

CREAR CON SCRATCH

MATERIALES DE INICIO A LA PROGRAMACION CREATIVA



fundación esplai
ciudadanía comprometida

**red
conecta**
red de centros educativos
**conecta
joven**
laboratorio generativo

Con el apoyo de



Microsoft

Financiado por



3. UN PASEO POR SCRATCH

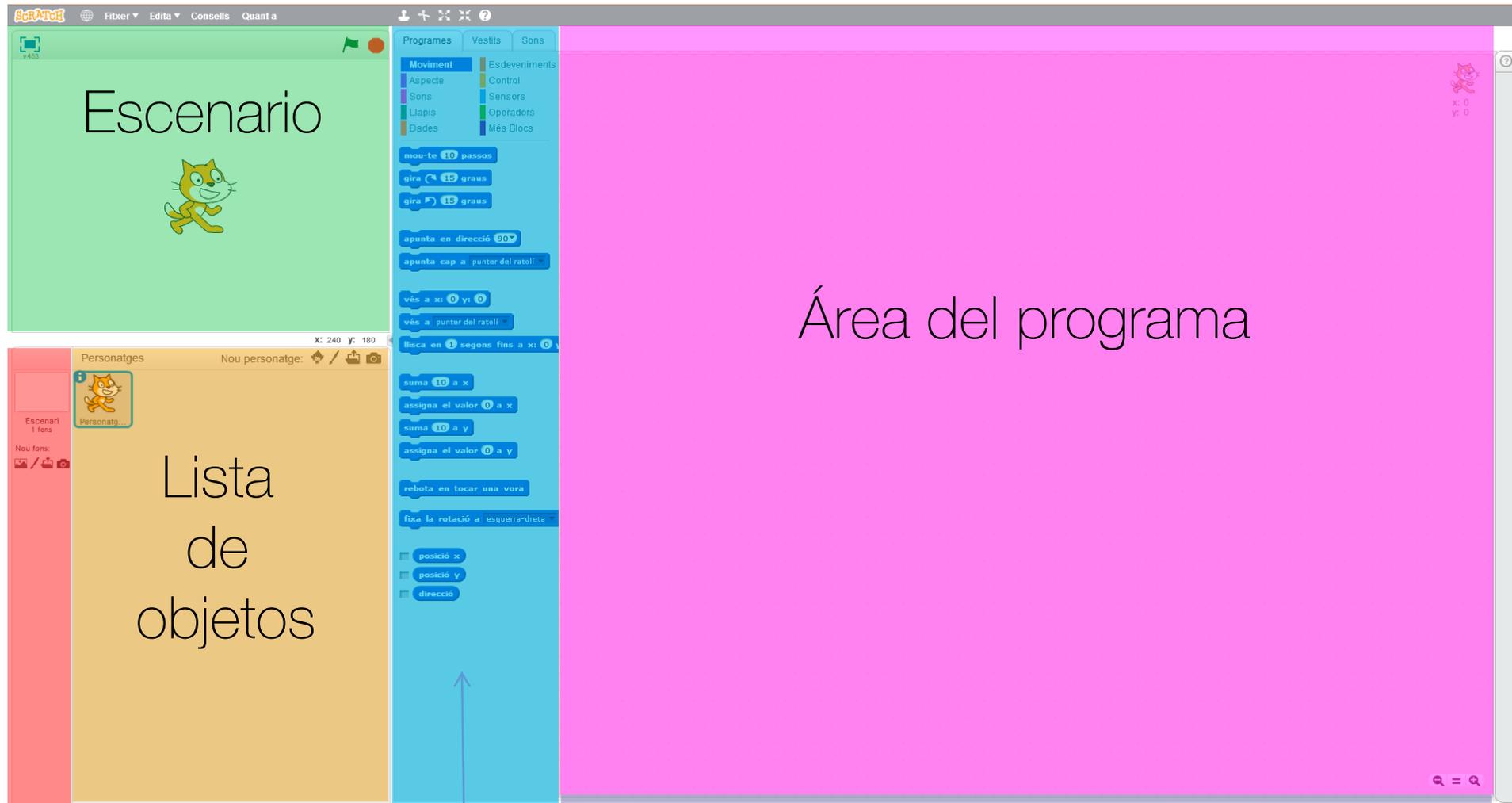
Abre Scratch en el ordenador y se abrirá una pantalla similar a la que aparece en la siguiente diapositiva. Utilizando todas estas herramientas podrás crear, editar y ejecutar **proyectos**. Echa un vistazo a todo lo que contiene Scratch dentro de su **entorno de desarrollo**.

*Recuerda que si no puedes hacer clic derecho porque el ratón no lo permite, puedes pulsar la tecla **CTRL** y hacer clic para desplegar las opciones secundarias. (Sistemas MacOs)*

¡Experimenta!

Haz clic en los botones y pestañas que tiene Scratch y experimenta un poco. Sobre todo no temas por estropear nada, estamos en fase de aprendizaje y se trata de practicar!

3. Un paseo por Scratch



Sección de bloques

Mochila

MAPA DE SCRATCH

Escenario: zona del entorno donde se ejecutan los proyectos.

Lista de objetos: zona del entorno donde se muestran los objetos añadidos al proyecto.

Sección de bloques: los bloques que representan las instrucciones se encuentran en la paleta o sección de bloques (pestaña programas).

Área del programa: zona donde se arrastran los bloques para que los objetos ejecuten dichas órdenes.

Mochila: esta zona se utiliza para copiar programas, objetos, sonidos... entre proyectos. Solo disponible en la versión online.

