

TE ESPERAMOS

María Auxiliadora, 1 Edificio Ronda
23700 Linares (Jaén)
646 59 08 71

Scratch Jr.

Uso básico de las herramientas de la interfaz y de los bloques de programación.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

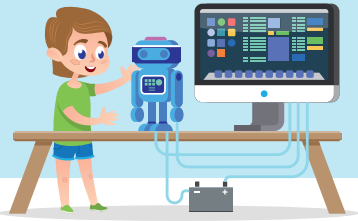
Tecnológicos

Reconocer las diferentes herramientas de Scratch Jr.
Aprender el uso de los bloques de programación.

MATERIALES NECESARIOS

Recursos

Aplicación de Scratch Jr. , Móvil, Tablet, PC



TE ESPERAMOS

María Auxiliadora, 1 Edificio Ronda
23700 Linares (Jaén)
646 59 08 71

Unidad didáctica

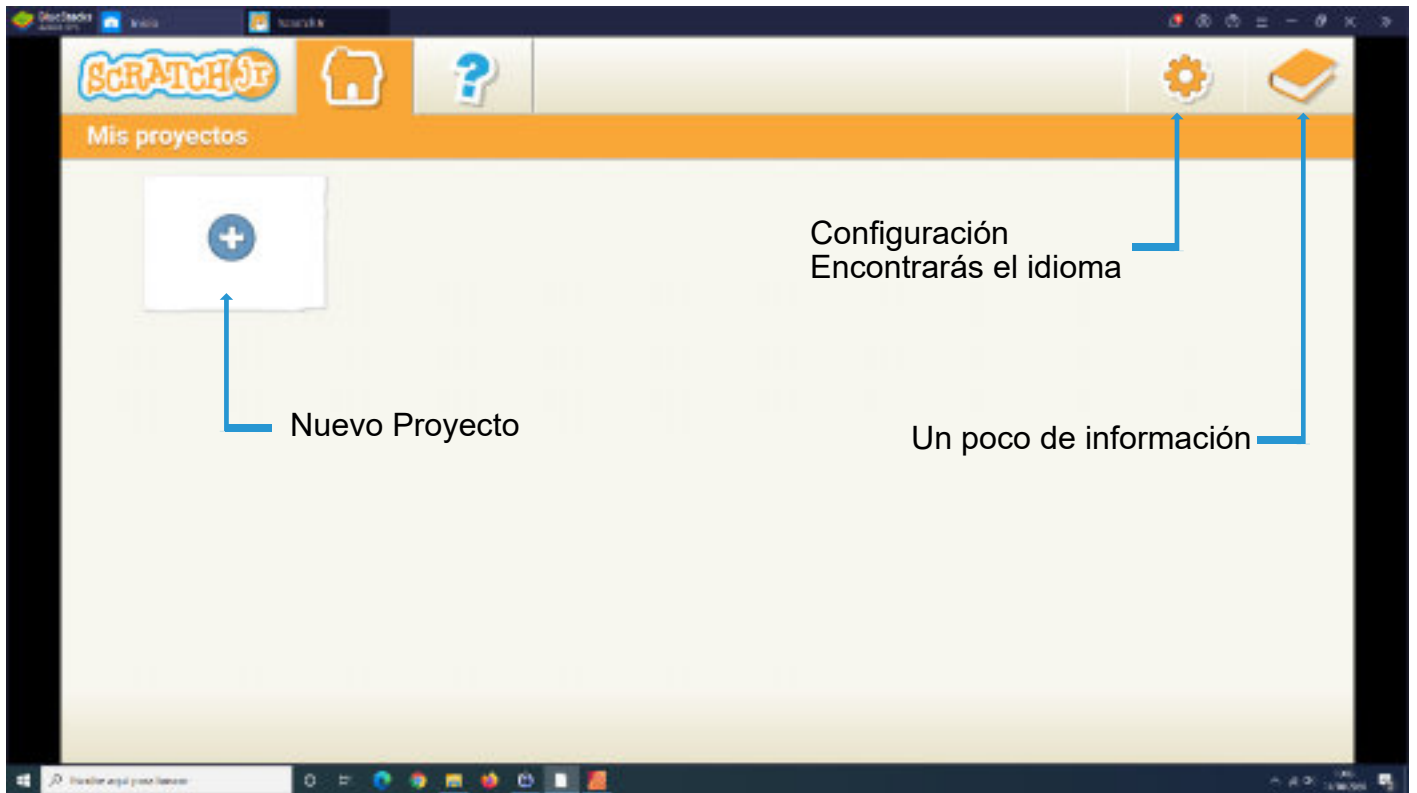
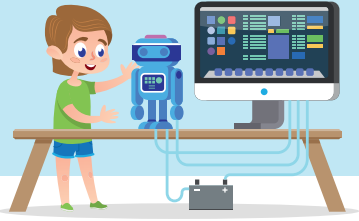
Scratch Jr, es una aplicación desarrollada para utilizar en Android y Apple, además se puede instalar en cualquier dispositivo. Para poder instalarlo en PC es necesario montar un simulador de Android. Desde el entorno virtual creado accedemos a la tienda de Play Store para descargar la aplicación Scratch Jr. Realmente es bastante básico ya que utiliza una parte más simple de su hermano mayor Scratch.3. Diseñado para poder trabajar con niños/as de corta edad, recomendamos entre 4 y 6 años. En edades más tempranas, el apoyo de un monitor adulto le permitirá interactuar con la multimedia que ofrece esta aplicación.

Vamos a explicar cómo funcionan sus herramientas para que puedas seguir y realizar actividades de una forma facilona, vamos, súper facilona.

