

W3MITE

**TALLER DE PROGRAMACIÓN  
PARA TODOS Y PARA TODO**

# ¿Qué es programar?



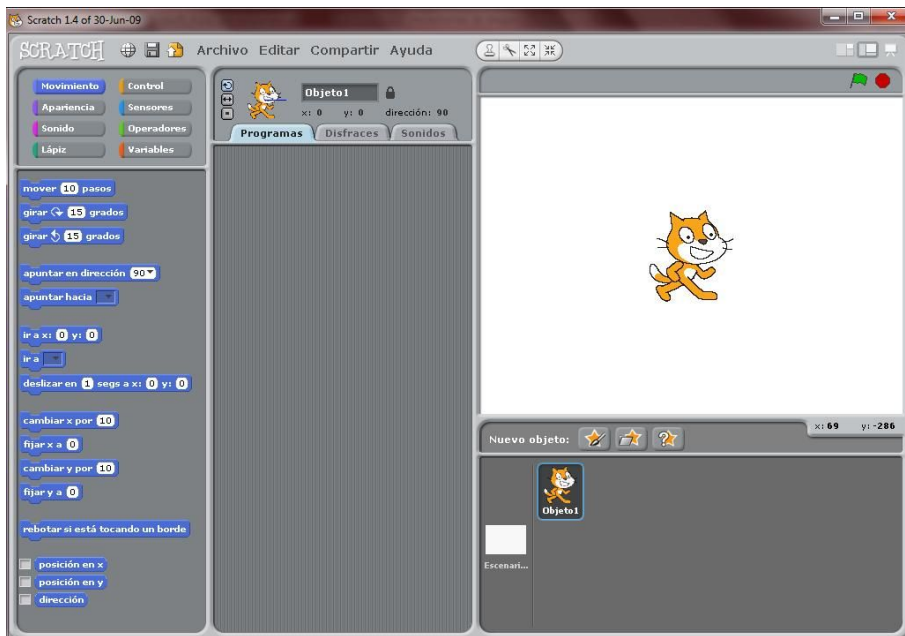
- Programar es pensar, definir una solución para automatizar una tarea y poder tener más tiempo libre.



Tomado de :<http://gph.is/Z1eEnF>

# ¿Qué es Scratch?

- Scratch es un Software informático, diseñado para el aprendizaje de la programación desde tempranas edades. Sin embargo, esto no es impedimento para que cualquier persona sin importar la edad pueda manejarlo.



# Mitchel Resnick (1956)

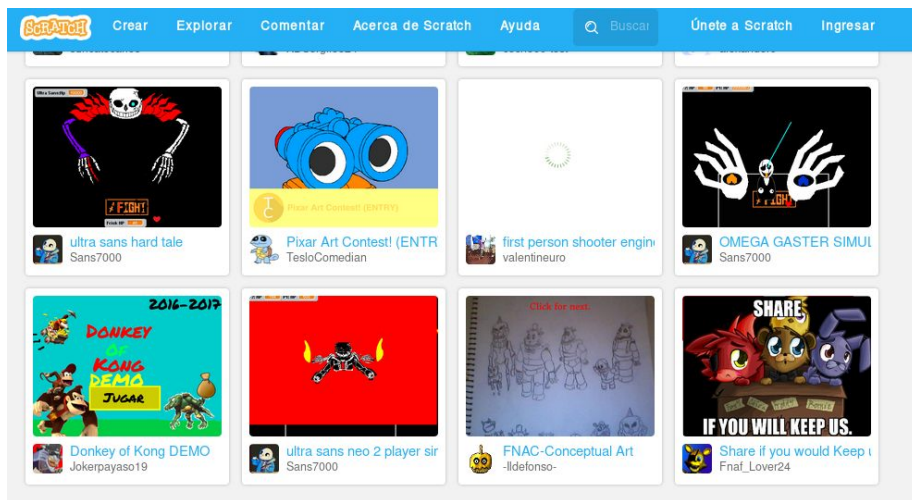


- Profesor, físico, informático, programador y periodista estadounidense. Es director del grupo que desarrolla Scratch y uno de los referentes más importantes en el tema de las tecnologías en la educación.



Foto: subida por [Joi Ito](#)

# ¿Por qué usar Scratch?



Scratch es una plataforma que nos permite generar el pensamiento lógico y algorítmico, además de metodologías para la solución de problemas.



<https://scratch.mit.edu/explore/projects/all>

# ¿Por qué usar Scratch?

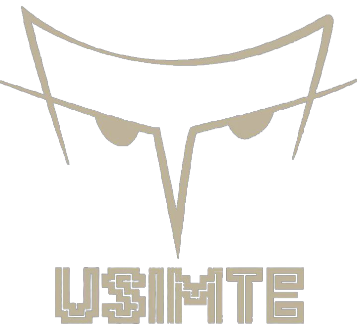


Tiene la gran ventaja que cada quien puede trabajar a su ritmo, en función de sus propias aptitudes, necesidades y tiempos.

