

PRIMEROS PASOS CON



1º ESO

TARJETAS DE SCRATCH

CÓMO PROCEDER CON LAS PRÁCTICAS DE SCRATCH

INTRODUCCIÓN

Vamos a **programar por bloques**. El [MIT - Massachusetts Institute of Technology](https://www.mit.edu/) desarrolló una herramienta que permitiría el aprendizaje de la programación sin tener conocimientos profundos sobre el código.

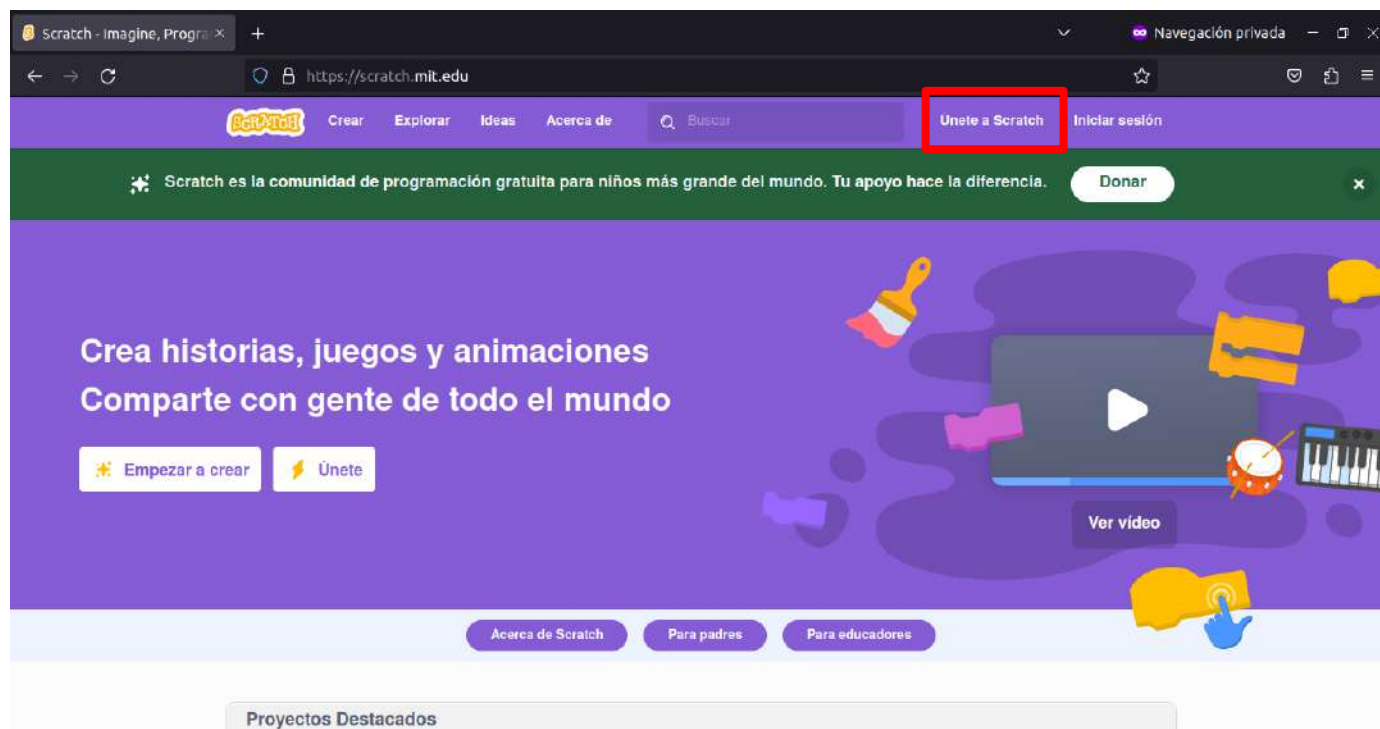
Sus características ligadas al fácil entendimiento del pensamiento computacional han hecho que sea muy difundido en la educación de niños, adolescentes y adultos. Nos referimos a **Scratch**.

PASO 0

Entra en <https://scratch.mit.edu/> desde el navegador del ordenador.

