

PROGRAMACIÓN EN SCRATCH

~Para profes~

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE LA PROGRAMACIÓN PARA LOS NIÑOS?

Ellos son el futuro.

¡Tu deber es enseñarles a aprovecharlo!

Tienen la capacidad y las ganas, sólo necesitan un guía...

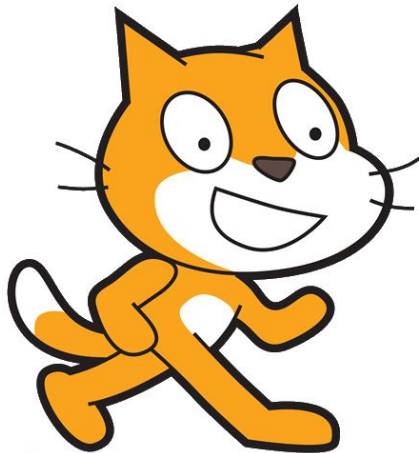


¿QUÉ ES SCRATCH?

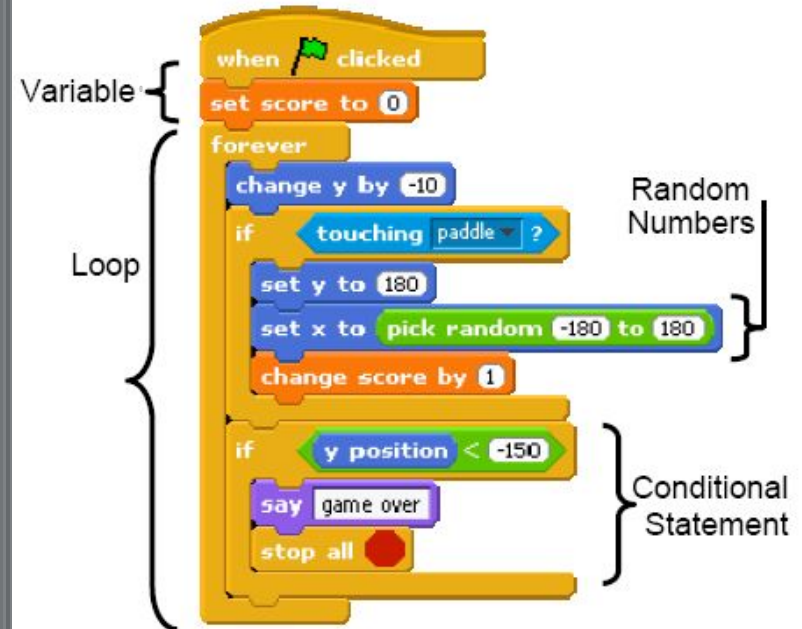
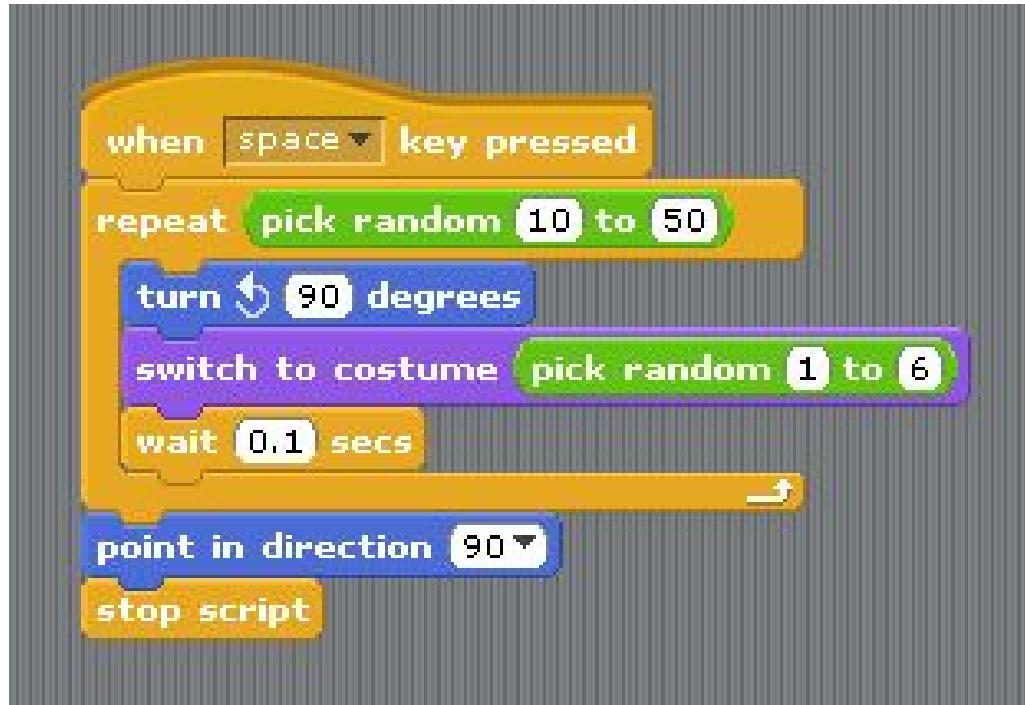
Scratch es una plataforma creada por el MIT para enseñar a programar de forma clara, cercana y sencilla.

No necesitas escribir código, solo unir piezas. ¡Como un puzle!

<https://scratch.mit.edu>



EJEMPLOS DE LA INTERFAZ



PRIMEROS PASOS Y SUGERENCIAS PARA ENSEÑAR A PROGRAMAR

1- ¡LO PRIMERO ES LO PRIMERO!

Introduce con una idea clara de lo que queremos conseguir

2- ORDEN EN LA SALA

Premia el orden a la hora de programar. ¡Un código ordenado es el doble de bueno!

3- ¡AYUDAME!

Promueve el trabajo en equipo sobre un mismo proyecto, frente al trabajo individual

ESQUEMA DE UN PROYECTO



1- Presenta una **idea clara**, como un juego sencillo, sin tecnicismos. Asegúrate de que la clase ha entendido bien cual es el objetivo final.

2- Pídele a tus alumnos (por grupos) que **escriban en un papel los pasos y elementos** necesarios para conseguir su objetivo.

3- Haz que **entren en la plataforma** y deja que prueben ellos las herramientas. Ahora sí, guiales en los pasos técnicos.



Nombre del grupo: _____

Nombre del proyecto: _____



El nombre del grupo de trabajo
y del programa

¿Qué necesitamos?

Escribid qué elementos creéis que son necesarios



Las variables

ejemplo: botón, flor, caja...

Pasos a seguir

¿Qué pasos creéis que necesitamos para conseguirlo?

| | |
|----------|----------|
| 1- _____ | 5- _____ |
| 2- _____ | 6- _____ |
| 3- _____ | 7- _____ |
| 4- _____ | 8- _____ |



El proceso ordenado

ejemplo:

1- presiono el botón

2- se abre la caja

¡LISTOS PARA EMPEZAR A PROGRAMAR!

Ya sabes los pasos a seguir para organizar grupos de trabajo y enseñar correctamente a programar. ¡Ahora estamos listos para empezar a usar Scratch!

1- Ve a la página web: <https://scratch.mit.edu>

2- Crea una cuenta



3- Abre el editor

ESTAMOS LISTOS