# Objetos



- Son todos los elementos que se encuentran dentro del escenario y con los cuales se puede interactuar.



# Disfraz



- Son todas las diferentes apariencias y formas que puede tomar el objeto.





# Escenario

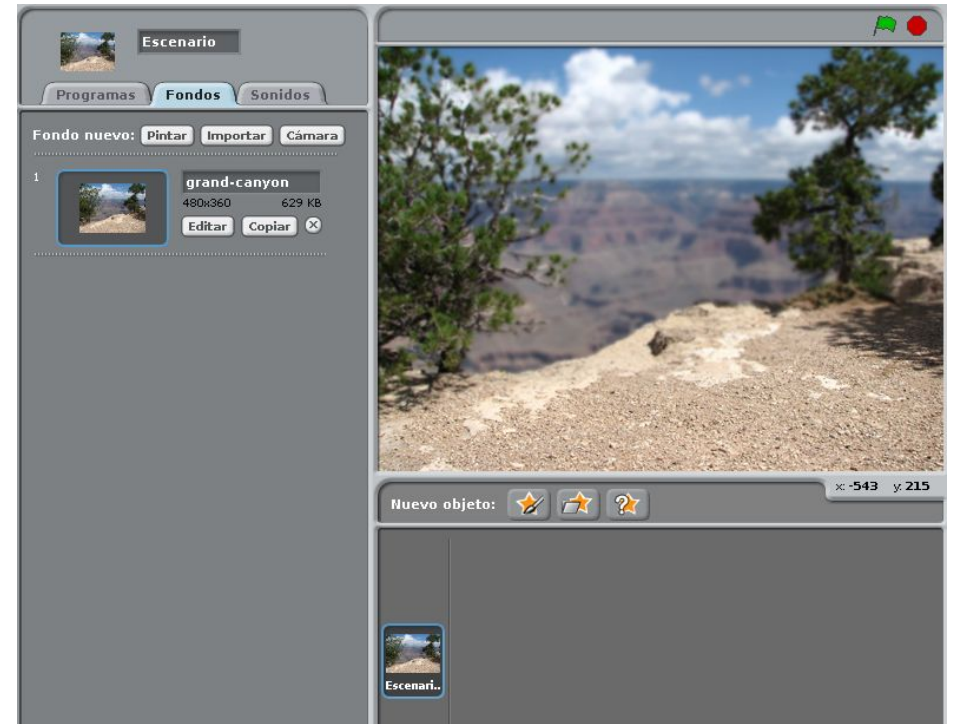
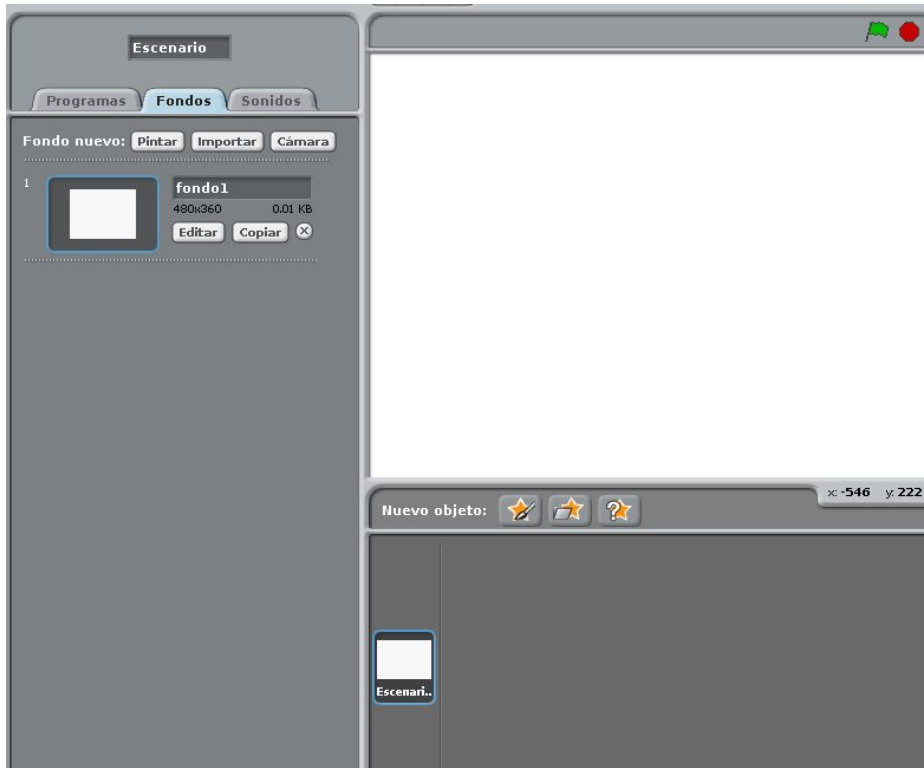


Es la parte donde se visualizan las animaciones y juegos que estemos programando, todo lo que hagamos podemos verlo aquí.