PASO 1

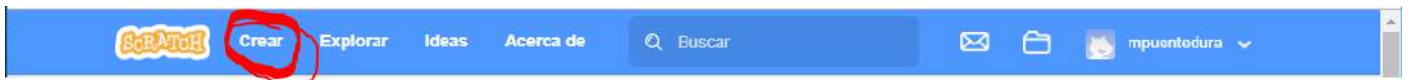
Regístrate en la web. **MUY IMPORTANTE: No olvides usuario y contraseña (apúntala en la agenda).**



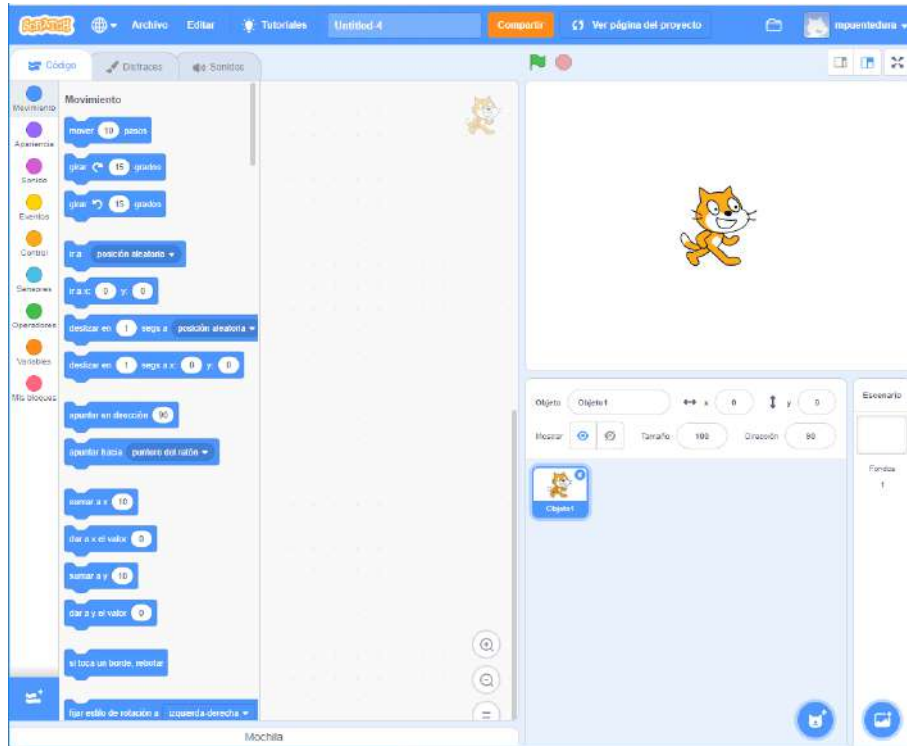
¡¡MUY IMPORTANTE!!

Al registrarte, abre tu bandeja de correo electrónico y **acepta el mensaje de verificación de cuenta.**