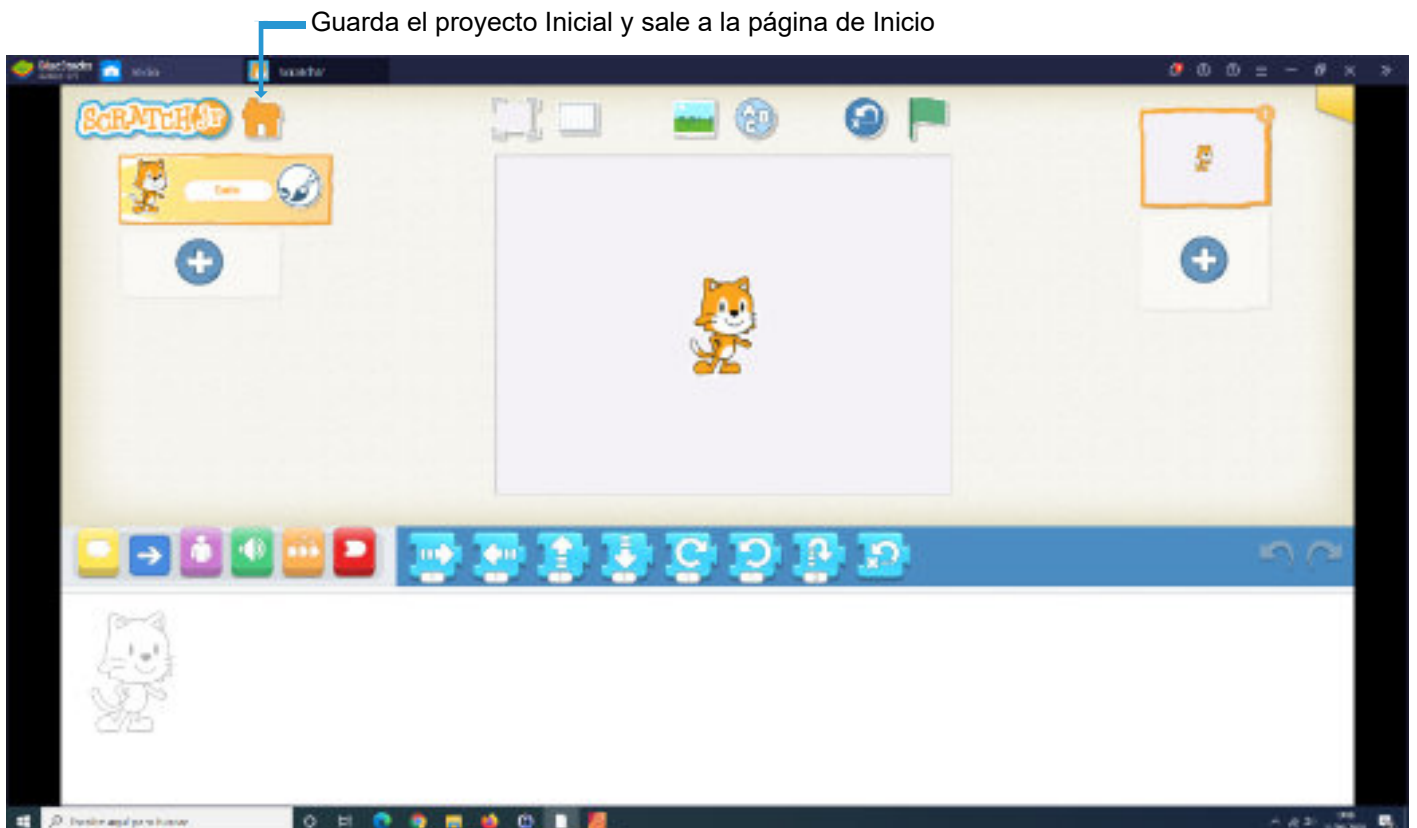
Usamos la interfaz



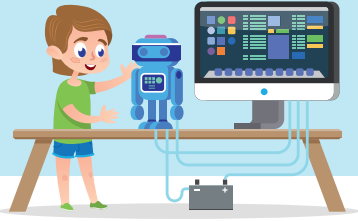
Supongo que no generará ninguna duda la elección, damos al icono de inicio y seguimos con la siguiente pantalla



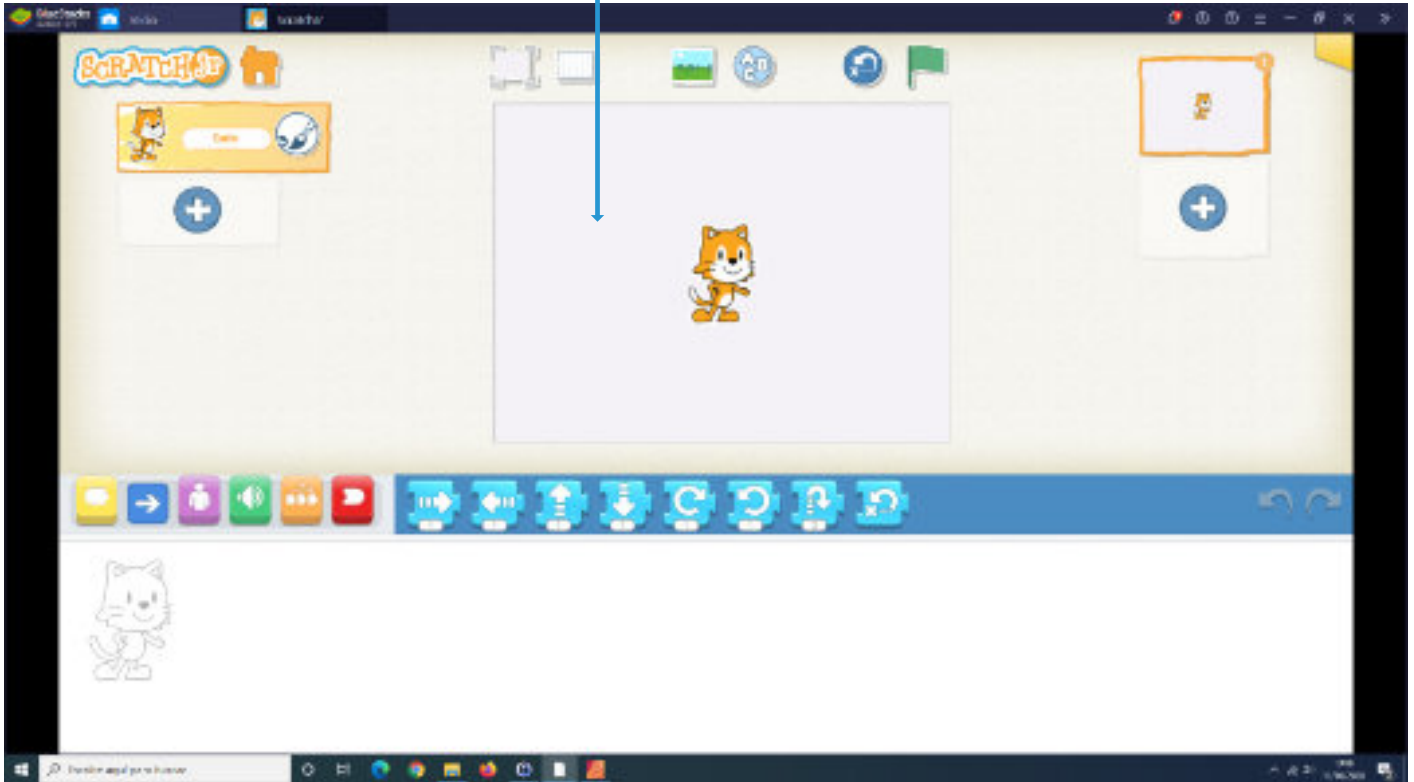
Nuestro siguiente paso será pinchar o clicar en “Nuevo Proyecto” (+) y se nos abre una nueva pantalla, como esta...



