



— SCRATCH —

Realizado por:
**María Paula
Cuervo**

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

Contenido



¿Qué es?

Breve introducción al lenguaje de programación: **Scratch**

¿Para que sirve?

Funciones y aprendizajes



Introducción a la página web

Como funciona Scratch

Ejemplo

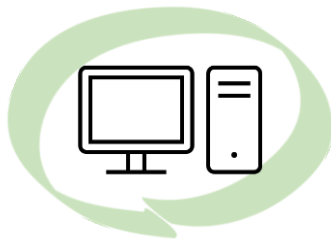
Ejemplo de programación utilizando Scratch

¿Qué es?

- ❑ Lanzada al público **en mayo de 2007**.
- ❑ Scratch es una herramienta de programación desarrollada por un grupo de investigadores del **Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT)** con el fin de hacer que la programación sea atractiva y accesible para todo aquel que se enfrente a programar primera vez.
- ❑ Es **gratuito, libre y multiplataforma** (Windows, Mac y Linux) y está disponible en más de 70 idiomas.

¿Para que sirve?

- ❑ Scratch permite **crear historias interactivas, juegos, animaciones, música y producciones artísticas.**
- ❑ En el proceso, los usuarios del entorno de programación aprenden a **pensar de manera creativa, sistemática y a trabajar en colaboración.**
- ❑ La página permite **compartir las creaciones de acceso libre** con otros jóvenes con intereses similares.
- ❑ La edad de la mayoría de visitantes del sitio web se **ubica entre los 8 y los 16 años**, aunque un grupo considerable de adultos participa también.



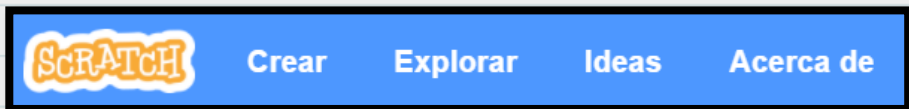
Introducción a la página web

¿Como funciona Scratch?

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

Inicio

En la página web de Scratch encontramos una barra de opciones en la parte superior:



- ☐ **Scratch:** Esta tecla nos lleva a la página principal, **es similar a la opción de “refrescar”**.
- ☐ **La tecla de “crear”** como su nombre lo indica, **sirve para crear un nuevo proyecto**.
- ☐ En la sección **“explorar”** podemos **encontrar los diferentes proyectos** que otros usuarios han hecho y con los cuales podemos interactuar y comentar.
- ☐ **Ideas:** Encontramos tutoriales de diferentes programas que podemos realizar en Scratch como, por ejemplo, **crear un juego de video, crear música, crear una historia, crear una animación, etc.**
- ☐ **Acerca de:** Esta sección explica el origen de Scratch, **además tiene una sección de información para padres y otra de docentes** donde explican las ventajas de hacer uso de un programa como este.

Cuenta Scratch

- ❑ En el buscador de preferencia nos dirigimos a la siguiente página <https://scratch.mit.edu/>
- ❑ Una vez allí, le damos click en **Únete a Scratch** para crear un usuario y confirmamos la cuenta, a través del correo electrónico registrado.

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

Confirma tu cuenta de Scratch

You just signed up for a new Scratch account with the username:
Kaninchen900

To finish creating your account, click on the link below:

Confirmo mi cuenta

Únete a Scratch

Create projects, share ideas, make friends. It's free!

Create a username

Kaninchen900

Crea una contraseña

.....

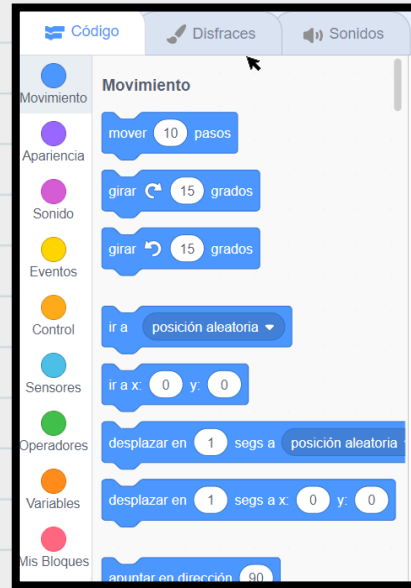
.....