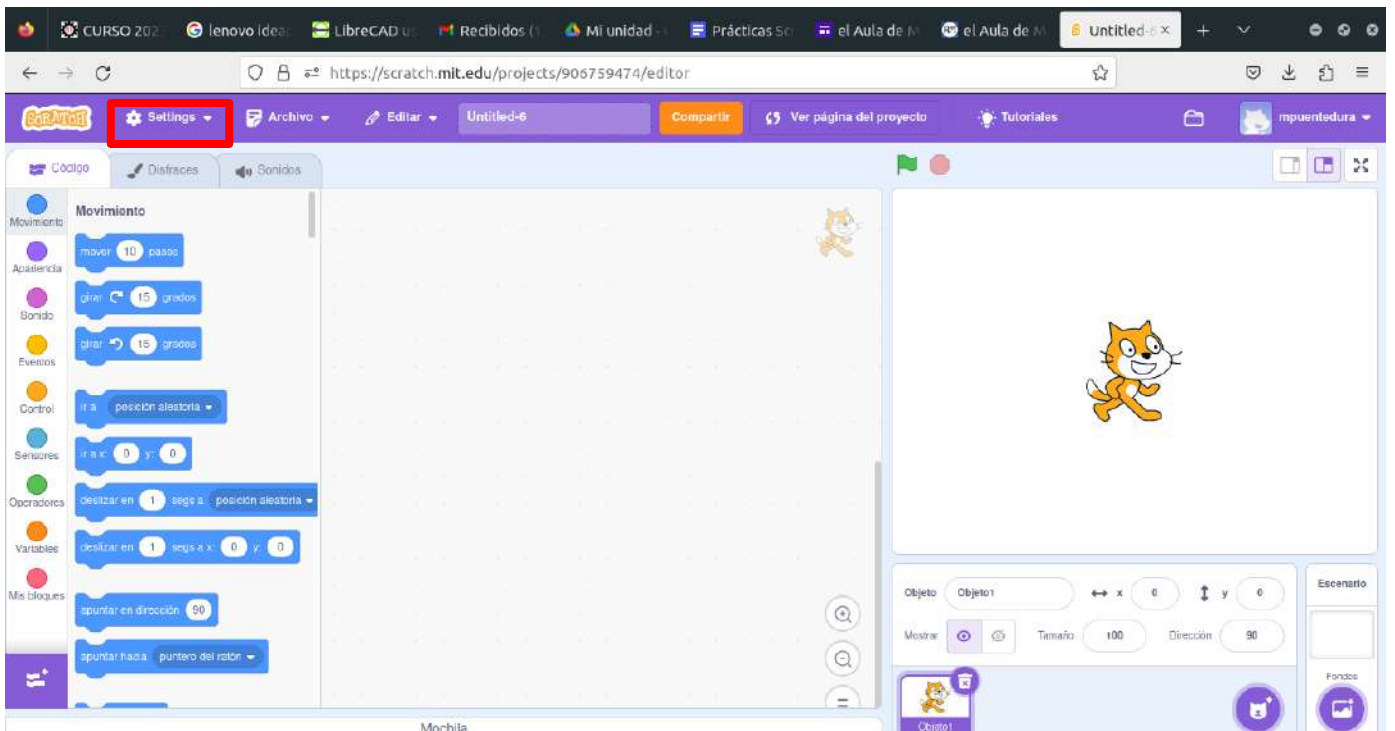
PASO 2



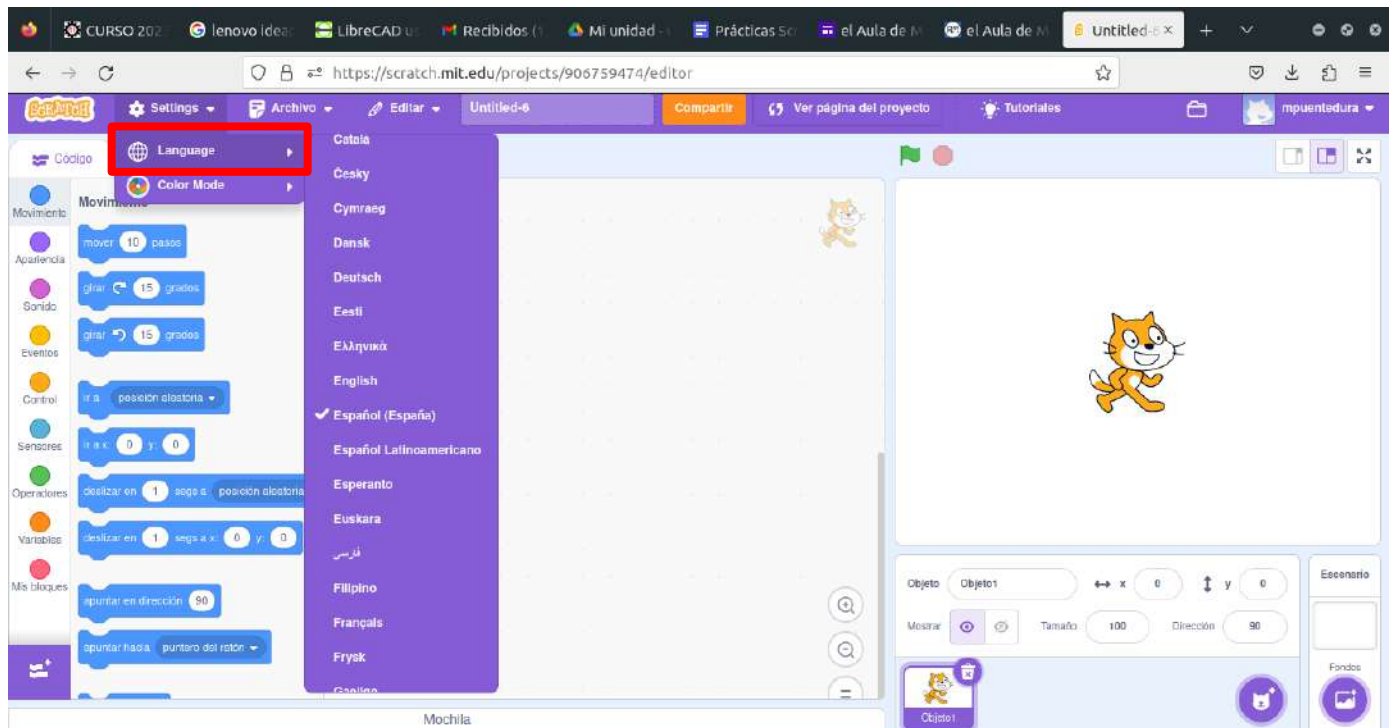
Pulsa “Crear”. Veréis algo así:



