



Área Académica: Informática

Tema: Introducción a Scratch

Profesor: L. S. C. Manuel Alejandro Pérez Beristain

Periodo: Julio – Diciembre 2020



Tema: Introducción a Scratch

Resumen: Scratch es un lenguaje de programación visual que permite a los estudiantes crear sus propias historias interactivas, juegos y animaciones.

Palabras clave: Scratch, programación, visual, Interactivas, juegos, animaciones.



Tema: Introduction to Scratch.

Abstract: Scratch is a visual programming language that allows students to create their own interactive stories, games and animations.

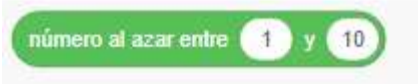
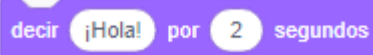
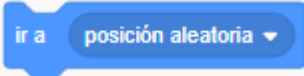
Keywords: Scratch, programming, visual, Interactive, games, animations.



¿Qué es?

Es un lenguaje de programación visual creado por el MIT y orientado a facilitar su aprendizaje de forma intuitiva mediante bloques

Introducción a Scratch



Bloques de Movimiento:

Contiene instrucciones las cuales te van a permitir mover al objeto o posicionarlo en cualquier parte del escenario.



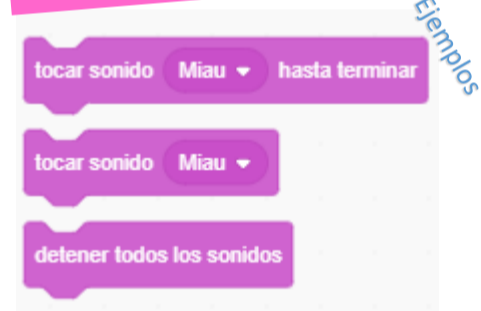
Bloques de Apariencia:

Cambian el aspecto, la posición o la forma como se observan los objetos en el escenario.



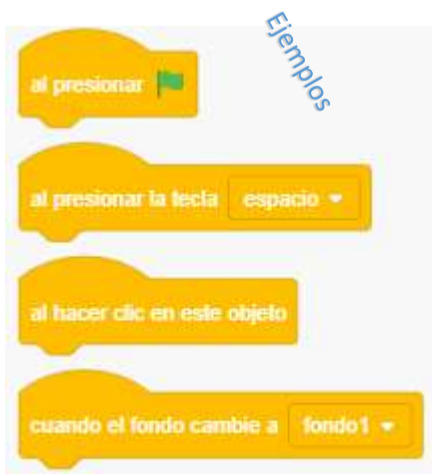
Bloques de Sonido:

Cuenta con un grupo de instrucciones que permiten la reproducción de archivos de sonido dentro de la animación que estás haciendo.



Bloques de Eventos:

Se utilizan para detectar eventos que a su vez disparen la ejecución de scripts



Bloques de Control:

Se utilizan para controlar el flujo de una serie de sentencias



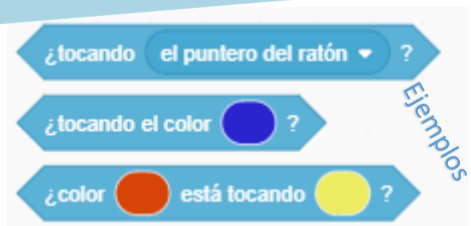
Bloques de Operadores:

Contiene una serie de instrucciones que te va a permitir hacer una variedad de operaciones las cuales se encuentran divididas en tres grupos: matemáticas, booleanas y cadenas de texto.



Bloques de Sensores:

Bloque de Sensores permite detectar las siguientes acciones: Tocar otro Objeto. Tocar un color determinado. Cuando un color determinado toca otro color...



Bloques de Variables:

Podemos crear etiquetas asignándoles un nombre, darle un valor inicial y modificar el valor durante la ejecución del programa



Bibliografía

Bibliografía

GS Enterprise. (s.f.). *Programación Scratch*. Obtenido de <http://www.programacionscratch.com/>

Integrating Computing Across the Curriculum. (s.f.). *University of Alabama at Birmingham*. Obtenido de https://www.uab.edu/icac/images/Scratch_Guides/Intro_to_Scratch.pdf

Scratch School. (4 de Agosto de 2016). *Scratch School*. Obtenido de <https://www.scratch.school/aprender/que-es-scratch/>

