

Guía Didáctica para Profesores



SCRATCH





Esta guía didáctica ha sido elaborada por Isuri Sormenezko Zerbitzuak
www.isuriarte.com

Para la realización de esta guía didáctica se ha partido de varios documentos y páginas web:

- http://edu.mec.gub.uy/banco%20de%20recursos/webscratch/mini_guia.htm
- <http://www.eduteka.org/pdfdir/ScratchGuiaReferencia.pdf>
- <http://s3.amazonaws.com/jef.mindtouch.com/10033948/1302/0?AWSAccessKeyId=1TDEJCXAPFCDHW56MSG2&Signature=vJ6D0G/d0bkz%2bJop8zTLYbQ6p%2bI%3d&Expires=1285067416>
- <http://fcp.unach.mx/manuales/download/Manual%20de%20scratch.pdf>
- <http://www.scratchbydsigno.com.ar/>

En la elaboración de esta guía, se han utilizado partes íntegras de los documentos anteriormente señalados, combinándolas con textos e imágenes nuevas, con la intención de mejorar y aunar en una guía más completa, los materiales publicados con anterioridad.

Scratch es un proyecto de Lifelong Kindergarten Group en el MIT Media Lab
scratch.mit.edu
LLK.media.mit.edu
media.mit.edu

Este documento está registrado bajo una licencia Creative Commons 3.0 España.
Siéntete libre de usarlo y manipularlo para adaptarlo según tus necesidades.



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/legalcode.es>



¿Qué es Scratch?

Scratch es un nuevo entorno de programación visual y multimedia basado en [Squeak](#). Está pensado y diseñado para ser usado por lo niños y les permite crear sus propios videojuegos, historias animadas y arte interactivo. Por ultimo podrán publicar sus creaciones para que todo el mundo pueda verlas.

Scratch utiliza la metáfora de “piezas encajables”, al igual que lo hacen Logo, LEGO/Logo o los Etoys de Squeak, para animar objetos que se encuentran en la pantalla, con un uso muy sencillo e intuitivo.

Scratch se utiliza desde un “entorno de desarrollo” que muestra de un solo golpe de vista todos los elementos necesarios: escenario, objetos y elementos del lenguaje. Permite tener tantos escenarios y objetos como se desee, utilizando aquellos que ya están disponibles con la instalación estándar de la herramienta, o bien creando otros nuevos. Este es un factor motivacional más a la hora de trabajar con el alumnado desde edades tempranas.

Prácticamente todo se lleva a cabo arrastrando y soltando elementos con el ratón, y modificando con el teclado únicamente los valores numéricos y textos.

¿Dónde descargarlo?

Ir a la página web de Scratch: <http://scratch.mit.edu/>

En la zona de “descargas” de la página web, se puede elegir entre las tres versiones disponibles: Windows, Mac y Linux. Para cada una de ellas se especifican los requisitos necesarios.

La página Web de Scratch tiene muchos otros recursos para ayudar a aprender Scratch: Tutoriales en video, Tarjetas de Scratch, y Preguntas frecuentes (FAQ). Consulte <http://scratch.mit.edu/howto>

¿Para qué sirve?

Trabajar con Scratch ayuda a comprender fácilmente conceptos matemáticos e informáticos que están muy bien integrados en el programa, como son:

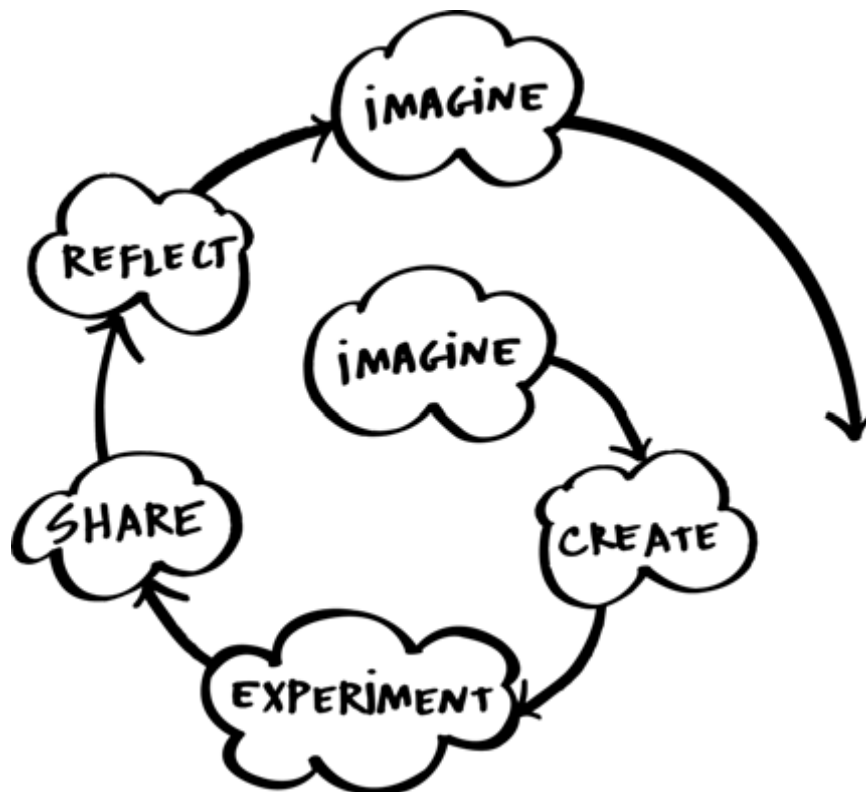
- Los procesos interactivos (bucles)
- Los criterios condicionales (si, entonces, si-no)



- Las coordenadas en un plano
- Las variables
- Etc.

Estos conceptos se aprenden dentro de un contexto significativo y motivador. Por ejemplo, no es lo mismo comprender el significado de las variables en un contexto de aprendizaje de la programación tradicional, que cuando se utilizan para el control de la visualización de una animación o en juego que uno mismo está construyendo.

Con Scratch las alumn@s trabajan en sus propios proyectos, de este modo aprenden sobre el **proceso de diseño**. Partiendo de una idea, tienen que crear el prototipo funcional, es decir, un modelo, y experimentar las soluciones que consideren necesarias para conseguir un producto final. Cuando estas ideas no funcionan tendrán que volver hacia atrás y corregir. Se crea una espiral continua: partiendo de una idea se crea un proyecto, que da lugar a nuevas ideas, que generan nuevos proyectos, y así, indefinidamente.



Estos procesos de concepción de proyectos y su construcción, desarrollan las competencias necesarias para llegar a tener:

- Un pensamiento creativo.
- Un pensamiento lógico.
- Un desarrollo de ideas, desde su concepción inicial hasta el proyecto acabado.
- Una comunicación clara.
- Un análisis sistemático.

Esta es una muestra, haga clic en el enlace de descarga para obtener el tutorial completo

