

Uso de la plataforma de codificación Scratch para proyectos Maker

¡Codifica tu propia animación o historia creativa con Scratch!

Este tutorial ha sido creado por el equipo K-12 Maker del MIT Edgerton Center

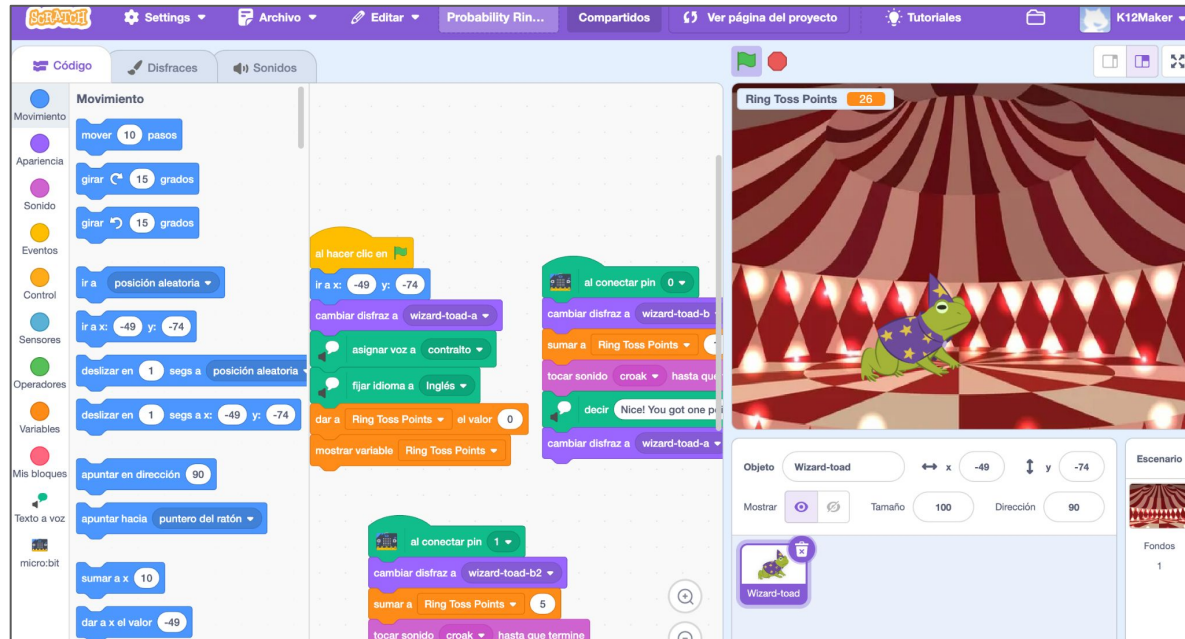
Visite nuestro sitio web <http://k12maker@mit.edu> para encontrar recursos para educadores Maker.

Contáctenos en k12maker@mit.edu



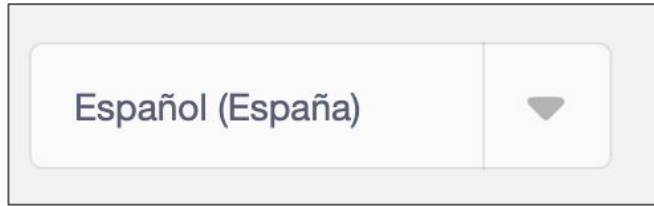
¿Qué es Scratch?