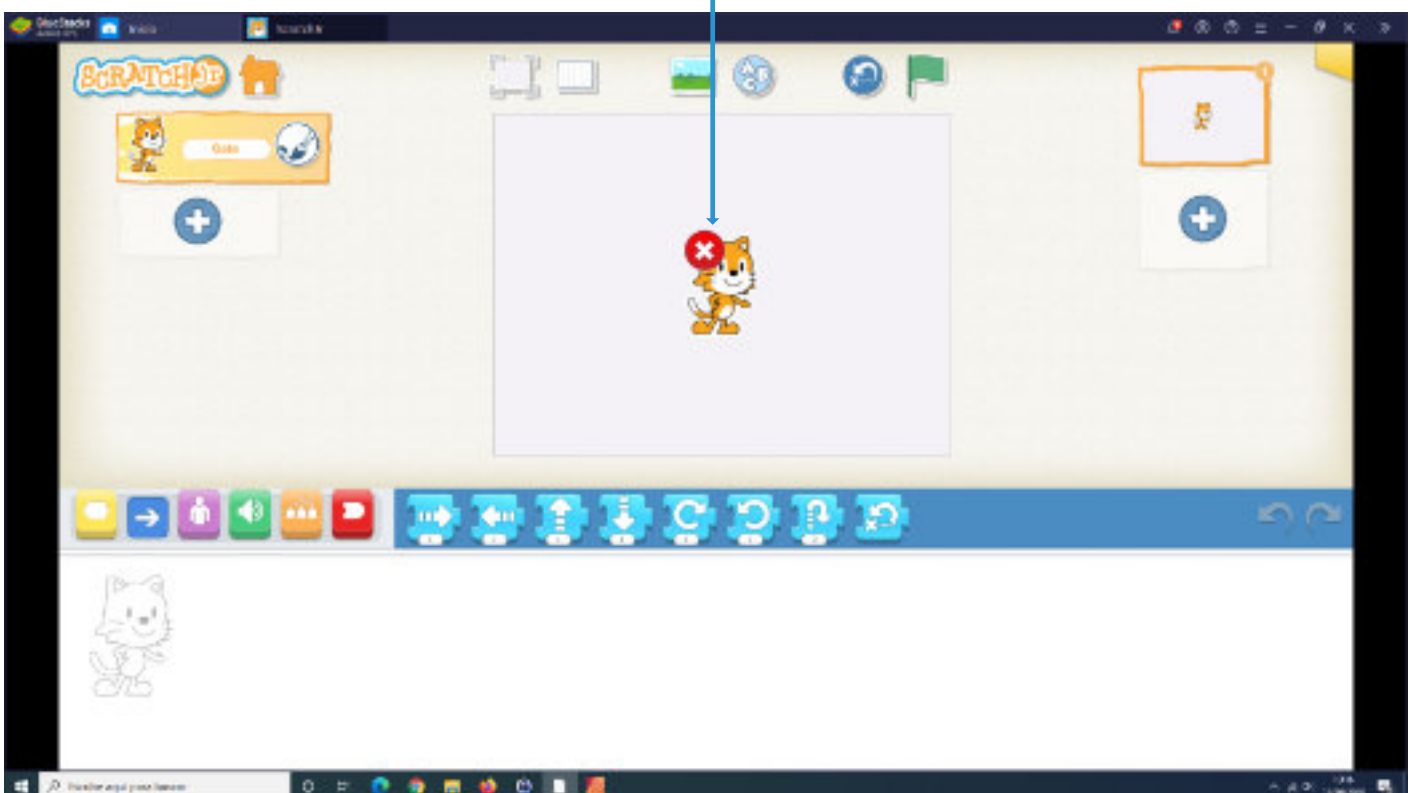
Pues ya lo tenemos todo, así que definimos el escenario donde vamos a disfrutar, crear pensar, jugar, compartir, diseñar y ... lo que tu quieras...

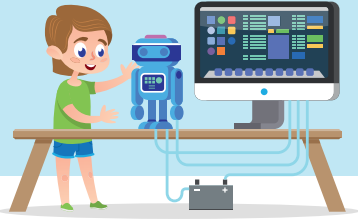


Lugar de la acción del proyecto



Para eliminar un personaje mantener pulsado el ratón o dedo (Táctil)