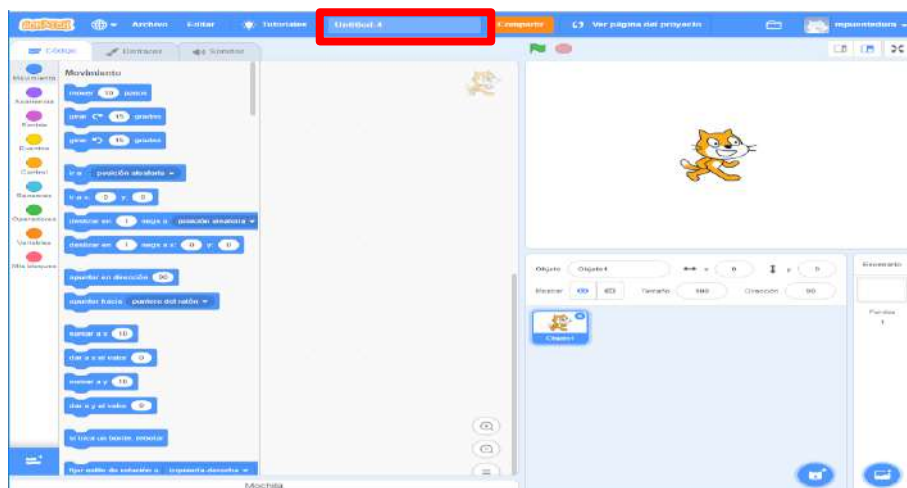
Cambia el idioma, si quieres. Por defecto la interfaz está en inglés. Pulsa “settings”



Después pulsa “language”



PASO 3

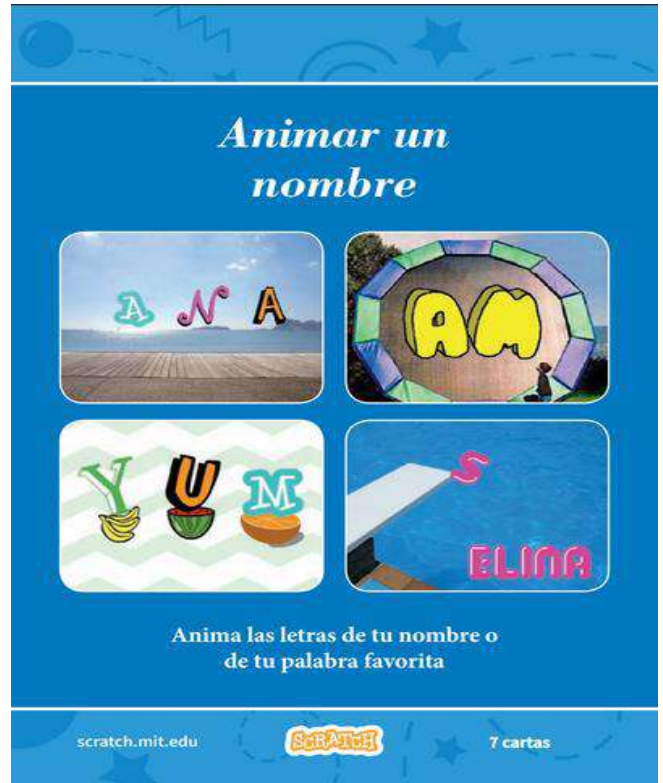


Poned nombre al archivo “práctica1”, “práctica2”,... y así, sucesivamente.

PASO 4

Comenzamos

Vamos a completar los tutoriales que aparecen en este apartado. Se trata de las “tarjetas” de Scratch.



PASO 5

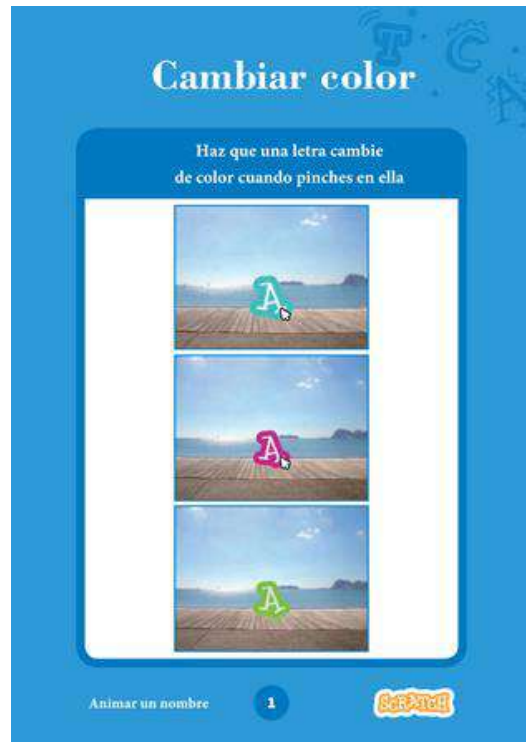
La primera práctica que vamos a hacer, se nombrará **práctica 1**.

