

## Módulo para el uso de SCRATCH



Proyecto: “Diseñando tareas con el software SCRATCH en distintos subsectores de aprendizaje, desde una dimensión didáctica cognitiva, curricular y evaluativa, con estudiantes de pedagogía provenientes de universidades chilenas: Un estudio de casos” (Código: CEDAI 07-2024)

Vicente Cabrera

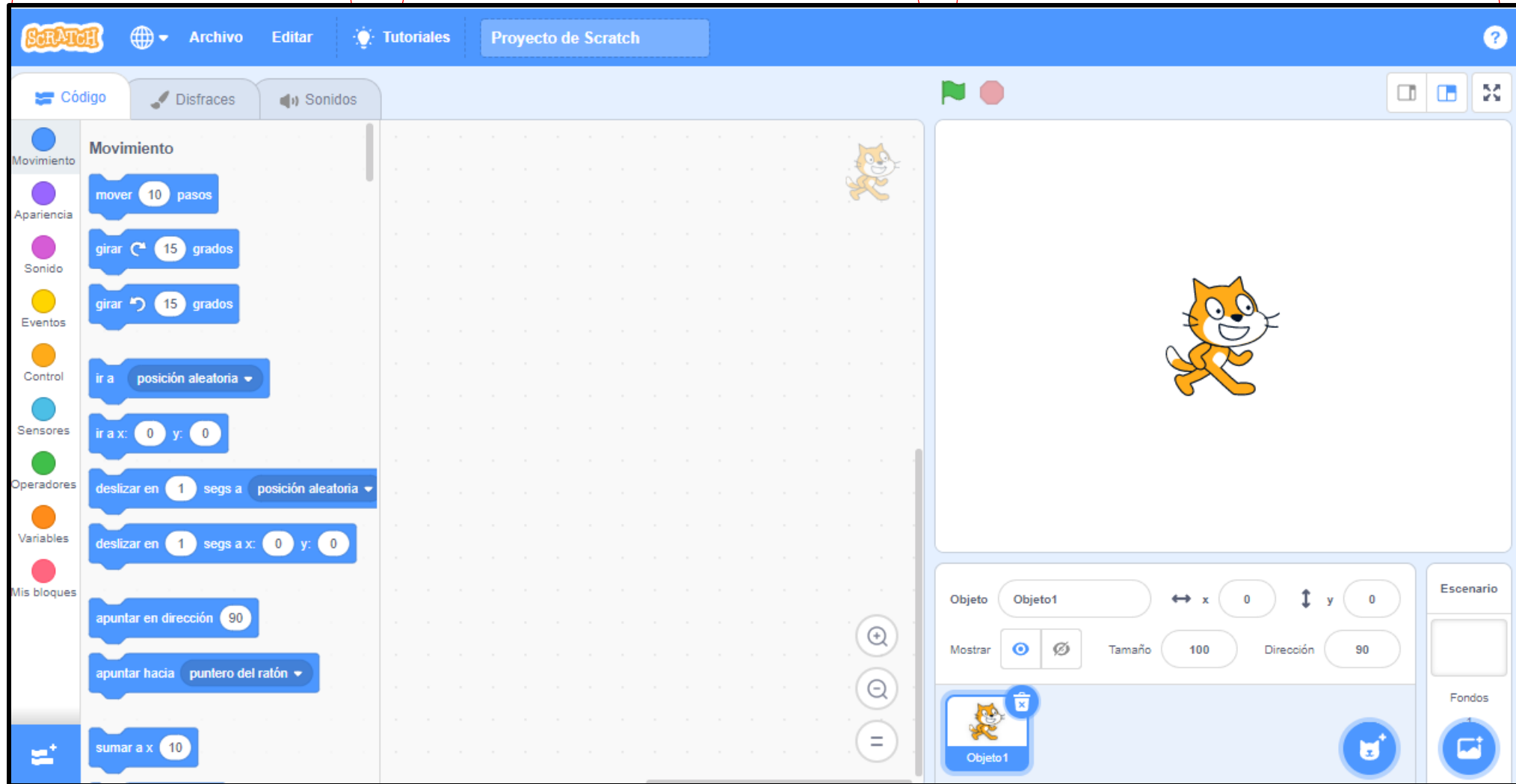
Miguel Rodríguez [alejandro.rodriguez@upla.cl](mailto:alejandro.rodriguez@upla.cl)