scratch.mit.edu



Plataforma web
gratuita de
codificación por
bloques

Utilizar Scratch en español

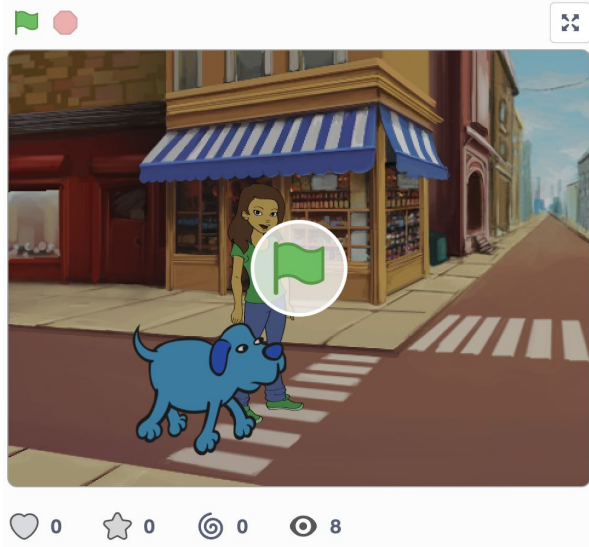


Si su página web de Scratch no está ya en español, tradúzcala utilizando el menú desplegable de la parte inferior de la página.



¿Qué se puede hacer con Scratch?

Adivinanzas



Historias



... ¡y mucho más!

¿Por qué utilizar Scratch para proyectos Maker?

Cualidades Maker de los proyectos Scratch:

- Implica sonido y movimiento y la creación de una "cosa"
- Requiere capacidad para resolver problemas
- Fomenta la autoexpresión y la creatividad
- Fomenta la igualdad en la informática
- Es atractivo y divertido



Conceptos básicos de Scratch

Elementos básicos de los programas Scratch

- Sprites/personajes - como   
- Trajes - diferentes posiciones o vistas de un sprite 

- Fondos



- Bloques de código: los comandos y la lógica que se juntan para hacer que las cosas sucedan



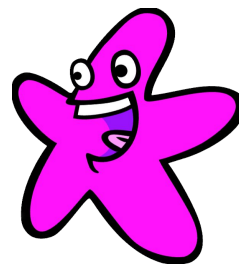
Para empezar

¡A bucear!

Cree una cuenta en scratch.mit.edu.

Puede ser una cuenta Personal o de Profesor.

En una cuenta de profesor, puedes crear una cuenta para cada uno de tus estudiantes y organizar su trabajo en carpetas de proyectos, lo que te facilitará la navegación y la revisión del trabajo de los estudiantes.



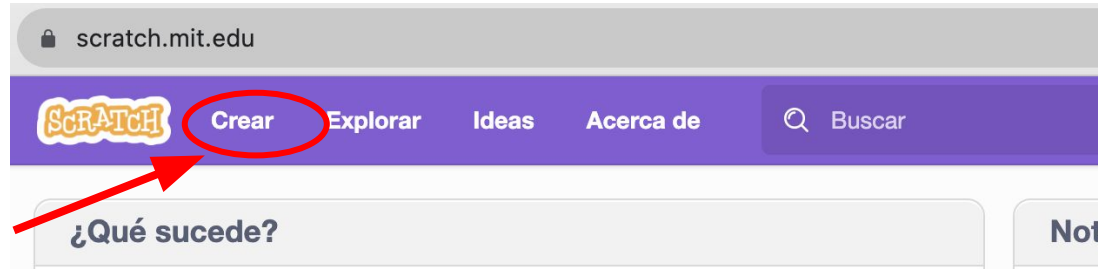
Preguntas frecuentes sobre la
cuenta de educador

