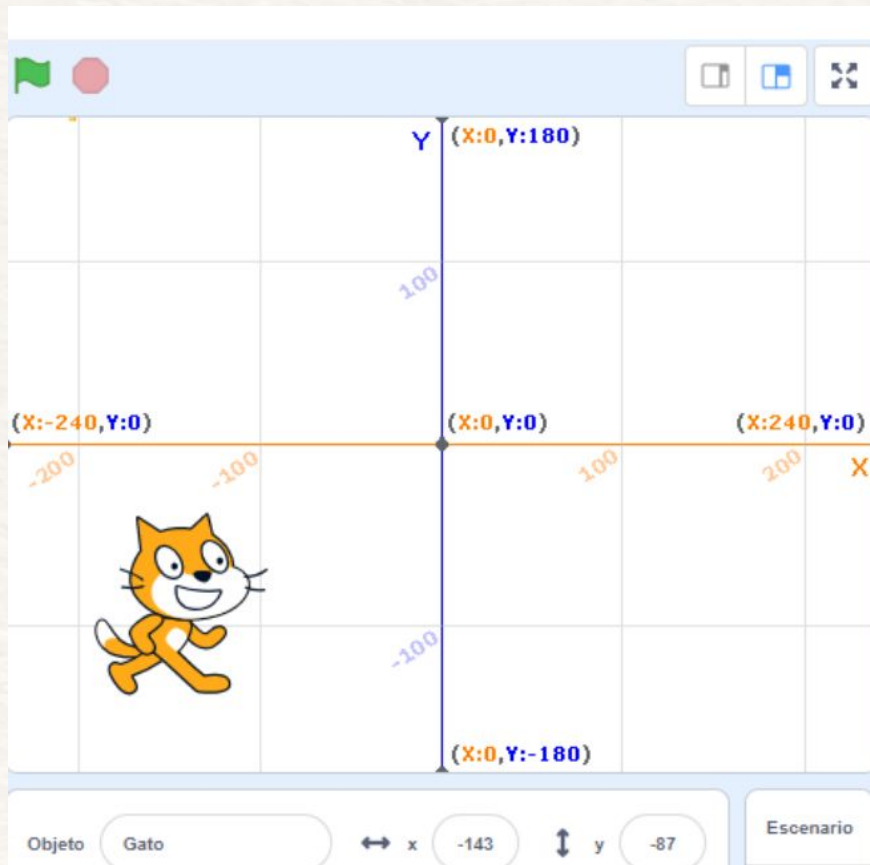
**ESCENARIO**

**FONDO**

**LISTADO DE OBJETOS**

The image shows the Scratch 3.0 web interface with several components highlighted by red boxes and labels:

- PESTAÑAS (Tabs):** Located at the top left, it includes the 'Código' (Code) tab and the 'Escena' (Stage) tab.
- ZONA DE PROGRAMACIÓN (Programming Area):** The central workspace where code blocks are assembled.
- BLOQUES DE CONTROL (Control Blocks):** A category on the left sidebar containing blocks like 'apuntar en dirección' (point in direction) and 'apuntar hacia' (point towards).
- ESCENARIO (Stage):** The area on the right where the background and main characters are placed.
- FONDO (Background):** The background image or color of the stage.
- LISTADO DE OBJETOS (Object List):** A list of objects on the stage, currently showing 'Objeto1'.



**MODO DE  
VISUALIZACIÓN**





### Música

Toca instrumentos y percusión.



### Lápiz

Dibuja con tus objetos.



### Sensor de vídeo

Detecta movimientos con la cámara.



### Texto a voz

Haz que tus proyectos hablen.

Requiere

En colaboración con

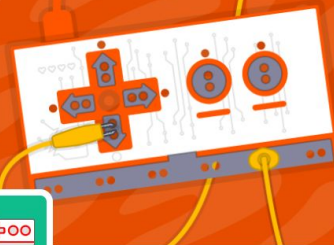


### Traducir

Traduce texto a muchos idiomas.