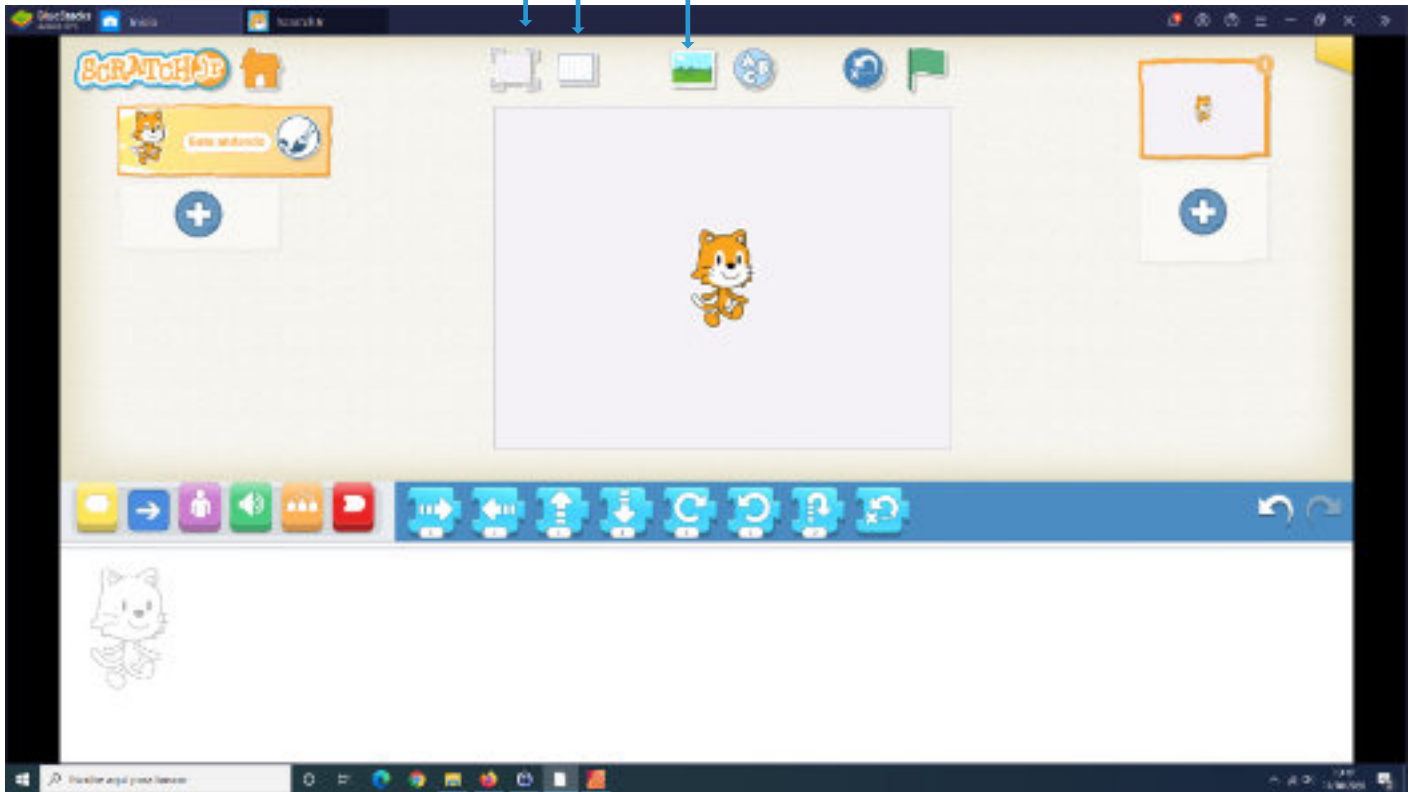




Pulsando aquí ampliamos el escenario a pantalla completa

Nos sirve para cuadrricular el escenario

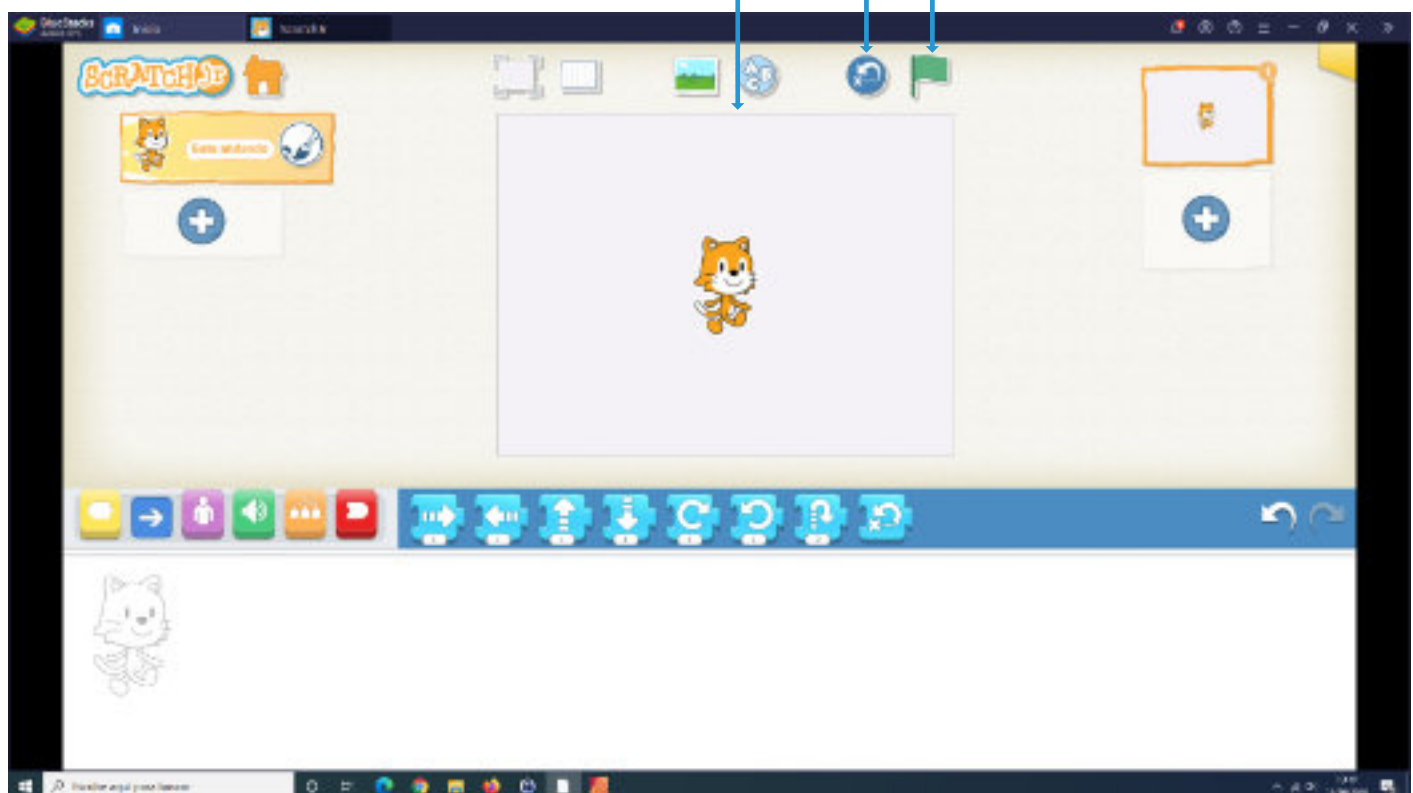
Nos sirve para crear o seleccionar una imagen de fondo

