

SORPRESA SCRATCH

TIEMPO PROPUESTO
15-30 MINUTOS

OBJETIVOS

Al completar esta actividad, los estudiantes:
+ Se embarcarán en una experiencia exploratoria y práctica con Scratch.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Ayuda a los alumnos a abrir el editor de proyectos Scratch navegando hasta el sitio de Scratch <http://scratch.mit.edu>, iniciando sesión con su cuenta y pinchando sobre "Crear" en la parte superior de la página. Opcionalmente, podrías repartir la ficha Sorpresa Scratch y las cartas de Scratch.
- Deja a los alumnos 10 minutos para explorar la interfaz de manera libre. Podrías decirles: "Tenéis 10 minutos para hacer que algo sorprendente le ocurra al gato de Scratch". O, "Dedicad 10 minutos a explorar la interfaz sin miedo alguno. ¿Qué habéis encontrado?" Anima a los estudiantes a trabajar juntos, a que se pidan ayuda unos a otros y a compartir las cosas que vayan descubriendo.
- Pide 3 o 4 voluntarios para compartir con el resto del grupo algo que hayan descubierto. De forma opcional, tras la exposición de los voluntarios, ofrece varios retos a tus alumnos:
 - ¿Alguien ha descubierto cómo añadir un sonido?
 - ¿Alguien ha conseguido cambiar el fondo?
 - ¿Alguien ha logrado mostrar la ayuda de los bloques?

RECURSOS

- Ficha Sorpresa Scratch
- Cartas de Scratch
<http://scratch.mit.edu/help/cards>

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- + ¿Qué habéis descubierto?
- + ¿Qué cosas queréis seguir aprendiendo?

REVISANDO EL TRABAJO DE LOS ESTUDIANTES

- + ¿Los estudiantes son capaces de iniciar un proyecto?
- + ¿Entienden el mecanismo básico de unir unos bloques con otros?

NOTAS

- + El mayor desafío de esta actividad es establecer la cultura de no tener miedo, de la exploración y la colaboración entre los compañeros. Es de esperar que los estudiantes (¡y los docentes!) no sepan todo de antemano - y el entorno se convierte en un espacio donde todos aprenden juntos.
- + Asegúrate de que los ordenadores tienen la última versión de Flash para poder ejecutar Scratch:
<http://helpx.adobe.com/flash-player.html>

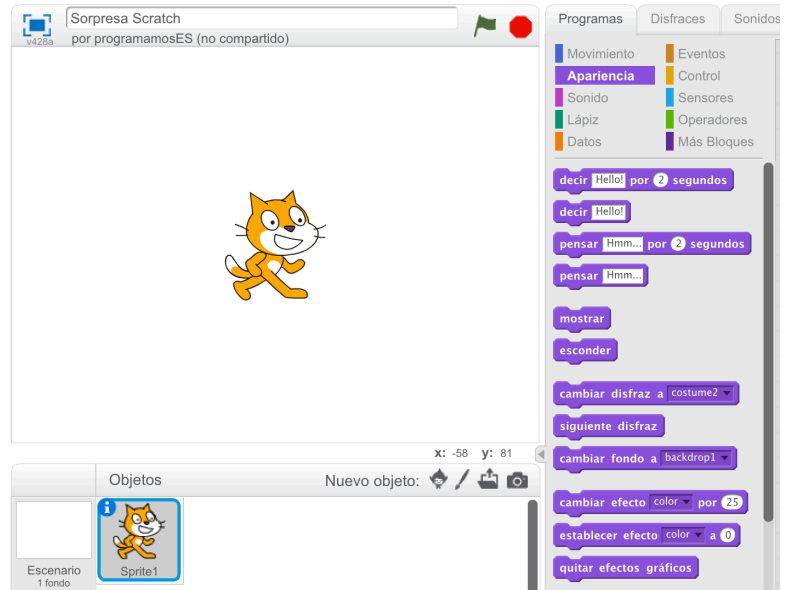
NOTAS PARA MÍ

- _____
- _____
- _____
- _____

SORPRESA SCRATCH

¿PUEDES LOGRAR QUE EL GATO DE SCRATCH HAGA ALGO SORPRENDENTE?

En esta actividad crearás un nuevo proyecto con Scratch y explorarás distintos bloques de Scratch para lograr que el gato haga algo sorprendente. ¿Qué vas a crear?



COMIENZA POR AQUÍ

❑ Visita el sitio de Scratch: <http://scratch.mit.edu>

❑ Inicia sesión con tu cuenta.

❑ Haz click en "Crear", en la esquina superior izquierda del navegador, y comienza un proyecto.

❑ ¡Hora de explorar! Intenta hacer click en distintas partes de la interfaz de Scratch para ver qué pasa.

❑ ¡Juega con distintos bloques de Scratch! Arrastra y suelta bloques a la zona de programas. Experimenta haciendo click en cada bloque para ver qué ocurre y trata de unir unos bloques con otros.