scratch.mit.edu/educators/faq

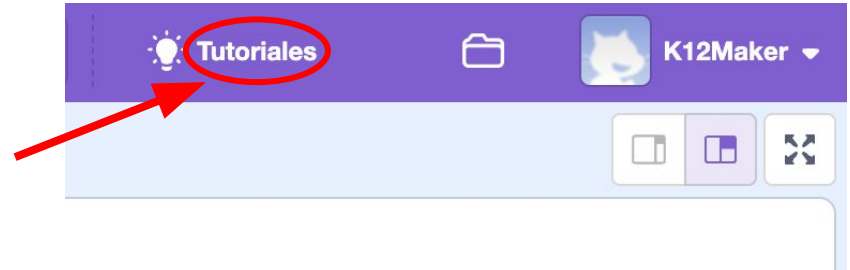
Aprende con los tutoriales de Scratch

Abrir la galería de tutoriales en Scratch

- Haga clic en Crear

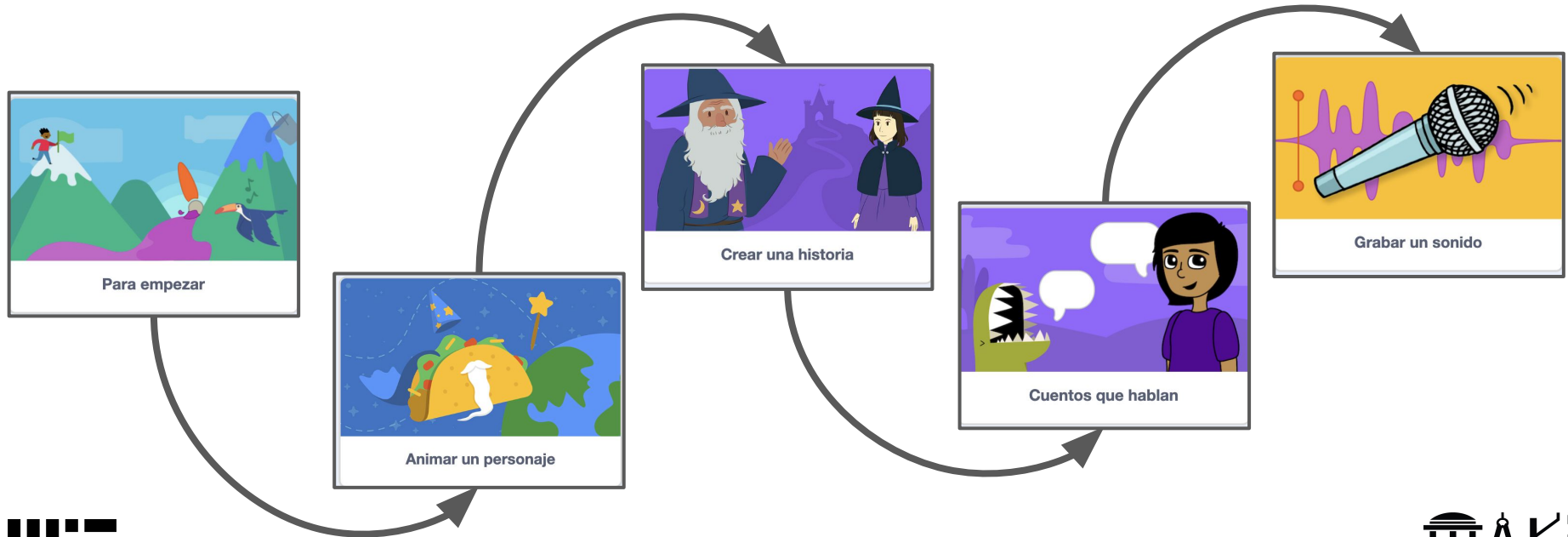


- Vaya a "💡 Tutoriales" en la barra superior.