# LA INTERFAZ DE SCRATCH

Bloques para programar

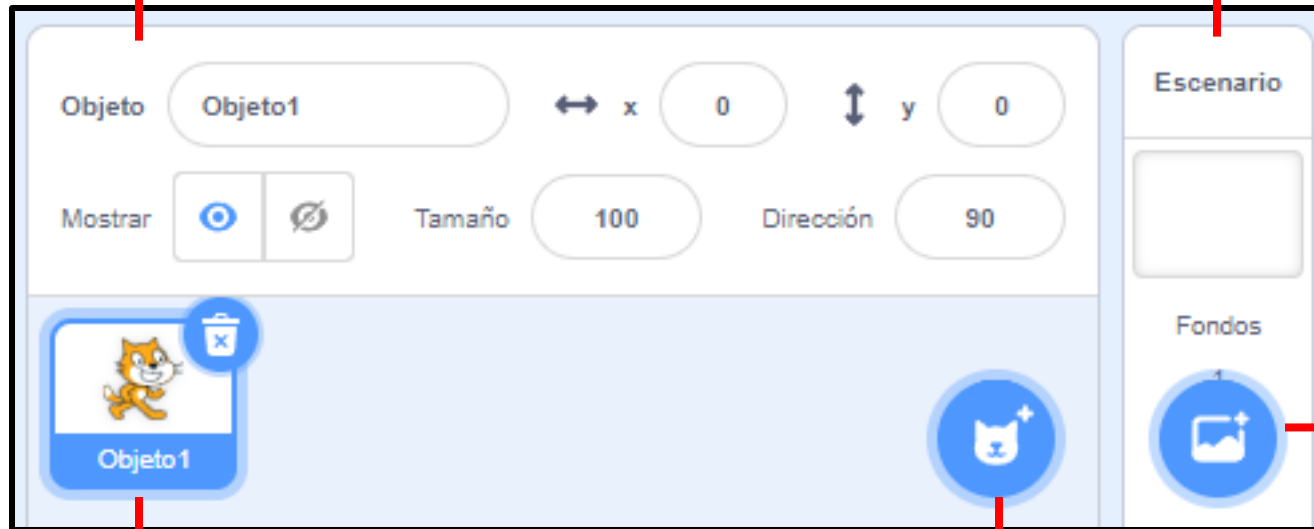
Zona para programar

Escenario, se observan acciones y se manipulan objetos que se pueden o no programar.



Aspectos que se pueden dar a un objeto a priori, se pueden dejar sin cambiarlas.

Elegir escenarios, crear disfraces. Hay aspectos que se pueden programar.



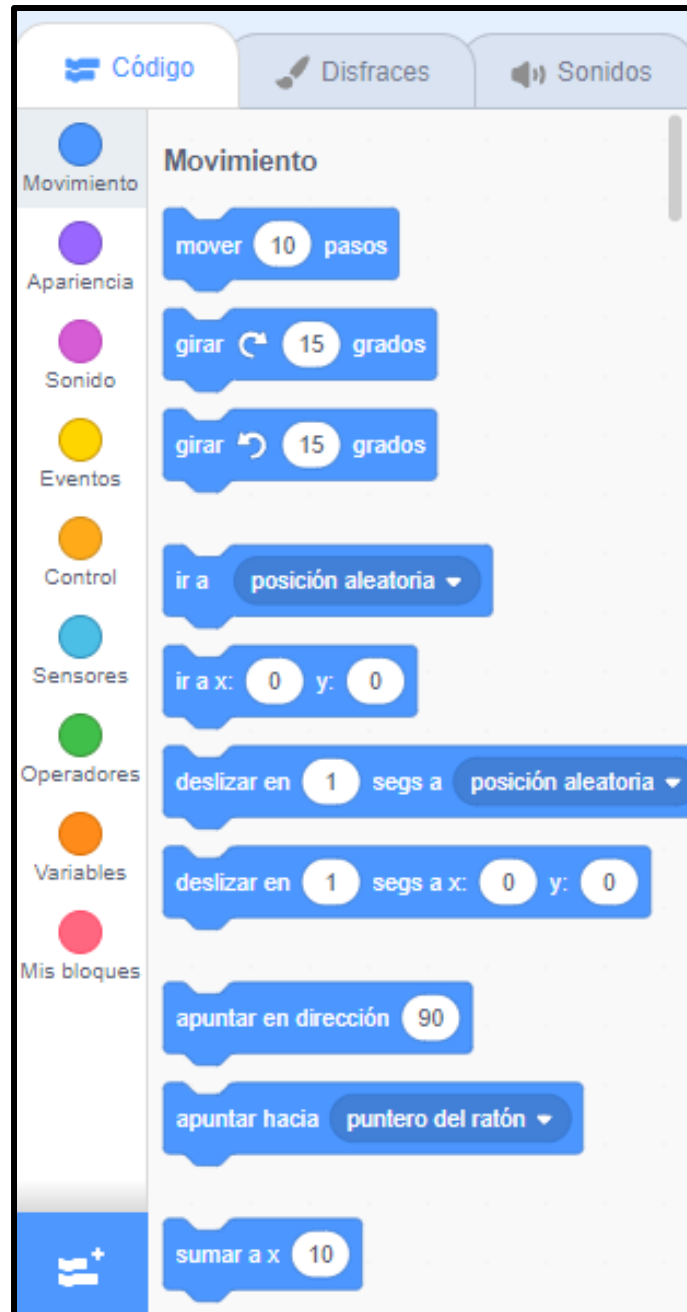
Sector de los objetos que se cargan o crean y que se van incorporando al escenario, los que se pueden programar o no.

Cargar o crear objetos con y sin sus disfraces.