Requiere

En colaboración con



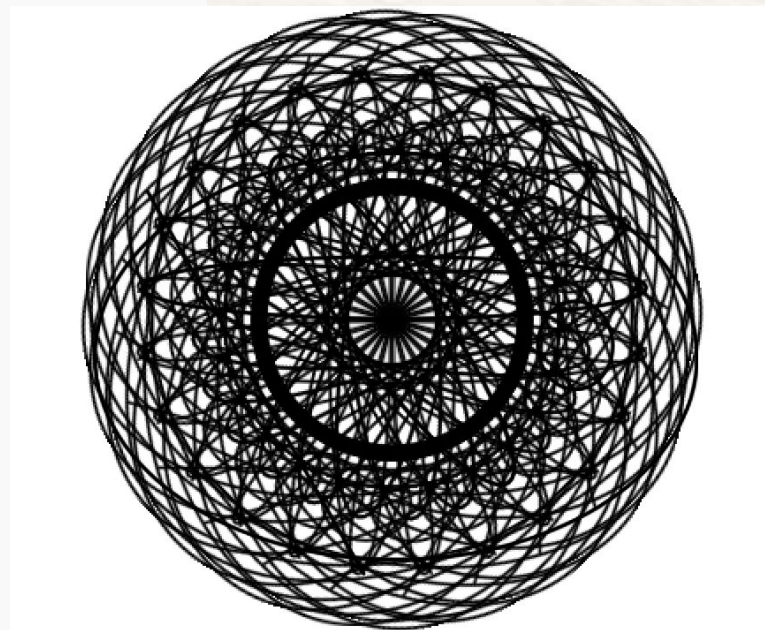
### Makey Makey

Convierte cualquier cosa en una tecla.

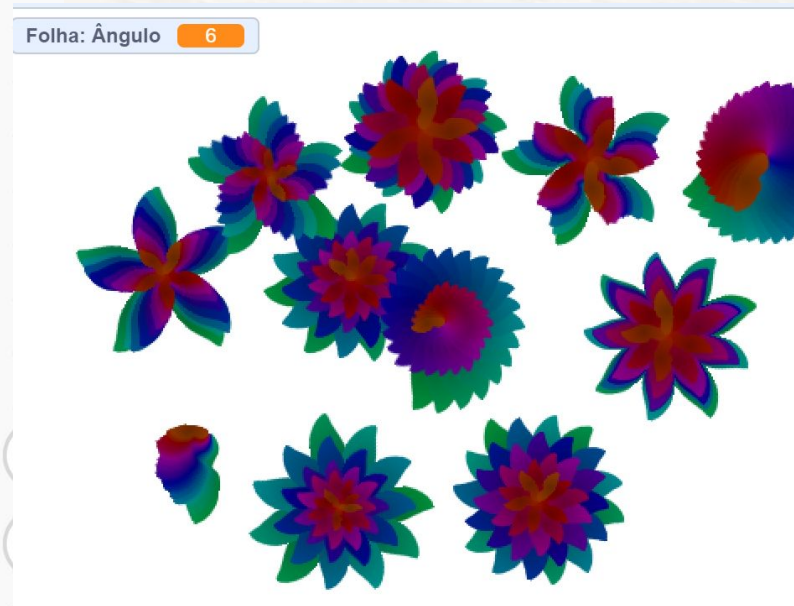
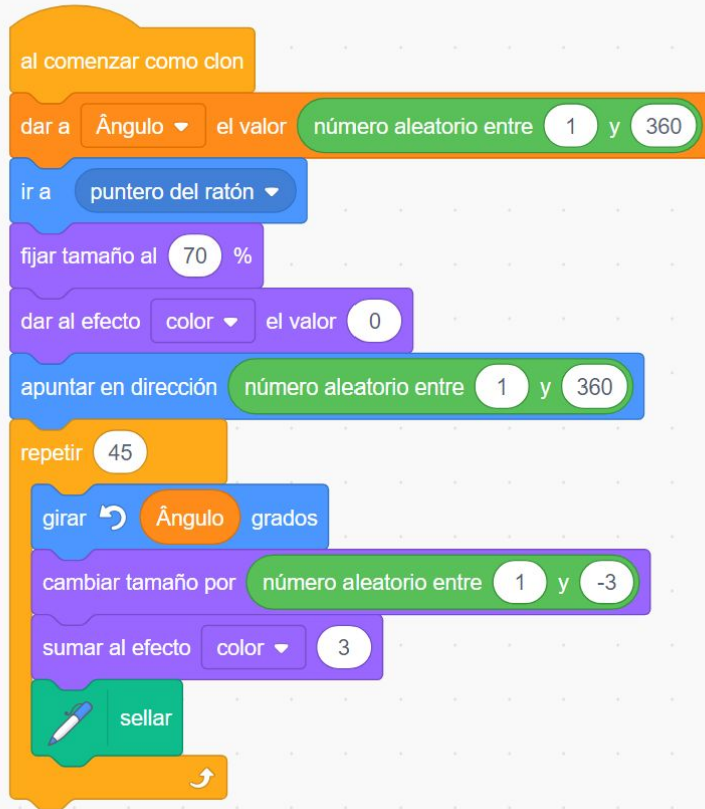














- La magia está en todos lados, solo tienes que creer en ella para verla.



# Gracias por estar acá

**CREDITS:** This presentation template was  
created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**,  
and infographics & images by **Freepik**