Scratch para Makers

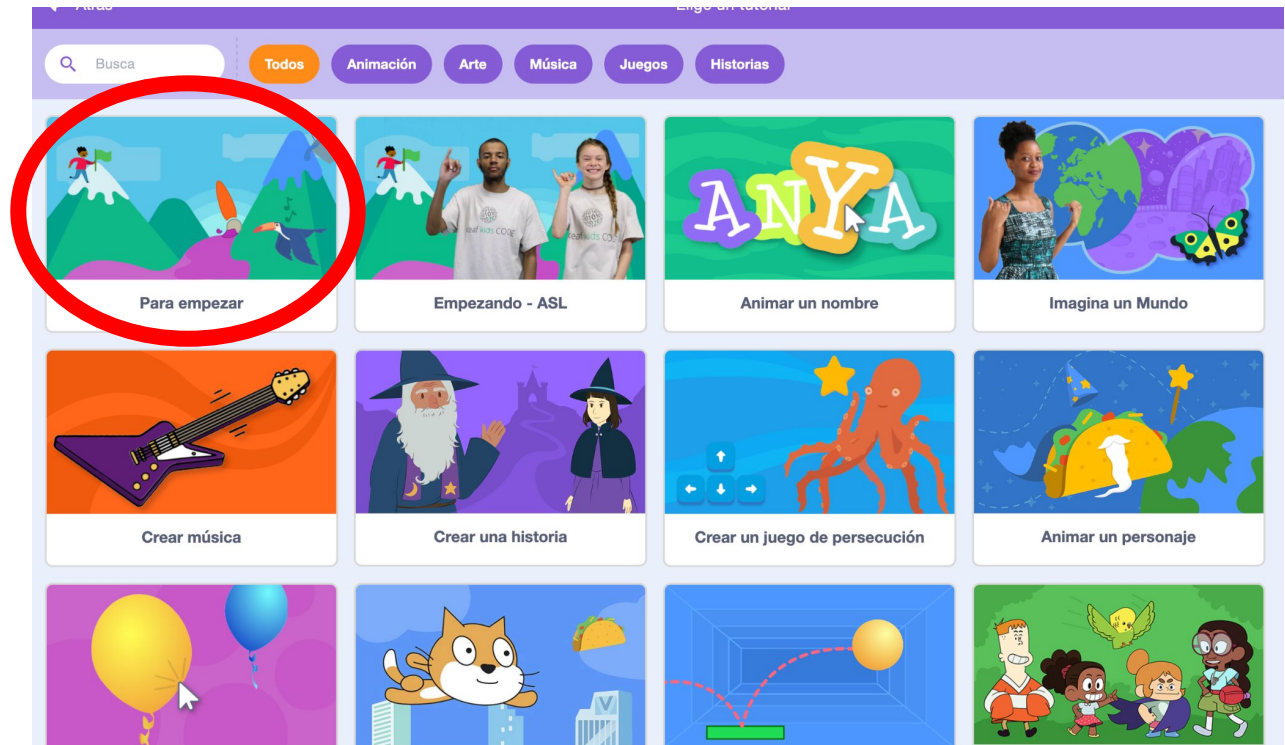
Trabaja con nuestros vídeos tutoriales y aprende herramientas ideales para proyectos Maker.



Tutoriales de Scratch - "Para empezar"

Pruébalo y aprende:

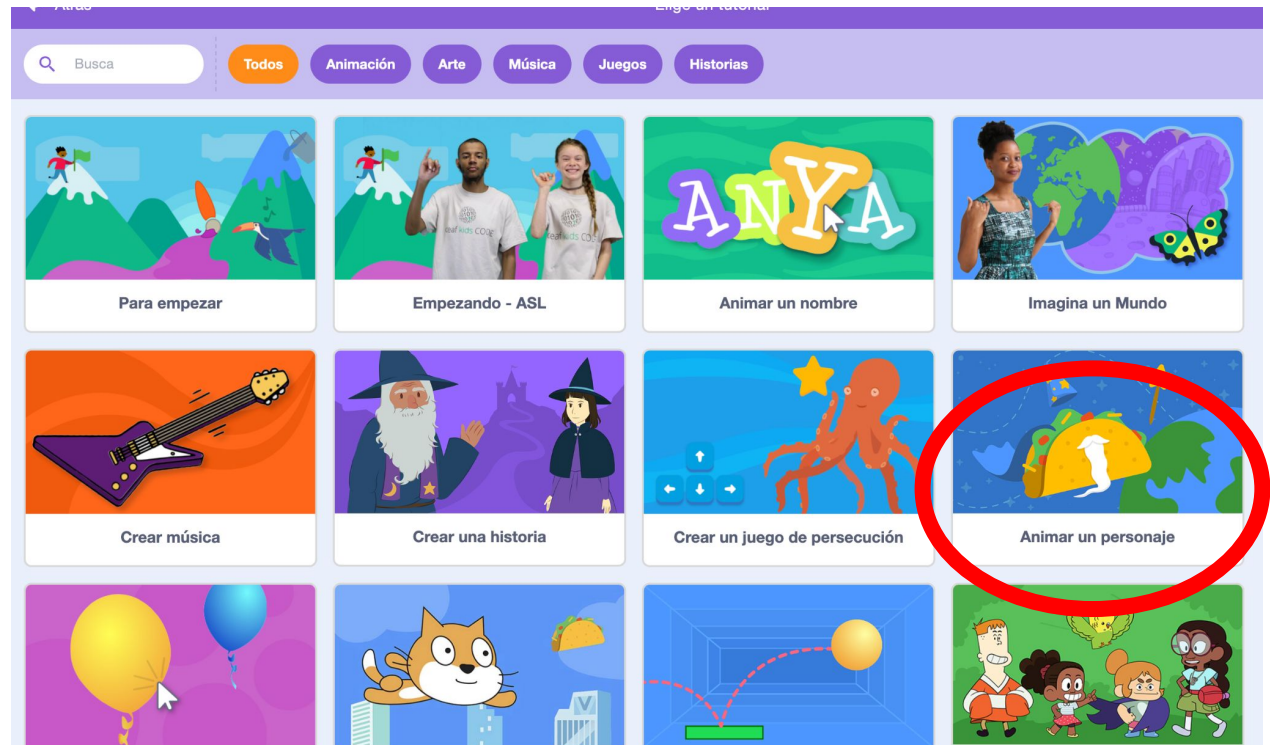
- **Bloques:** cómo se crea el código
- **Sprites:** los personajes
- **Eventos:** cómo iniciar y detener secciones de código