Ésta implica la programación de 7 letras. Cada una de ellas tendrá un efecto diferente. Debemos por tanto, aplicar los programas de siete tarjetas o cartas.



Cada una de las tarjetas/cartas tiene dos caras:

- **La primera cara** muestra el objetivo o resultado esperado de un programa (muestra qué queremos hacer).



- La segunda cara muestra, paso a paso, las acciones que debemos llevar a cabo para ejecutar el programa.



Lee con detenimiento las tarjetas y piensa qué hace cada bloque. Cuida el orden de los algoritmos.

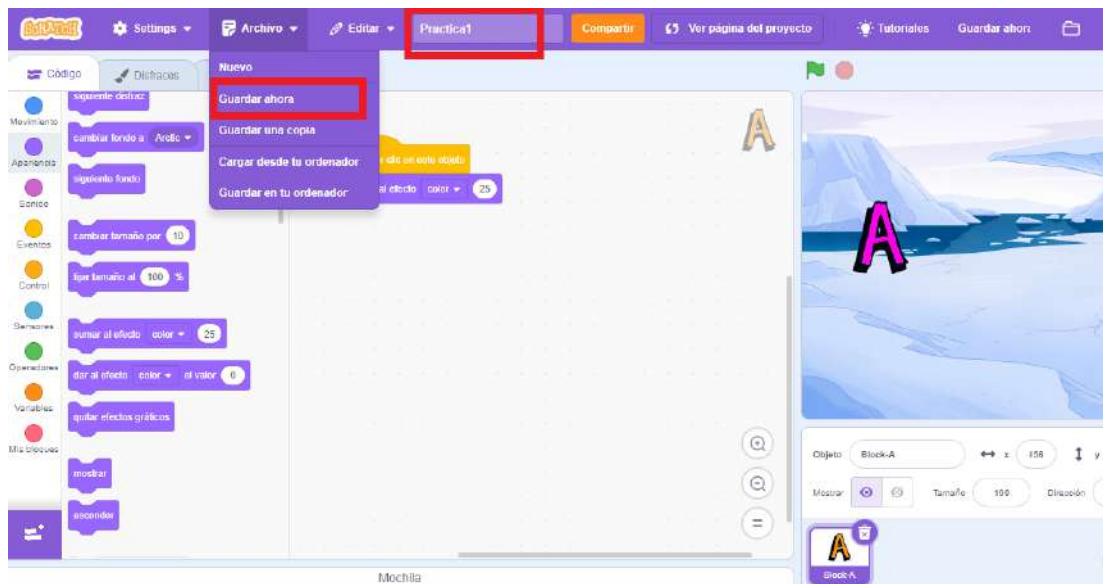
PASO 6

Sigue las indicaciones de las tarjetas

¡IMPORTANTE! Recordad **guardar** cada práctica con el nombre “Práctica X” (donde “X” es el número que proceda). Después, debéis insertar el programa creado en vuestro **portfolio digital**.