3. Un paseo por Scratch

Cambiar idioma

Clic para pasar a modo de pantalla completa

Esto es el escenario, donde se ejecutan los conjuntos de bloques por parte de cada objeto



Con estos dos botones iniciamos y detenemos los proyectos.

Los objetos son controlados por los conjuntos de bloques. Puedes seleccionarlos haciendo clic encima.

La posición de los objetos se indica por los valores x e y

3. Un paseo por Scratch

Hacer clic en el icono de “i”
para ver más información
sobre el objeto

Puedes cambiar
o editar los
escenarios: el
fondo, las
instrucciones y
los sonidos.



The image shows the 'Objetos' (Objects) panel in Scratch. It features a 'Nuevo objeto:' (New object) button with icons for a sprite, a pen, a stage, and a camera. Below this are three object thumbnails: 'Escenario 1 fondo' (Stage 1 background), 'Personatg...' (Character), and 'Octopus'. The 'Octopus' thumbnail has a blue box around it and an information icon ('i') in the top-left corner. To the left of the 'Escenario' thumbnail is a 'Fondo nuevo:' (New background) button with icons for a picture, a pen, a stage, and a camera. The text 'Cuando seleccionamos un sprite (imagen) aparece una caja azul' (When we select a sprite (image) a blue box appears) is positioned below the 'Octopus' thumbnail.

Botones para añadir
nuevos sprites.

Cuando seleccionamos
un sprite (imagen)
aparece una caja azul

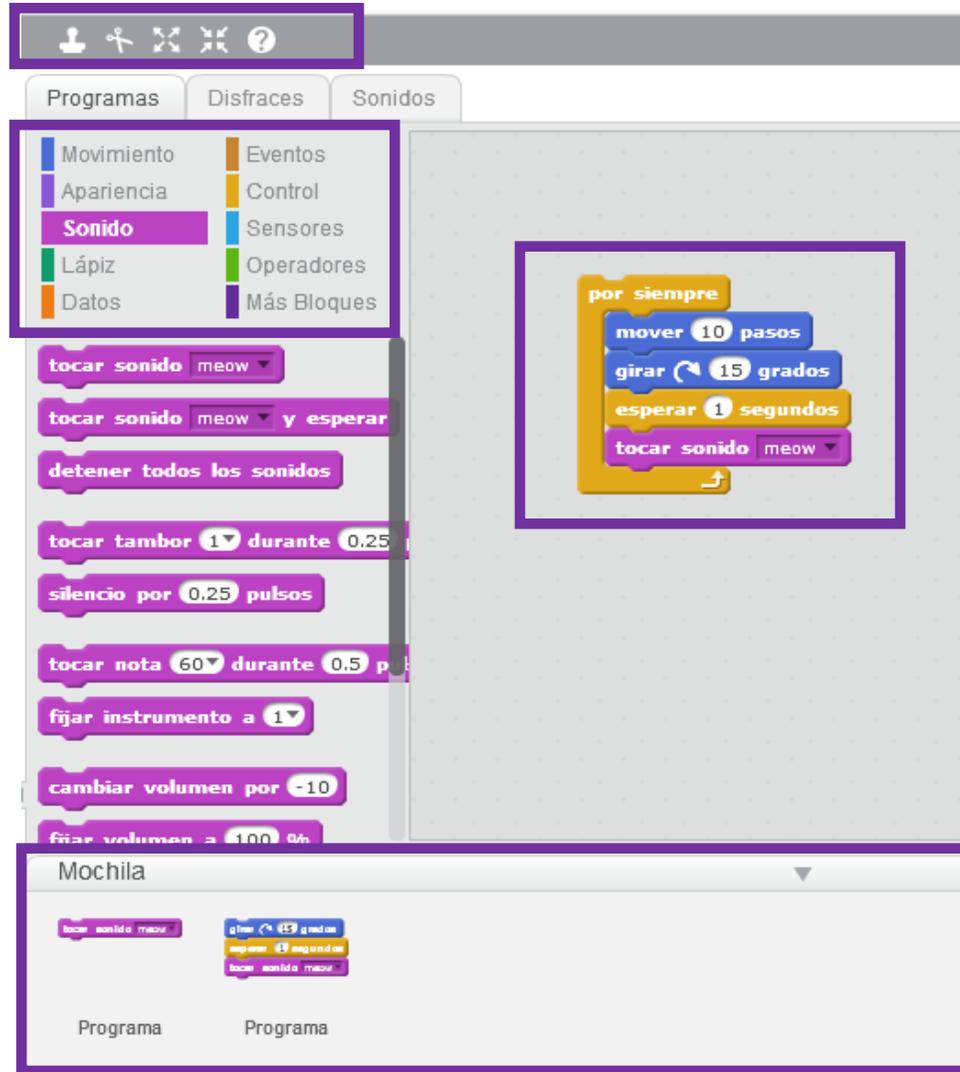
Usa estos
botones para
añadir nuevos
fondos a tus
escenarios.

3. Un paseo por Scratch

Iconos para duplicar, borrar, y cambiar el tamaño de las imágenes

Selección de los diferentes tipos de bloques.

Arrastramos los bloques a la zona gris de la derecha para crear nuestro proyecto.



Con la pestaña de disfraces y sonidos podemos cambiar el aspecto y como suena un sprite.

Cada bloque es una instrucción diferente. Con el ratón los arrastramos para darles el orden que queremos.

En la mochila podemos copiar sprites, disfraces, scripts y sonidos entre proyectos.