Tutoriales de Scratch- “Animar un personaje”

Pruébalo y aprende:

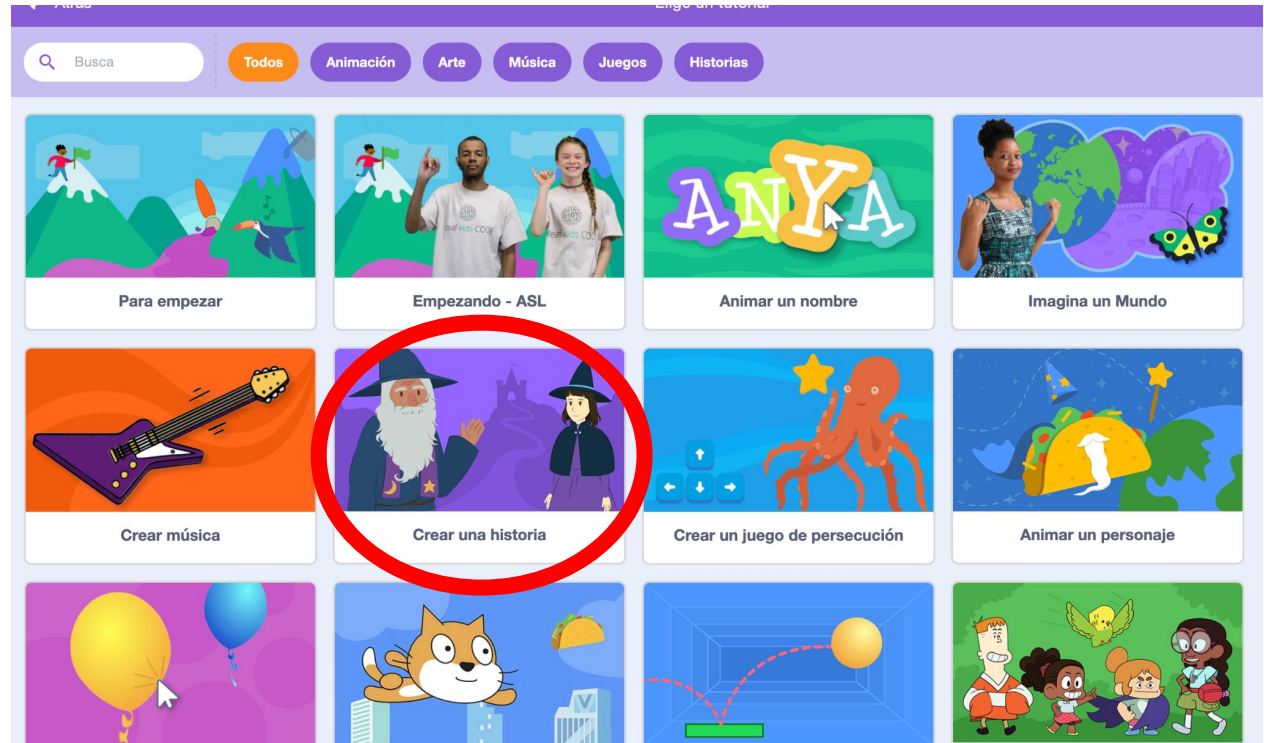
- Elija un fondo
- Seleccionar un sprite
- Cambiar el "Traje" - la apariencia del sprite
- Añadir un evento