☐ Muestra la contraseña

Siguiente

Programa

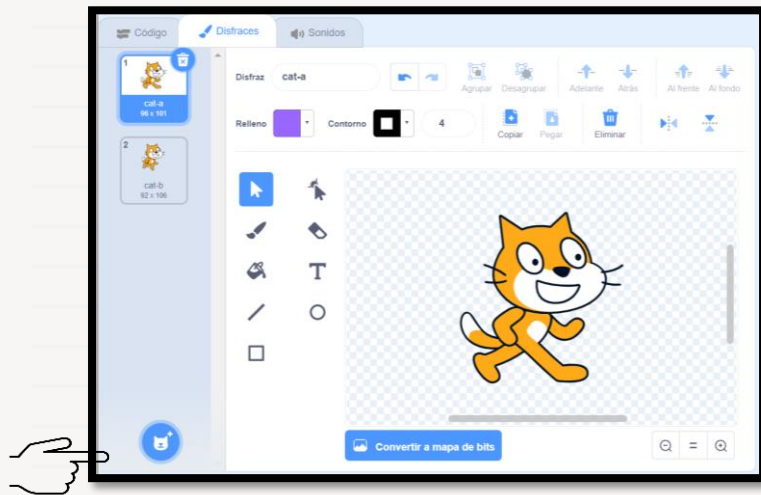
- ❑ Ingresamos a la cuenta que hemos creado y le damos click en **Crear**
- ❑ En este punto podemos cambiar el idioma **Español Latinoamericano**
- ❑ En la parte izquierda de la pantalla están los códigos categorizados:



Se arrastran los bloques de código de la columna de la izquierda hacia la del medio creando así programas sin necesidad de tener conocimientos de programación.

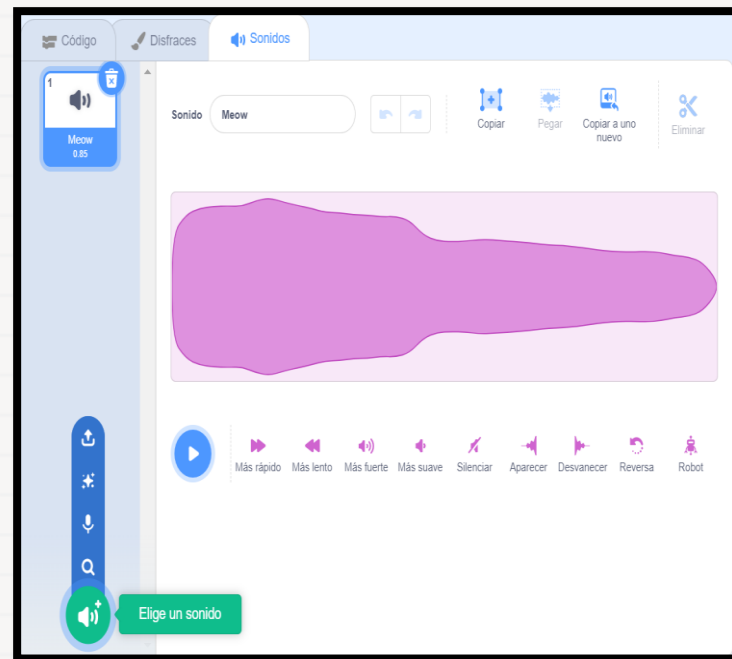
Imagen tomada de Scratch (Proyecto, 2022). Archivo de Scratch.

Además de los códigos, **está la sección de disfraces:**



En esta sección podemos encontrar la galería de **personajes que podemos utilizar para los programas como animales, bailes, deportes, etc.**

En la **tercera sección de sonidos** podemos **adjuntar audios que tengamos guardados o utilizar los sonidos** que ya están subidos en la plataforma y usarlos en los programas.

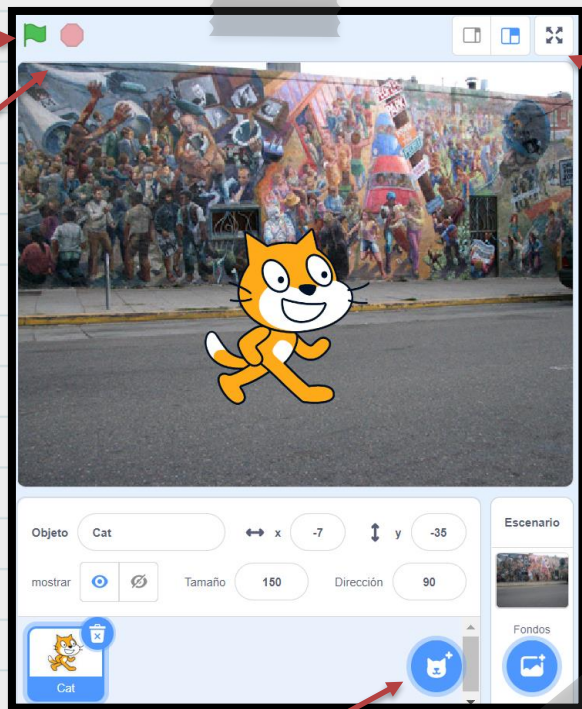


Imágenes tomadas de Scratch (Proyecto, 2022). Archivo de Scratch.