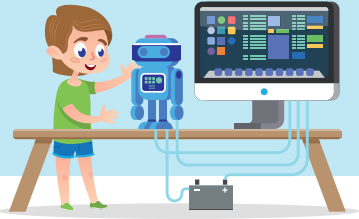


Escribir textos

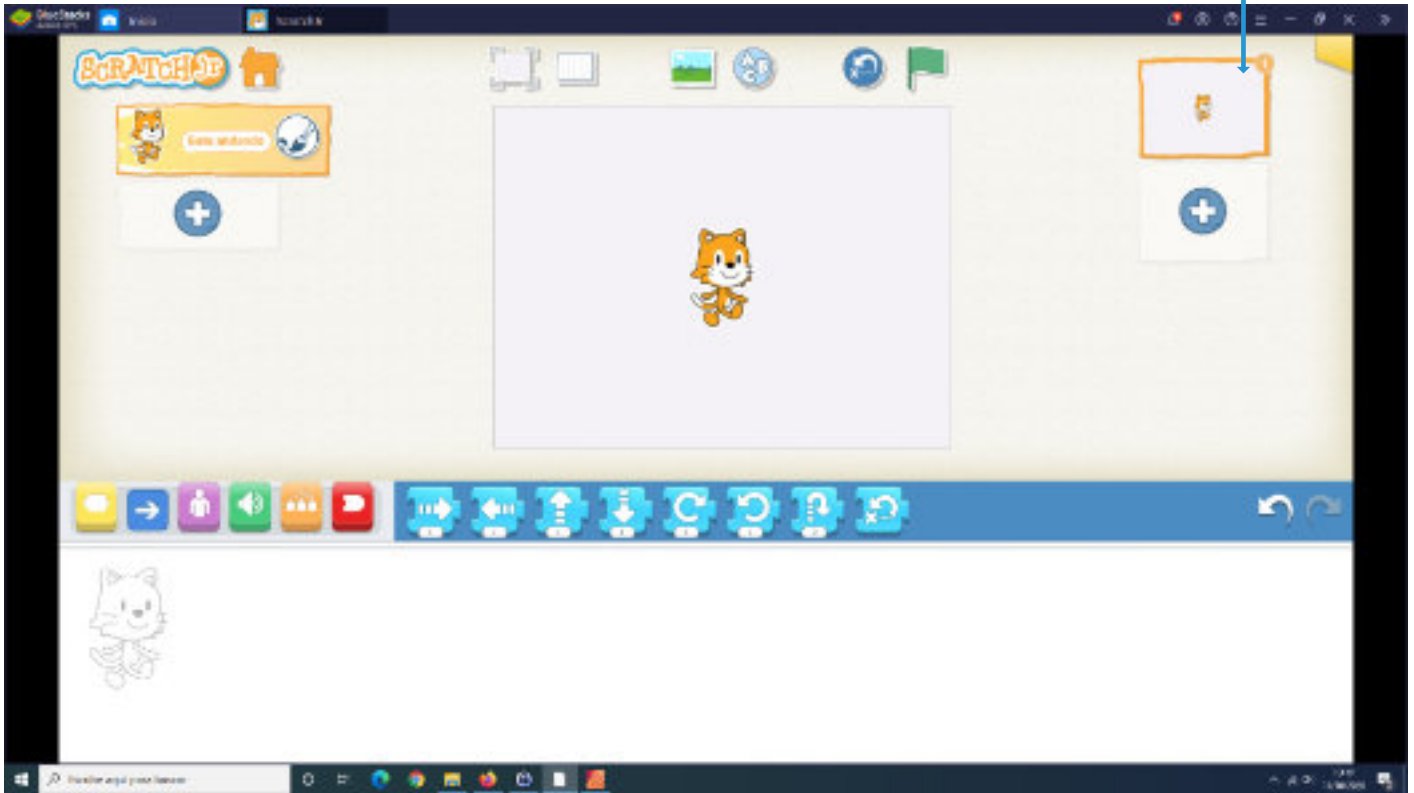
Volver hacia atrás

Iniciar las secuencias de código

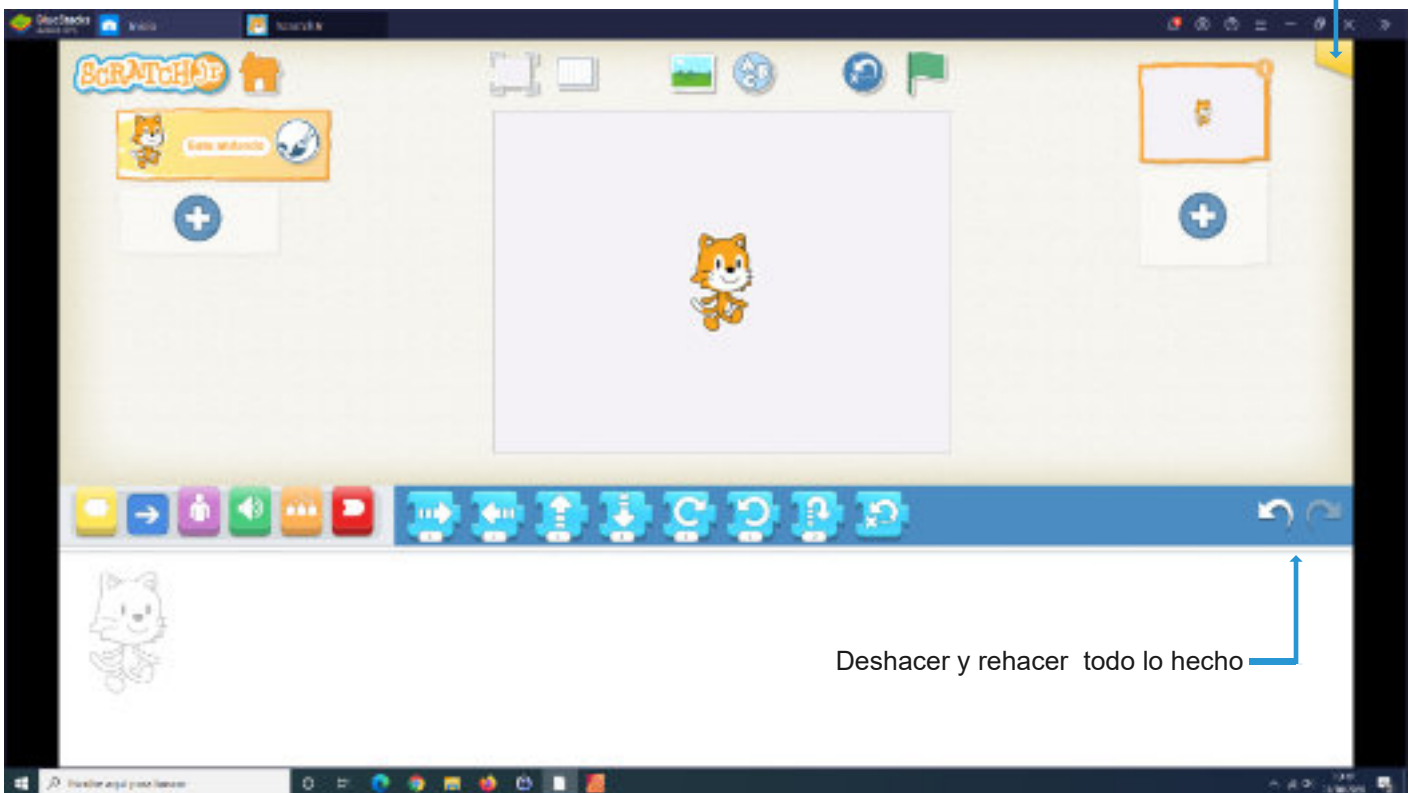




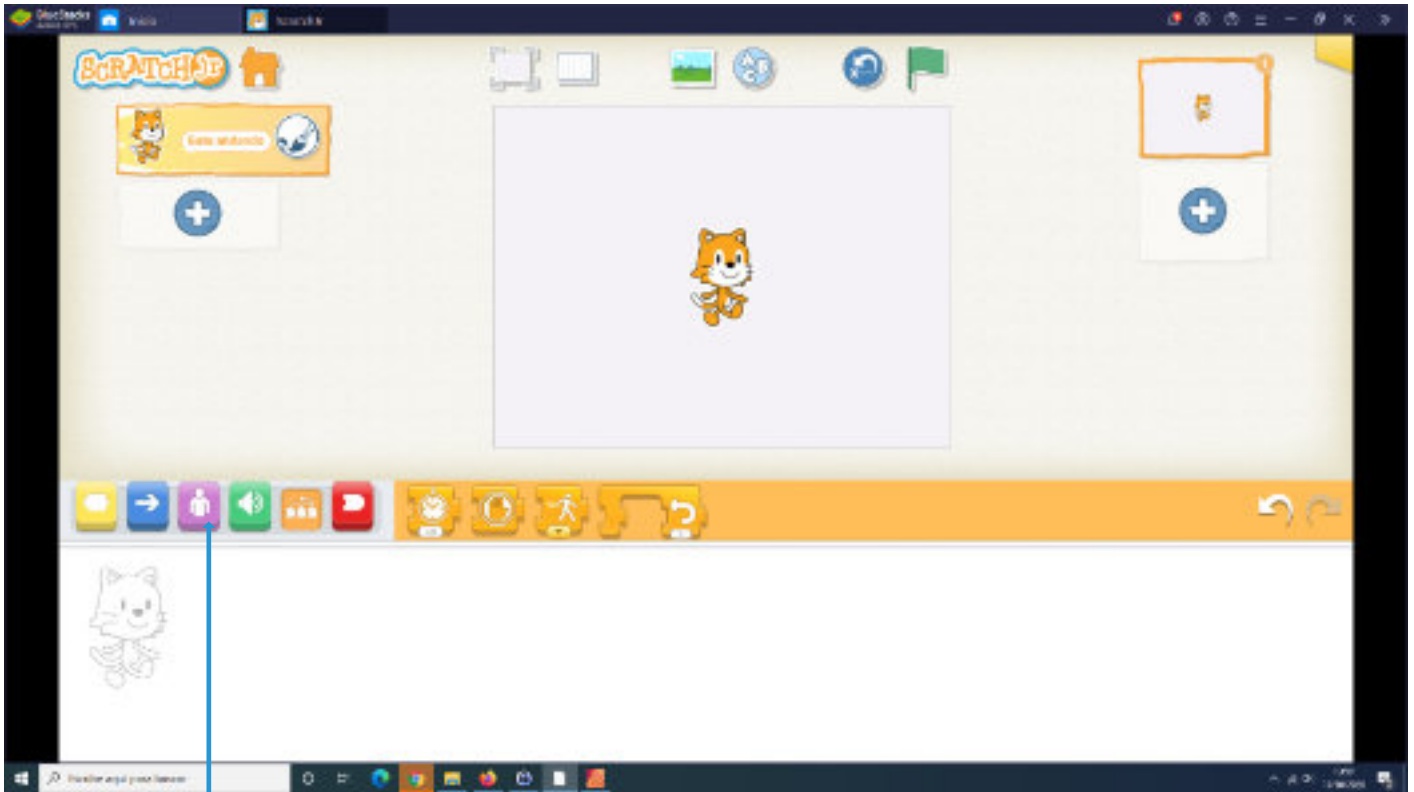
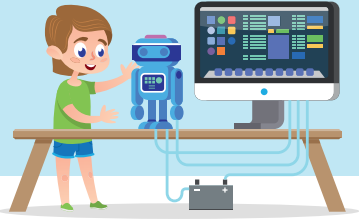
Selecciona páginas del proyecto, con el número arriba.
Añadimos la siguiente página pulsando el signo + que encontramos debajo de las páginas creadas.