Tutoriales de Scratch - “Crear una historia”

Pruébalo y aprende:

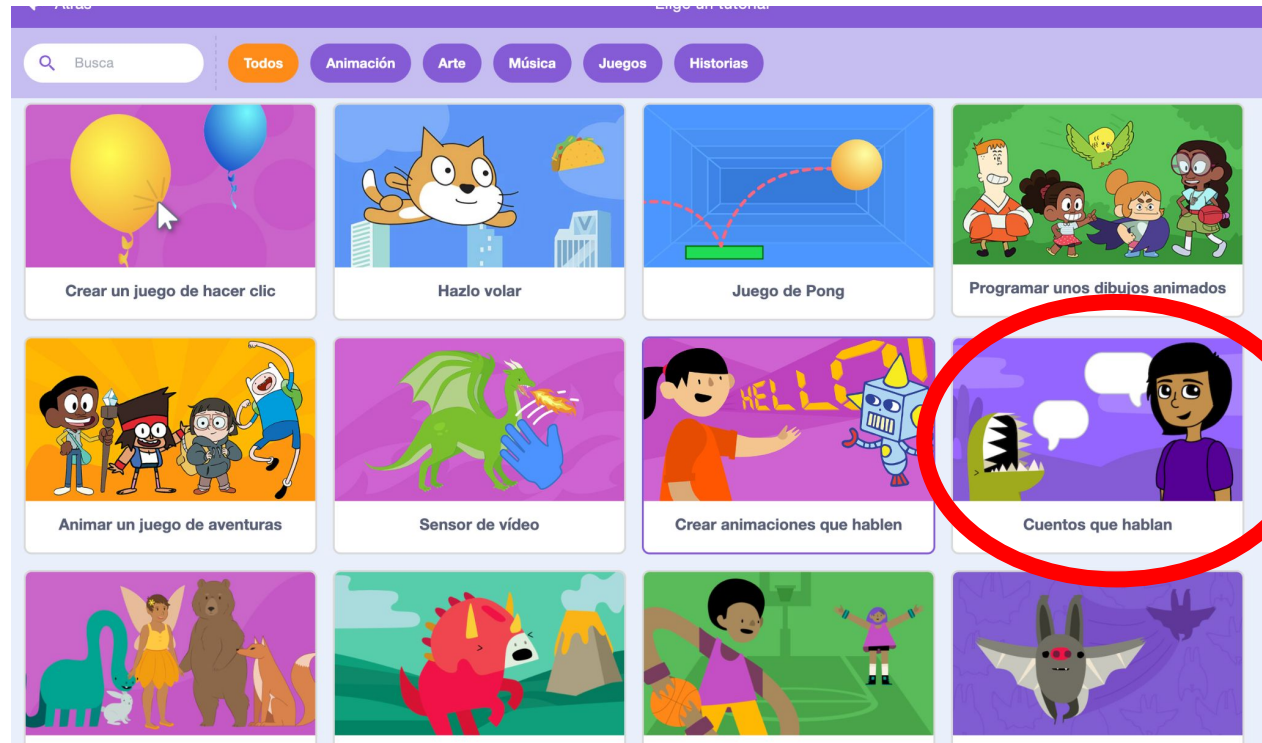
- Añadir otro sprite
- Haz que digan algo
- Editar un traje
- Cambiar fondos
- Ocultar + mostrar un sprite



Tutoriales de Scratch - “Cuentos que hablan”

