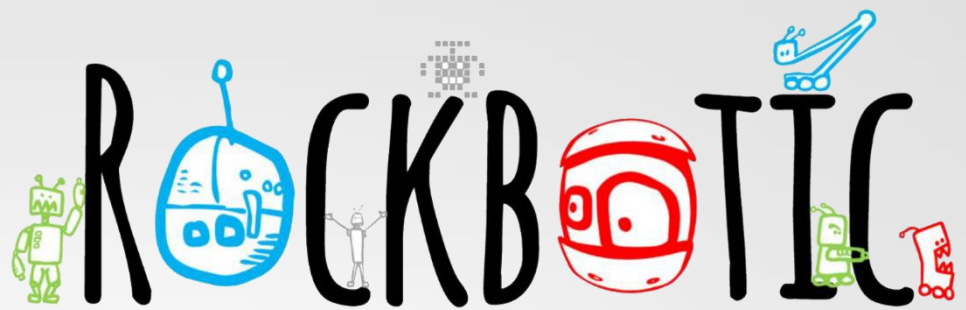
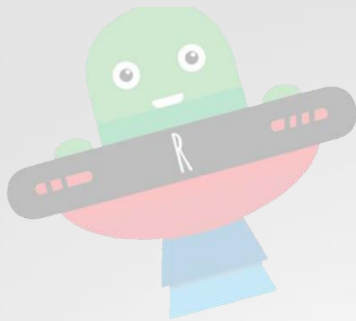




Sonamos a lo grande
inventamos el mañana



CONOCIENDO SCRATCH JR.

**APRENDEMOS A
PROGRAMAR**



CONOCIENDO SCRATCH JUNIOR. GUÍA DE LA INTERFAZ



La aplicación **Scratch Jr** es una adaptación del lenguaje por bloques Scratch, con la que niños de último año de Educación Infantil y primeros cursos de Educación Primaria pueden aprender a programar de forma lúdica. Podéis encontrarla para IOS y Android.

El alumnado de 4 años trabajará, sobre todo, la elección de diferentes personajes, la modificación de los mismos mediante colores o añadidos de accesorios; la creación, elección y modificación de escenarios y la programación básica de los personajes (bloque de inicio junto con bloques de movimiento)

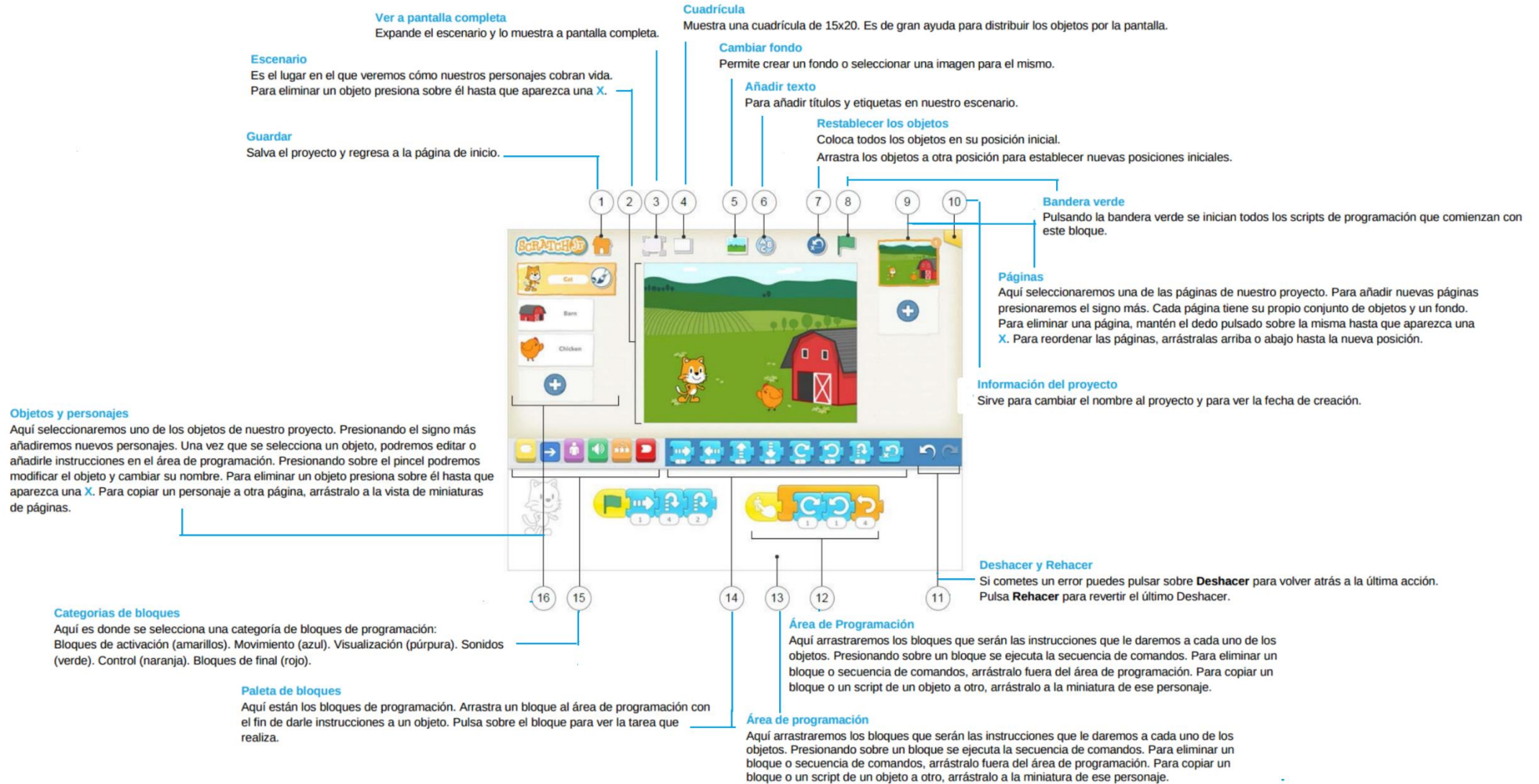
El alumnado de 5 años, añadirá al trabajo mencionado anteriormente, comenzará a trabajar una programación algo más complicada; como, por ejemplo, la interacción de dos personajes en un mismo escenario o la persecución entre dos personajes.