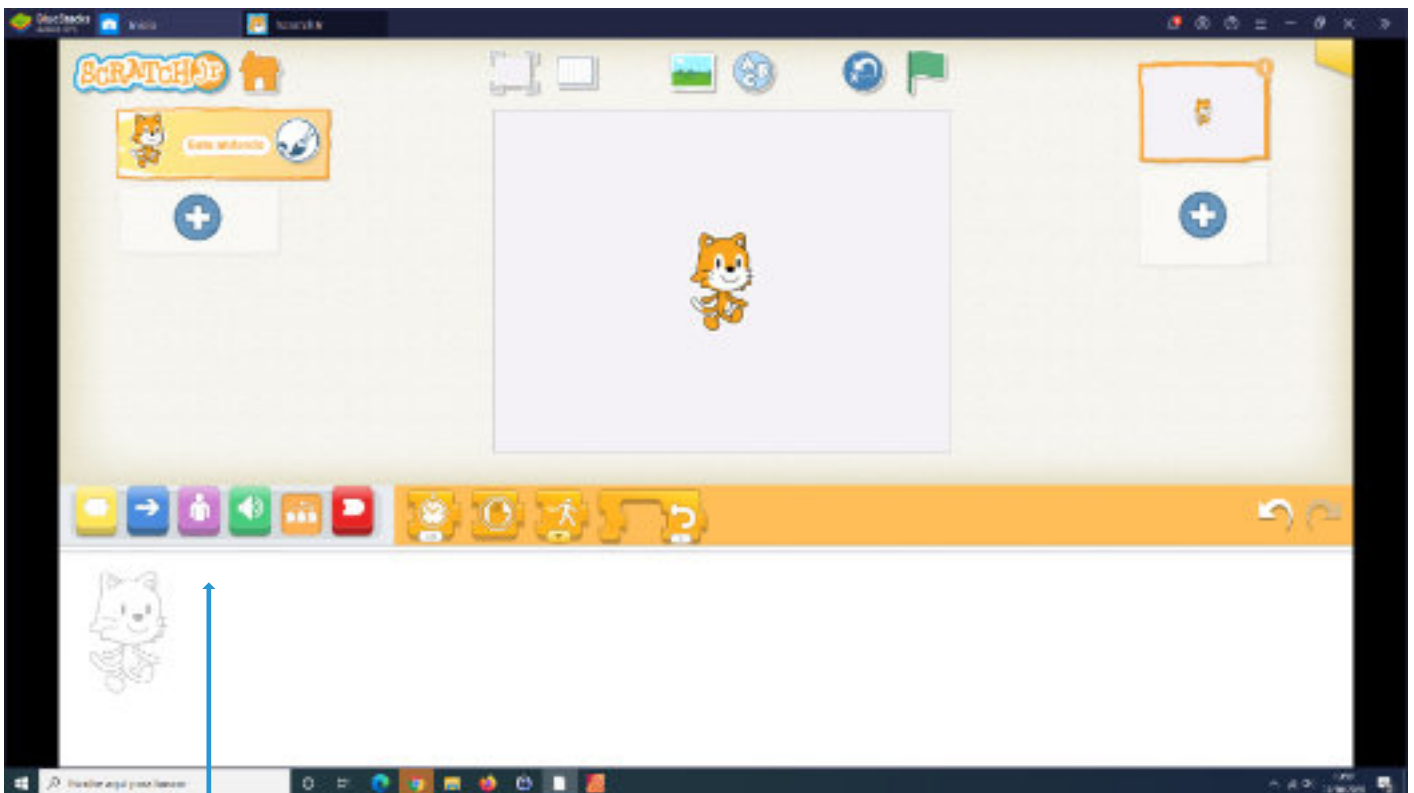
Puedes enviar por correo el proyecto, desde la esquina



Deshacer y rehacer todo lo hecho

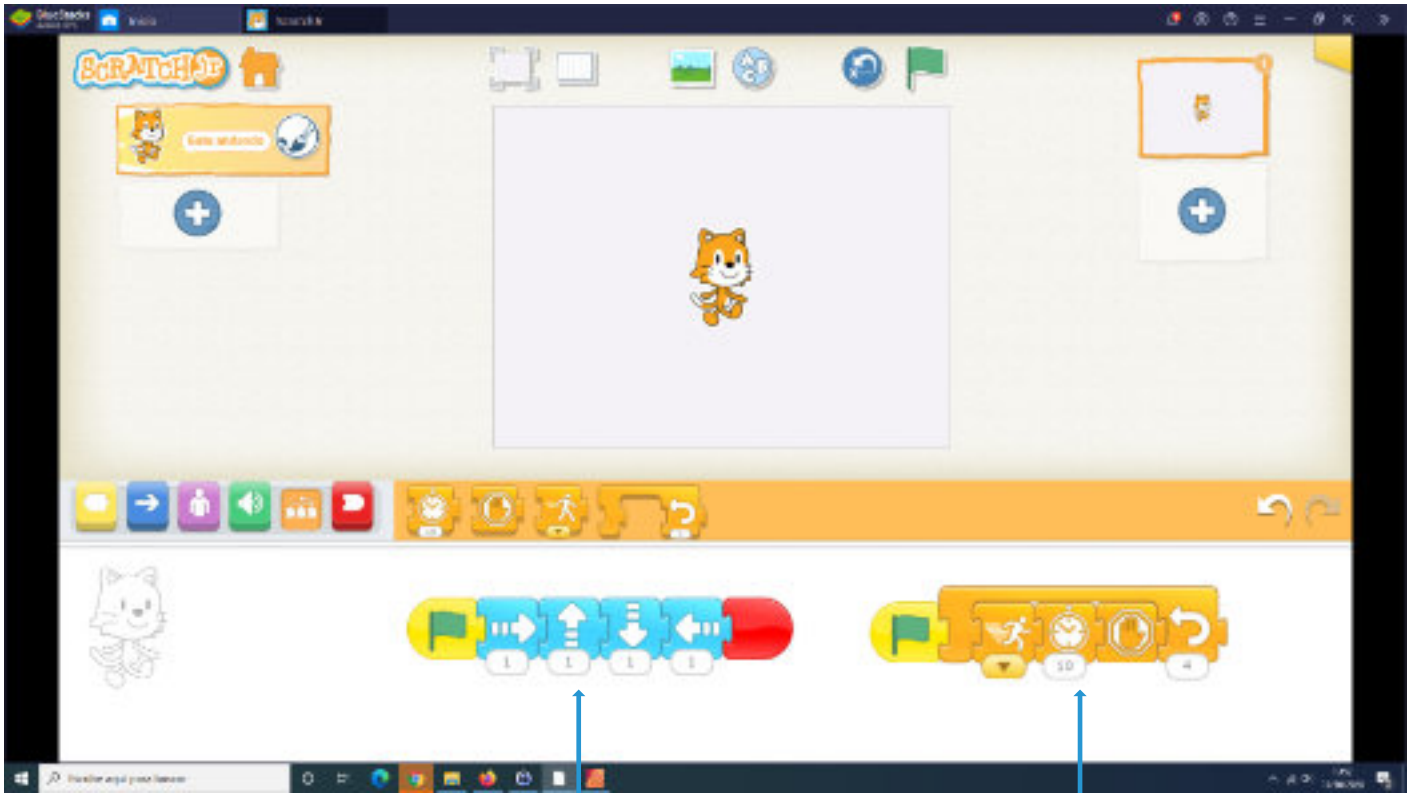
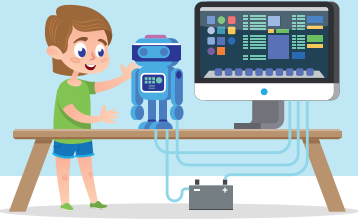