Escenarios, sus disfraces y dibujos en el escenario (texto, entre otros)

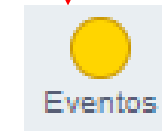
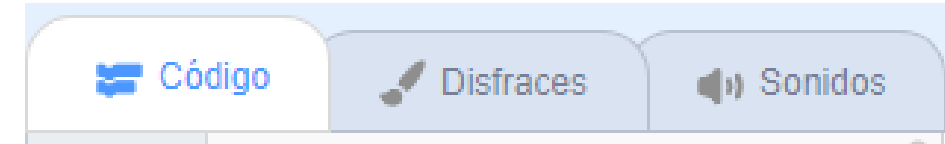
Bloques para programar, disfraces y sonidos.

Grupos de bloques para dar acciones a los objetos que se insertan en el escenario. Además de crear variables.



Extensiones para incorporar acciones que no están en el grupo de bloques.

Bloques para programar, agregar disfraces y sonido(s)



Grupo de bloques

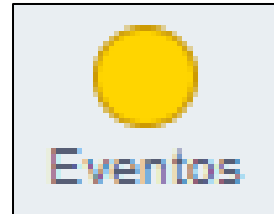


Objeto y sus disfraces

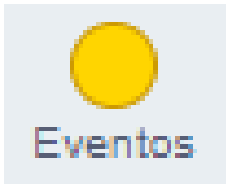


Archivos de audios y su edición

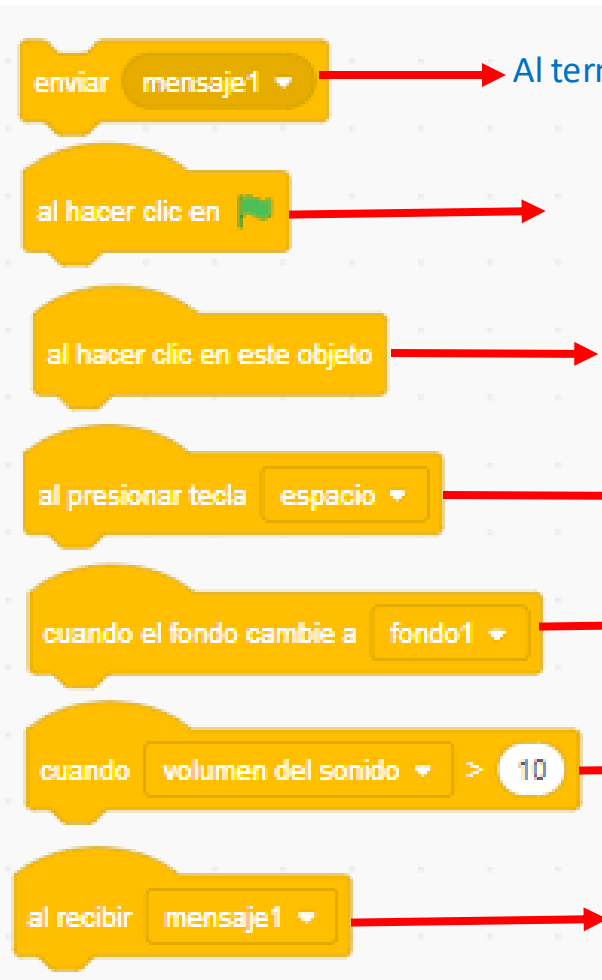
# Sobre el grupo de bloques Eventos



Este es uno de los grupos fundamentales pues permite que la o las acciones se vayan ejecutando



Grupo de bloques para ejecutar en el escenario alguna acción de uno o varios objetos a la vez.



Al terminar de realizarse un o mas acciones acción se envía un mensaje para que se realice una o más acción en otro o más objetos.

Al hacer clic en la bandera verde de la interfaz se realiza la acción que sigue en la secuencia de bloques

Al hacer el objeto del escenario realizará la acción que se indique por medio uno o más bloques.

Al hacer clic en la tecla del teclado que se selecciona se ejecuta una acción dada por uno o más bloques.

El objeto, sobrepasar ese parámetro, realizará la acción que se indique por medio de otro bloque.

El objeto, cuando se sobrepase el parámetro, realizará la acción que indique el o bloques siguientes.

El objeto, al recibir el mensaje, realizará la acción que indique el bloque o bloques siguientes a este bloque.

## ¿Cómo se conectan los bloques?



Se acercan ambos bloques, siempre que se pueden ensamblar, generando así una secuencia



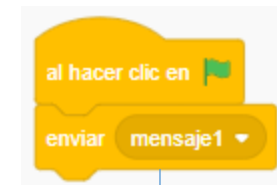
Cada vez que se ejecute bandera, un objeto enviará un mensaje a otro objeto.



### Ejemplo



Cada objeto se programa de forma independiente



Dos objetos en el escenario que están programados. El gato, al hacer clic en bandera envía un mensaje al “cangrejo” para que diga hola por dos segundos y luego avance 80 pasos a la derecha (pues el número es positivo).



Al recibir el mensaje puedo buscar acciones en los otros grupos de bloques, para que el “cangrejo” haga algo. Esa secuencia de bloques se activará, en este caso particular, cada vez que se apriete bandera.