Pruébalo y aprende:

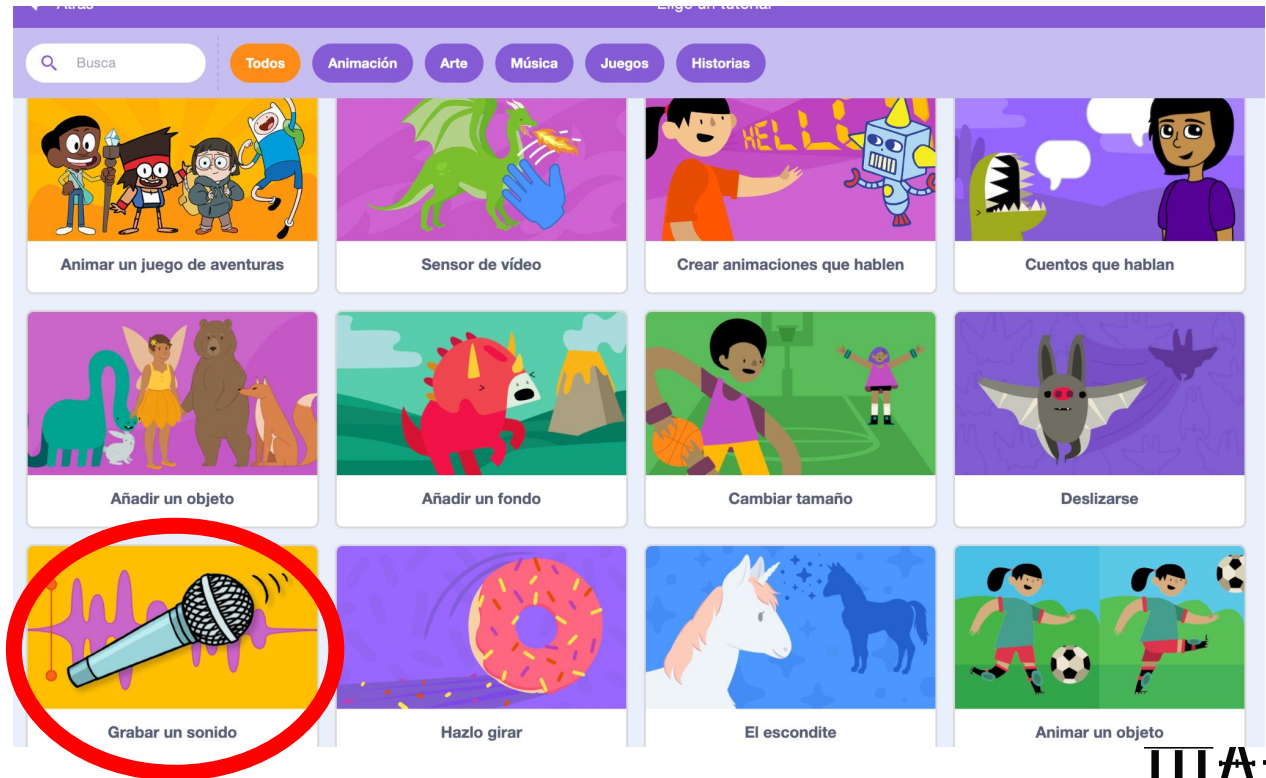
- Añadir la extensión de texto a voz
- Hacer hablar a un Sprite
- Utilizar un bloque de movimiento



Tutoriales de Scratch - "Record a Sound"