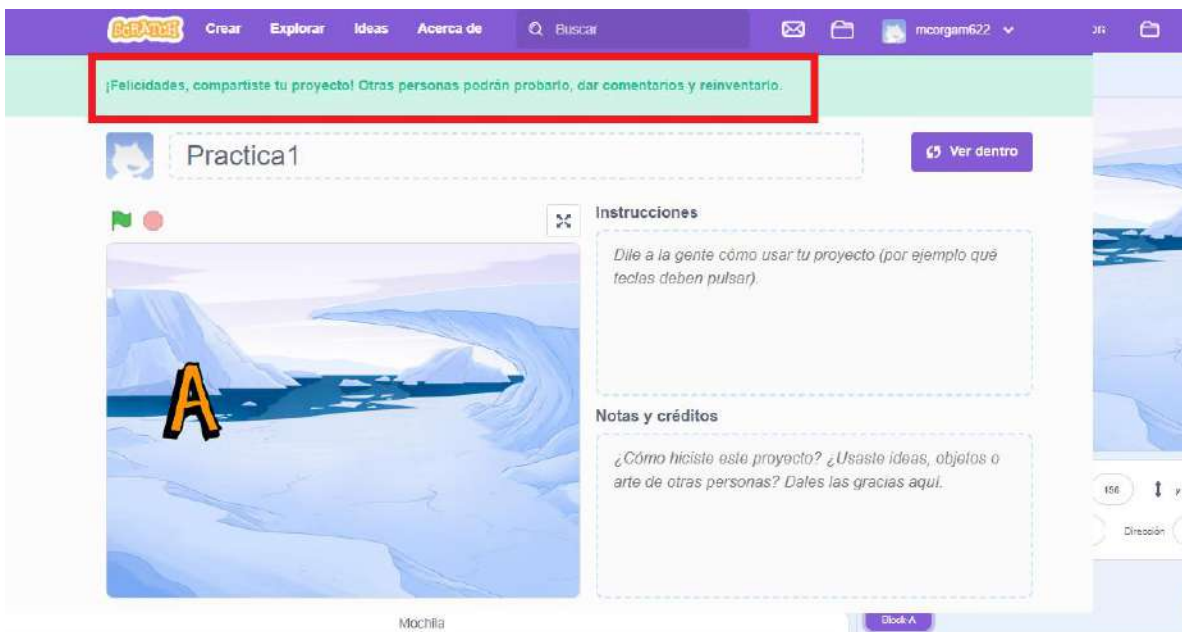
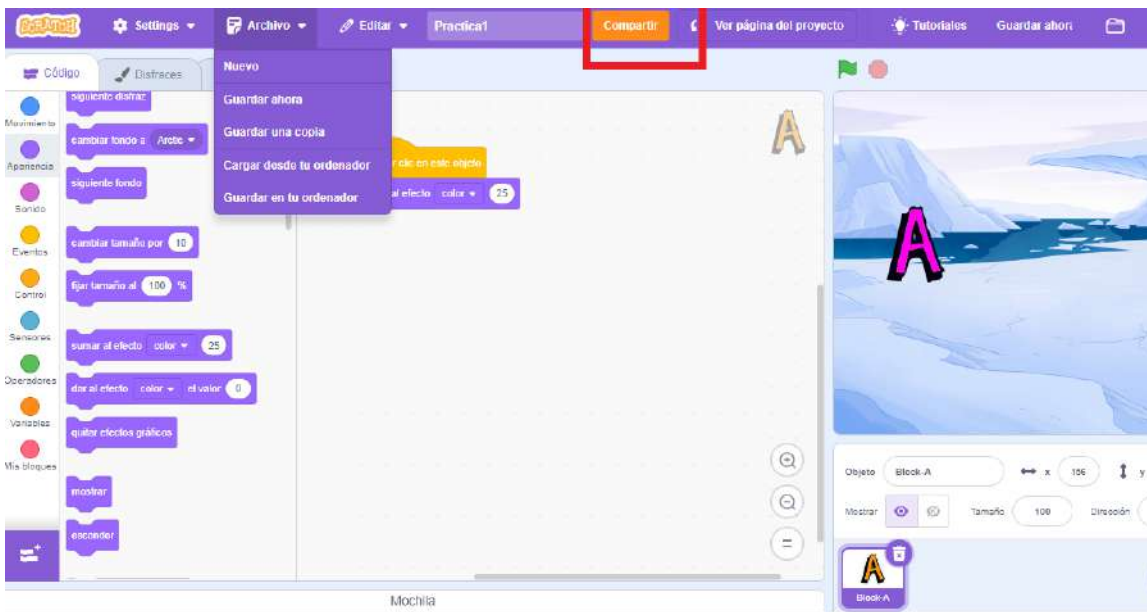
PASO 7

Cuando acabes, guarda la práctica.



PASO 8

Comparte la práctica.



PASO 9

Inserta el programa que has creado en tu portfolio digital. Para ello, pulsa el botón “copiar enlace”

¡Felicidades, compartiste tu proyecto! Otras personas podrán probarlo, dar comentarios y reinventarlo.



Practica1

Ver dentro



Instrucciones

Dile a la gente cómo usar tu proyecto (por ejemplo qué teclas deben pulsar).

Notas y créditos

¿Cómo hiciste este proyecto? ¿Usaste ideas, objetos o arte de otras personas? Dale las gracias aquí.