Bloques para la creación de secuencias de comandos



Los Bloques están por categorías que facilitan la creación

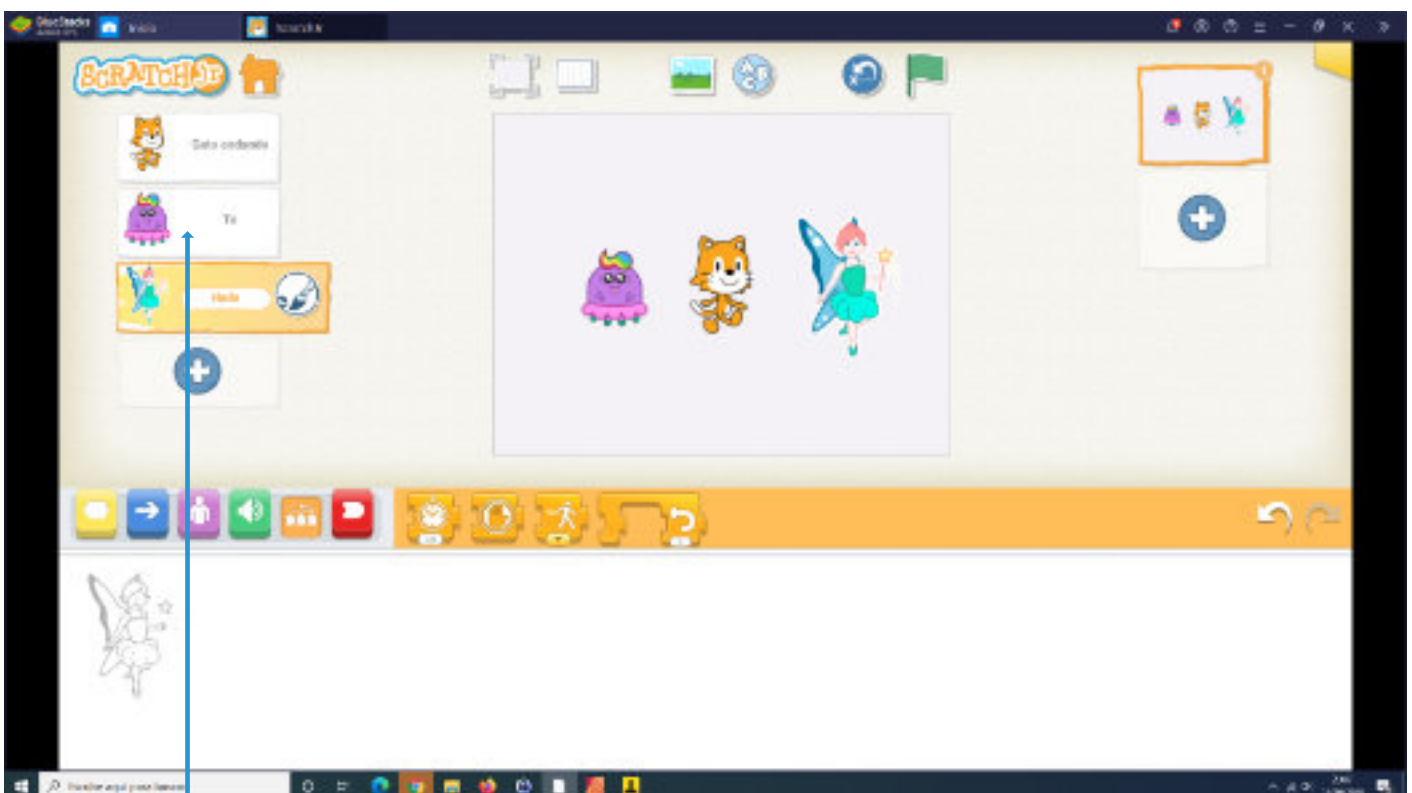
Eventos: Amarillo / **Movimiento:** Azul / **Apariencia:** Morado / **Sonido:** Verde
Control: Naranja / **Finalización:** Rojo