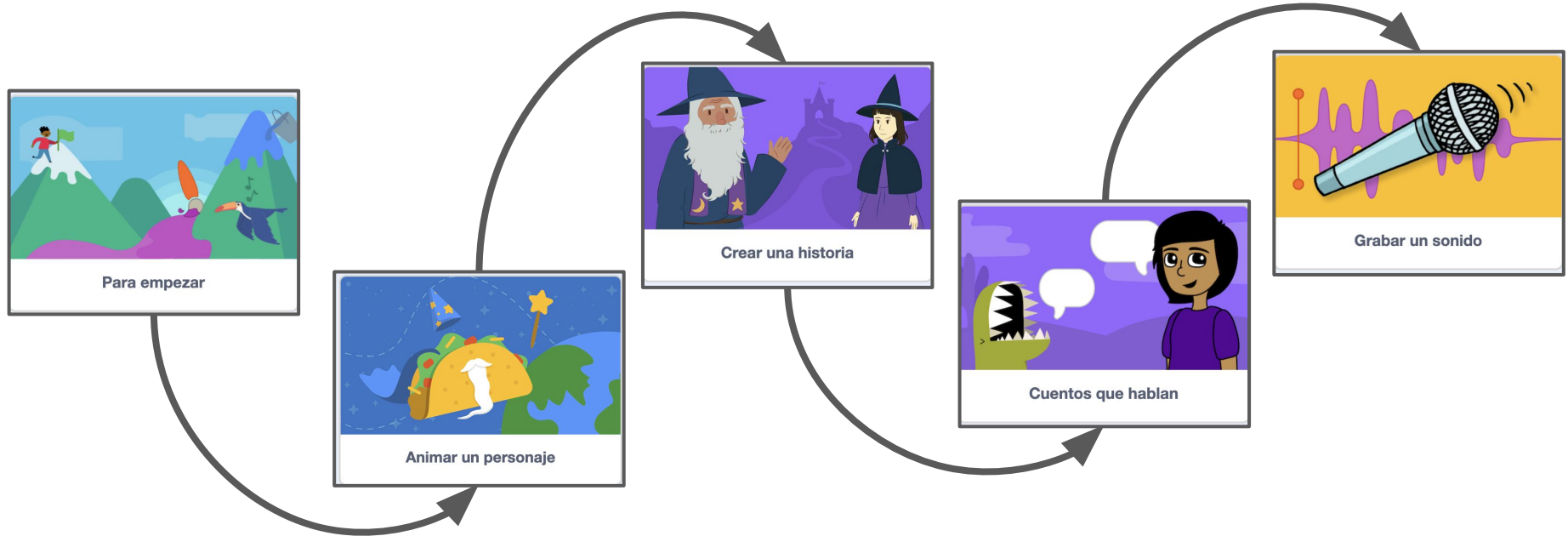
Pruébalo y aprende:

- Graba un sonido en tu ordenador y reproducélo en el código



Tutoriales de Scratch

¡Pruébalos!



Desafío Scratch

Ahora te toca a ti:

Crea una historia o animación que utilice 2 o más de estos elementos:

- 2+ Sprites
- 2+ Fondos
- Un cambio de vestuario
- Texto a voz
- Sonidos grabados
- Movimiento de sprites



Cómo iniciar a los estudiantes en Scratch

Compartir un proyecto Starter

A veces, una buena manera de iniciar a los estudiantes es darles la oportunidad de modificar el código existente.

Para evitar que se pierdan en la enorme galería de proyectos de Scratch, puedes crear un proyecto de ejemplo que demuestre los conceptos que quieres que aprendan.

[Cómo compartir un archivo Scratch](#)

Scratch como instrumento Maker

Lo que nos gusta de Scratch

- ★ Scratch, gratuito y basado en navegador, fomenta la igualdad en la informática
- ★ Los sprites y fondos proporcionados son divertidos y atractivos, Y puedes crear los tuyos propios. Hay mucho espacio para la expresión personal y la creatividad.
- ★ Los proyectos de codificación requieren iteración y resolución de problemas
- ★ Compartir y remezclar forman parte de la ética de Scratch
- ★ Scratch es un buen trampolín para la computación física, en la que se mueven objetos reales.

Uso de la plataforma de codificación Scratch para proyectos Maker

Esperamos que hayas disfrutado aprendiendo estas funciones de Scratch y creando tu propia animación o historia.

Este tutorial ha sido creado por el equipo K-12 Maker del MIT Edgerton Center

Visite nuestro sitio web <http://k12maker@mit.edu> para encontrar recursos para educadores Maker.

Contáctenos en k12maker@mit.edu