0 0 0 1

Unshared

Añadir al estudio

Copiar enlace

Copia el código

Copiar enlace

Enlace Copiar enlace

<https://scratch.mit.edu/projects/905612663>

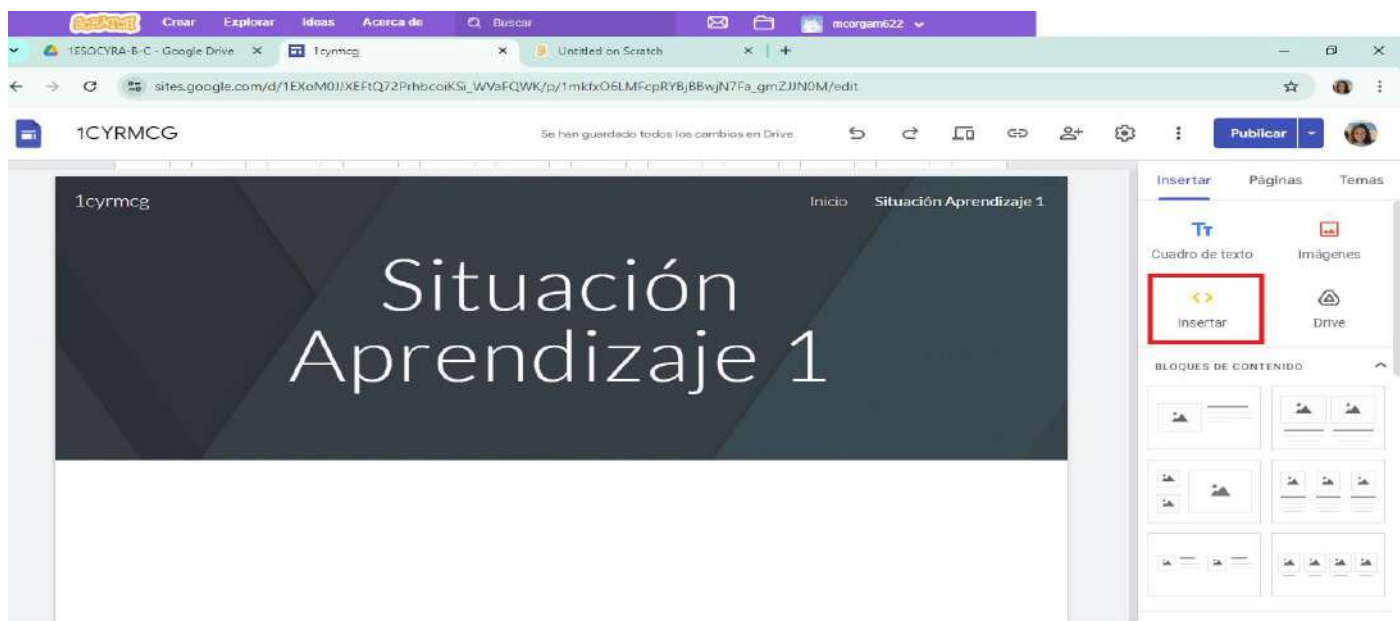
Embebido Copiar para incrustar

```
<iframe src="https://scratch.mit.edu/projects/905612663/embed" allowtransparency="true" width="485" height="402" frameborder="0" scrolling="no" allowfullscreen></iframe>
```

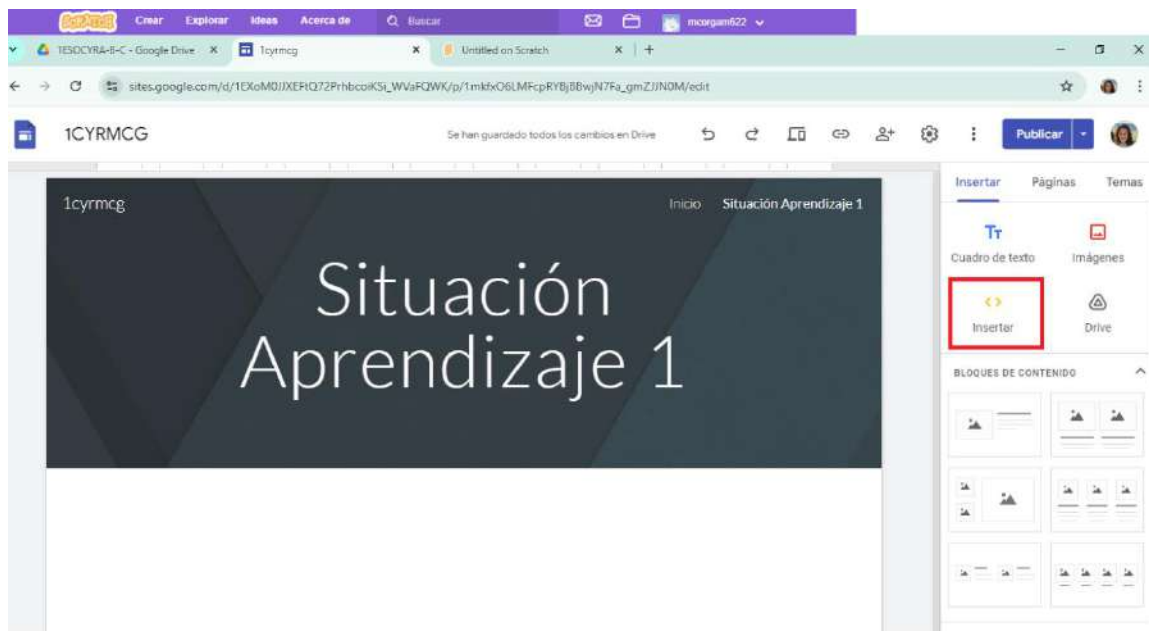
Abre el editor de tu web o portfolio digital y pulsa en la materia en la que estamos trabajando.