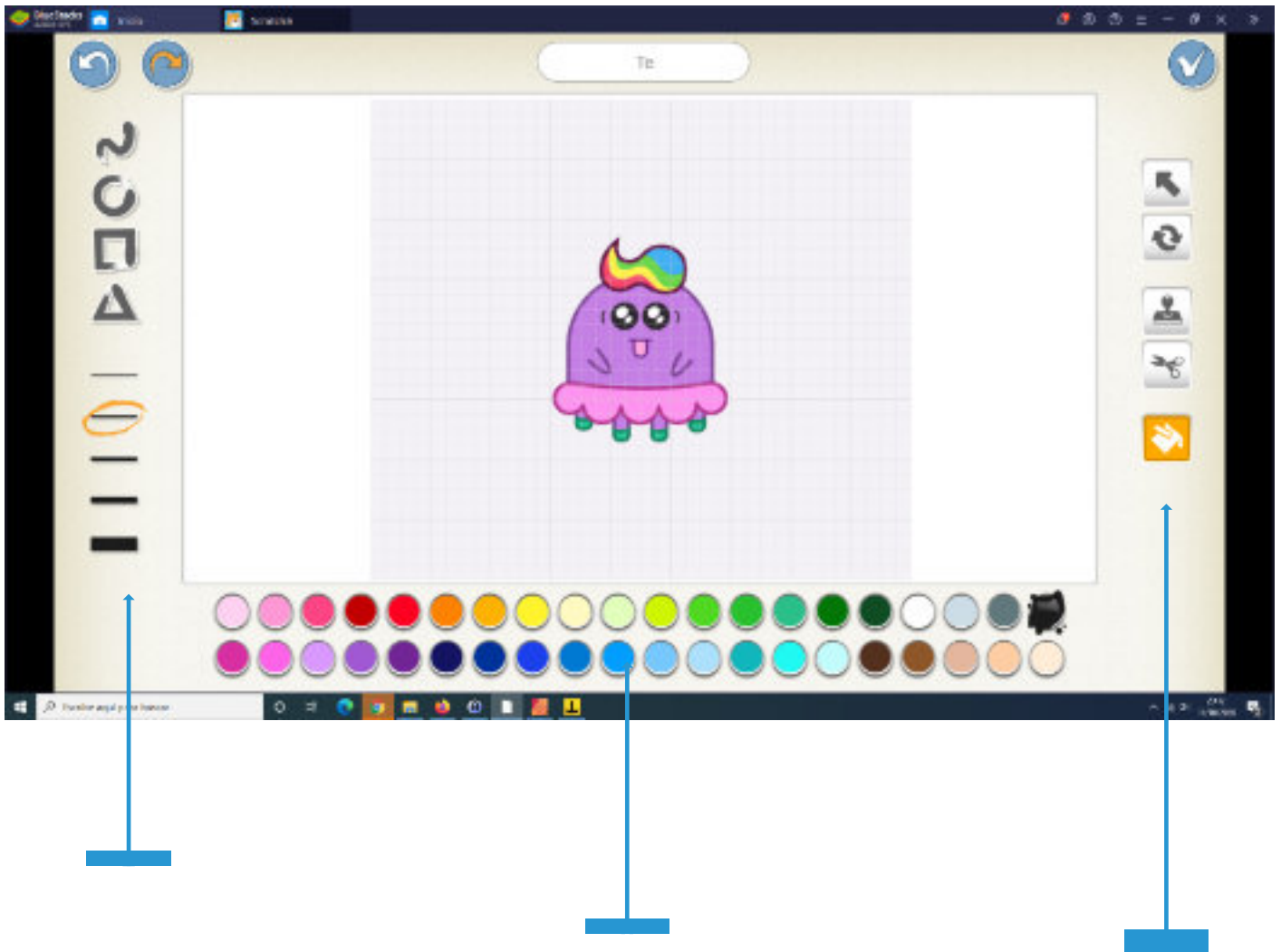
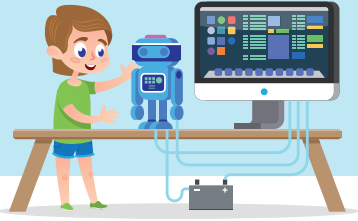
En la parte de abajo donde teníamos el espacio en blanco, es donde colocamos los bloques para formar las secuencias y comandos.

Vemos que son como Puzles, así que presionamos el bloque y lo arrastramos al área blanca y así sucesivamente iremos colocando uno encajado en otro.

Más adelante definiremos los bloques para que sepas qué hace cada uno



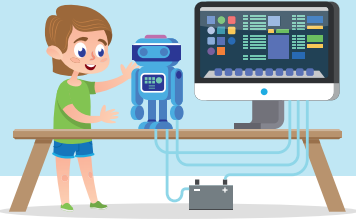
Selección del Objeto para editar



Una vez seleccionado el personaje podemos editarlo, pulsando la brocha que nos sale al lado del elemento. Es muy importante tener en cuenta que los personajes son vectoriales, por lo tanto podemos pintarlos, cambiar el objeto, editar formas, cortarlos, etc.

Una vez cambiado el personaje aceptamos "V" en la parte derecha arriba y volvemos al editor.

Bueno creo que la interfaz es simple y muy fácil de manejar. Una vez nos familiarizamos con ella, veremos la cantidad de proyectos que podemos realizar.



Guía de bloques:

Funcionamiento de los bloques de programación del escenario de Scratch JR

BLOQUES DE EVENTOS

Al presionar bandera verde



La secuencia de comandos se inicia al pulsar la bandera verde.

Comenzar al pulsar



La secuencia de comandos se inicia al pulsar sobre el personaje.

Comenzar al tocar



La secuencia de comandos se inicia cuando otro personaje toca al personaje.

Comenzar con mensaje

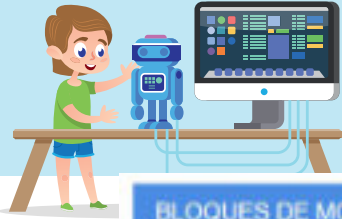


La secuencia de comandos se inicia cuando se envía un mensaje del color indicado.

Enviar mensaje



Envía un mensaje del color indicado.



BLOQUES DE MOVIMIENTO

Mover a la derecha



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia la derecha.

Mover a la izquierda



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia la izquierda.

Subir



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia arriba.

Bajar



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia abajo.

Girar a la derecha



Gira el personaje la cantidad indicada en el sentido de las agujas del reloj. Para una vuelta completa, especificar 12 en la cantidad.

Girar a la izquierda



Gira el personaje en la cantidad indicada en el sentido contrario a las agujas del reloj. Para una vuelta completa, especificar 12 en la cantidad.

Saltar



Mueve el personaje el número de cuadrículas indicado hacia arriba y después hacia abajo.

Ir al inicio



Vuelve a situar al personaje en la posición inicial. (Para establecer una nueva posición inicial, arrastra el personaje hasta el lugar deseado).

BLOQUES DE APARIENCIA

Decir



Aparece el mensaje indicado en un globo por encima del personaje.

Creer



Aumenta el tamaño del personaje.

Disminuir



Reduce el tamaño del personaje.

Restablecer tamaño



Devuelve el personaje a su tamaño original.

Ocultar

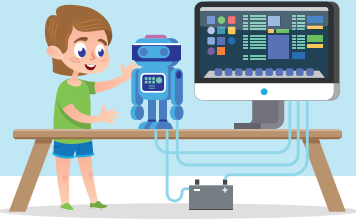


Desvanece el personaje hasta que lo hace invisible.

Mostrar



El personaje aparece gradualmente hasta que es completamente visible.



BLOQUES DE SONIDO

Pop



Plays a 'Pop' Sound

Reproducir sonido grabado



Reproduce un sonido grabado por el usuario.

BLOQUES DE CONTROL

Esperar



Pausa la secuencia de comandos durante el tiempo indicado (en décimas de segundo).

Parar



Detiene todas las secuencias de comandos del personaje.

Fijar velocidad



Cambia la velocidad a la que se ejecutan determinados bloques.

Repetir



Ejecuta los bloques un número indicado de veces.

BLOQUES DE FINALIZACIÓN

Finalizar



Indica el final de la secuencia de comandos (pero no la afecta en modo alguno).

Repetir indefinidamente



Ejecuta la secuencia de comandos una y otra vez.

Ir a la página



Cambia a la página del proyecto indicada.