Finalmente, el alumnado de seis años añadirá el envío de mensajes para poder pasar de un escenario a otro, hacer que un personaje desaparezca o cambie su apariencia, etc.

Lógicamente los niños y niñas irán recordando conceptos y aprendizajes que ya han sido trabajados y, al mismo tiempo, irán descubriendo ciertos aspectos que presenta la aplicación (como poner una fotografía suya en un personaje); todo lo que los niños y niñas descubran y aprendan por sí solos, será igual o más enriquecedor para sus creaciones y conocimientos que un aprendizaje guiado al 100%.



Guía de la interfaz:



TRIGGERING BLOCKS

BLOQUES DE EVENTOS

Inicio con bandera verde



Al pulsar sobre la bandera verde se inicia la secuencia de comandos.

Inicio al presionar



Se inicia la secuencia de comandos al presionar sobre el objeto.

Inicio en choque



Inicia la secuencia de comandos cuando el personaje es tocado por otro personaje.

Inicio en mensaje



Inicia la secuencia de comandos cada vez que se envía un mensaje del color especificado.

Enviar mensaje



Envía un mensaje del color especificado.

MOTION BLOCKS

BLOQUES DE MOVIMIENTO

Mover derecha



Mueve el objeto a la derecha según el número especificado.

Mover izquierda



Mueve el objeto a la izquierda según el número especificado.

Mover arriba



Mueve el objeto hacia arriba según el número especificado.

Mover abajo



Mueve el objeto hacia abajo según el número especificado.

Girar derecha



Gira al objeto 30° hacia la derecha por cada cantidad especificada. Introduce 12 para una rotación completa.

Girar izquierda



Gira al objeto 30° hacia la izquierda por cada cantidad especificada. Introduce 12 para una rotación completa.

Salt



Hace que el objeto salte según el número indicado.

Ir a casa



Restablece la ubicación del objeto a su posición de partida. Para establecer otra posición inicial, arrastra el objeto a la nueva.

LOOKS BLOCKS

BLOQUES DE PRESENTACIÓN

Decir



Muestra el mensaje especificado en una burbuja sobre el objeto o personaje.

Encoger



Disminuye el tamaño del objeto.

Ocultar



El objeto se desvanece hasta hacerse invisible.

Crece



Aumenta el tamaño del objeto.

Restablecer tamaño



Devuelve el tamaño original al objeto.

Mostrar



Hace visible a un objeto oculto.

SOUND BLOCKS

BLOQUES DE SONIDO

Pop



Reproduce un sonido "pop"

Reproducir sonido grabado



Reproduce un sonido grabado por el usuario.

CONTROL BLOCKS

BLOQUES DE CONTROL

Esperar



Hace una pausa en la secuencia de comandos por el tiempo especificado en décimas de segundo.

Stop



Detiene todos los scripts de los objetos.

Velocidad



Cambia la velocidad a la que se ejecutan ciertos bloques.

Repetición



Ejecuta los bloques el número de veces que se especifique.

END BLOCKS

BLOQUES DE FINALIZACIÓN

Fin



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

Ir a la página



Va a la página que se indique.

Repetir por siempre



Ejecuta indefinidamente la secuencia de comando, equivale al por siempre.

Editor de dibujo y escenarios:

Formas

Elige una forma para dibujar: líneas, círculos/elipses, rectángulos o triángulos.

Rehacer

Invierte el último deshacer.

Deshacer

Invierte el último cambio.

Nombre del objeto

Permite asignar o cambiar el nombre del objeto.

Cortar

Selecciona esta herramienta y después toca el objeto que desees eliminar.

Duplicar

Selecciona esta herramienta y después toca el objeto que desees duplicar.

Girar

Selecciona esta herramienta, toca el objeto y arrastra para que gire alrededor de su centro.

Arrastrar

Selecciona esta herramienta y arrastra los objetos a otra posición del lienzo. Si pulsas sobre una forma podrás editarla arrastrando los puntos que aparecen.

Guardar

Guarda los cambios y sale del editor de dibujo.

Ancho de línea

Aquí indicaremos el grosor de las formas que vamos a dibujar.

Color

Selecciona un color que podrás utilizarlo para dibujar y rellenar formas así como para cambiar los colores de los objetos.

Cámara

Selecciona esta herramienta, presiona sobre un objeto o forma y luego toma una foto para rellenarlo con la foto tomada con la cámara.

Rellenar

Selecciona esta herramienta y presiona sobre un objeto o forma para rellenarlo con el color que esté seleccionado.