Crea cuadro de texto y escribe “Programación por bloques”

Ahora puedes introducir el código que has copiado previamente.



Pulsa “Insertar <>>”



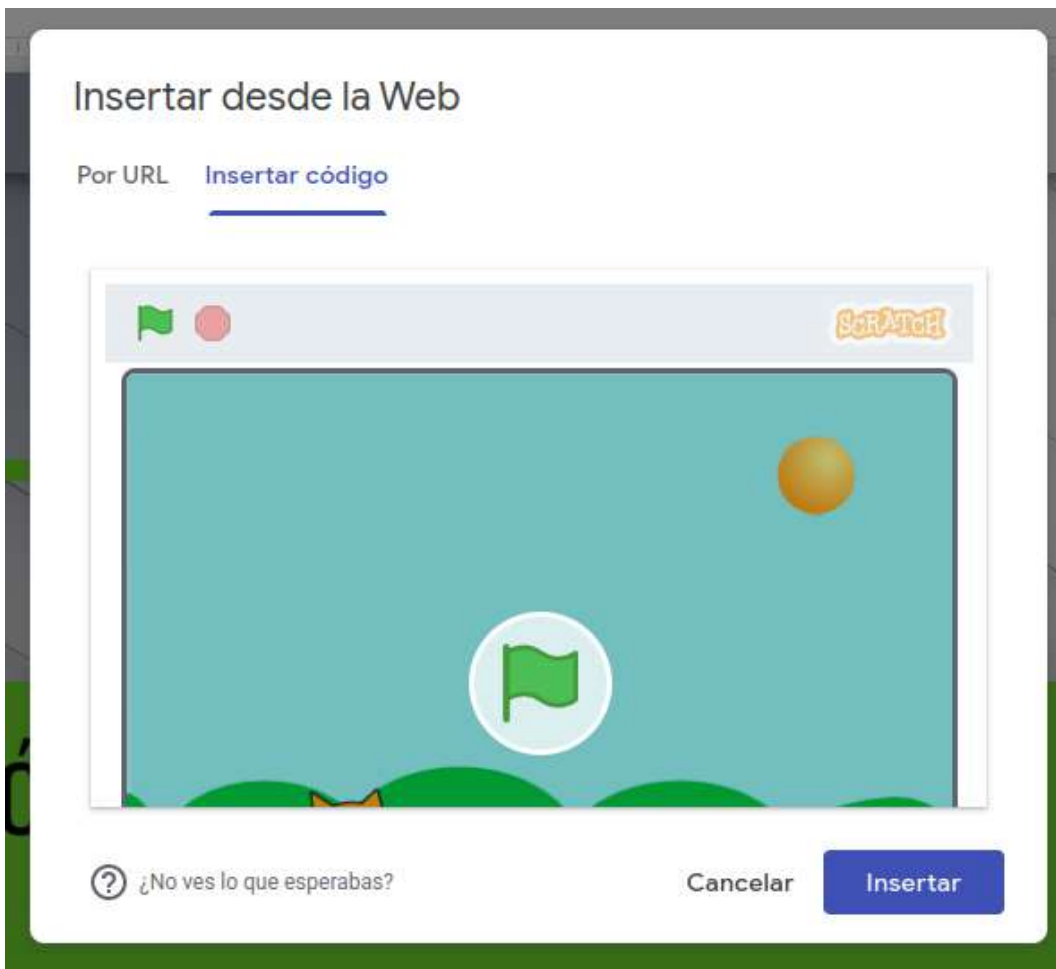
En la tabla que aparece pulsa “insertar código”



Inserta el código que has copiado previamente



Haz click en “siguiente”, aparecerá:



Haz click en “insertar” y ya lo tienes:

No olvides publicar los cambios de tu portfolio digital presionando el botón publicar.

Ahora sigue haciendo todas las prácticas. Tienes que proceder del mismo modo. ¡Disfruta!