INICIAR

DETENER

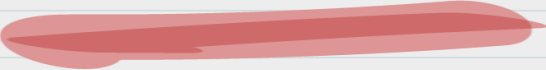
AMPLIAR



En el lado de derecho
podemos ver paso a
paso el programa que
estamos creando.

PERSONAJES

Imagen tomada de Scratch (Proyecto, 2022). Archivo de Scratch.



EJEMPLO

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

Proyecto: Polar bears extinguished because of humans

De: Oso-polar98

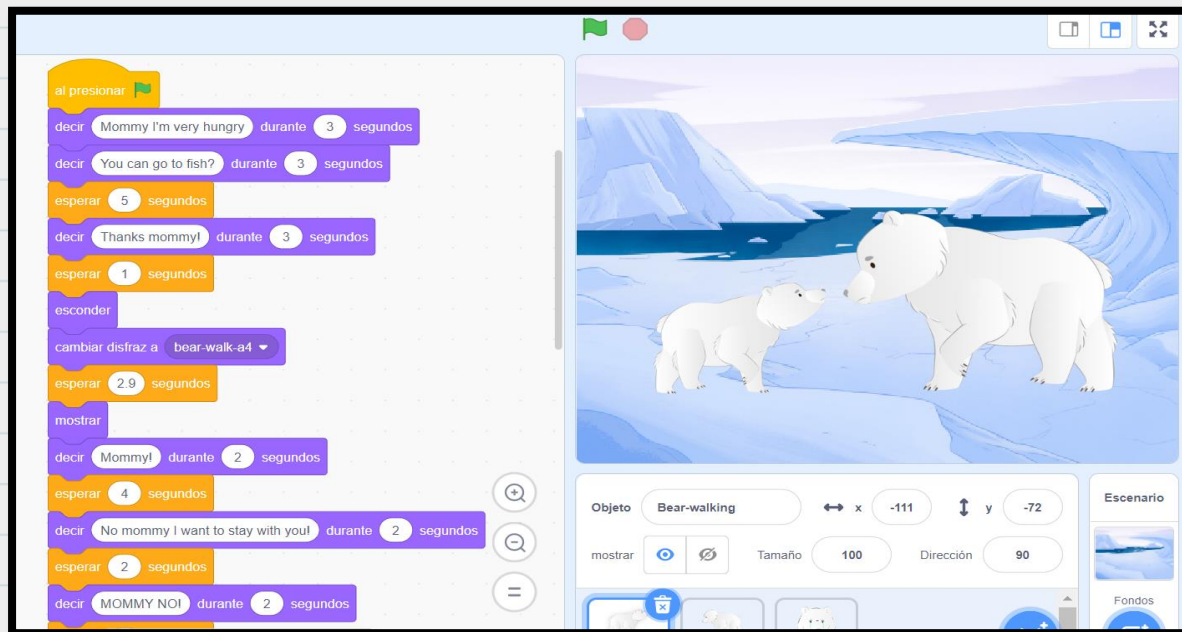
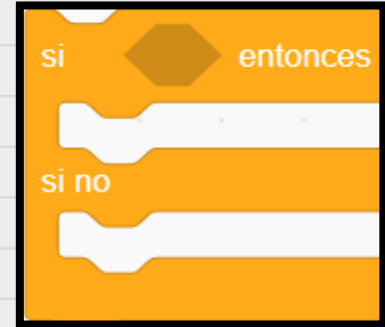


Imagen tomada de Scratch (Proyecto, 2022). Archivo de Scratch.

Conclusiones

- ❑ Scratch puede ser una opción innovadora para **realizar cartografías sociales, juegos de ciencias sociales, aprender de forma sencilla** la programación y permite la interacción y trabajo colaborativo.

UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM



Bibliografía

Merino, C. T. (s. f.). *¿Qué es Scratch?*. Static.

Scratch. (2007). Scratch. Página oficial de Scratch. <http://scratch.mit.edu/>

Oso-polar. (2022, febrero 2). *Polar bears extinguished because of humans*. Scratch. <https://scratch.mit.edu/projects/637990948/>

Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab. (2013). *Getting Started With Scratch version 2.0*. Lifelong Kindergarten Group.

CITA DE LA GUÍA

Cuervo, M.P. (2022). Scratch. UNICISO.
Disponible en: www.portaluniciso.com

SÍGUENOS



UNICISO
WWW.PORTALUNICISO.COM

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

© - Derechos Reservados UNICISO