El escenario tiene un tamaño de 480 por 360 unidades y está dividido en un plano cartesiano  $x, y$ .



# Fondo



# Módulos



Los módulos son las diferentes clasificaciones dónde se encuentran los bloques que manejan nuestro programa.

Hay diferentes módulos, cada uno contiene bloques que cumplen diferentes funciones.



# Tipos de bloques

## Apilar.

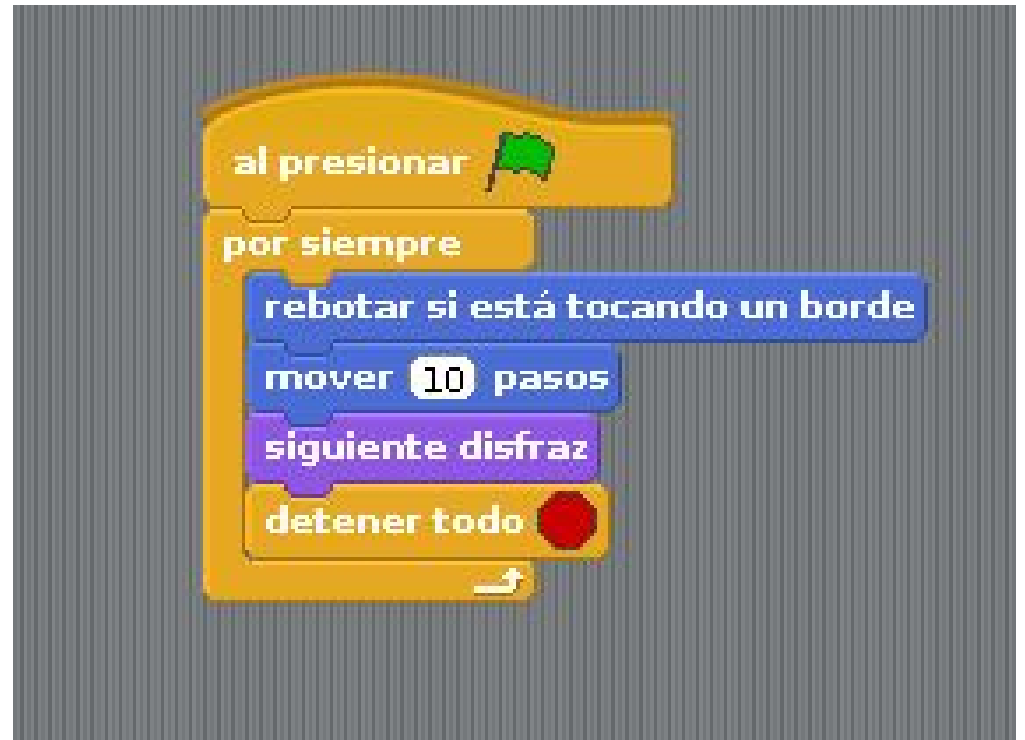
rebotar si está tocando un borde

## Sombreros.

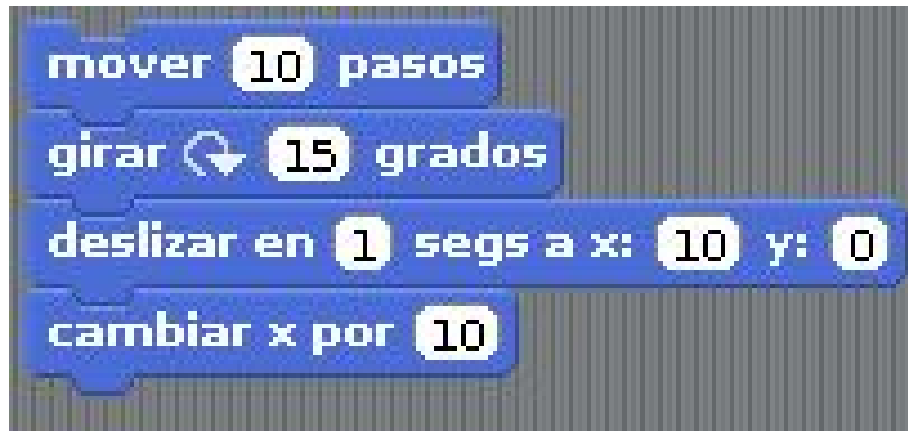
al presionar tecla espacio

## Reporteros.

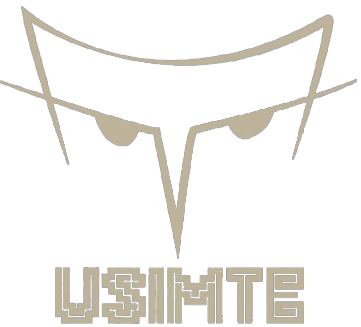
tamaño



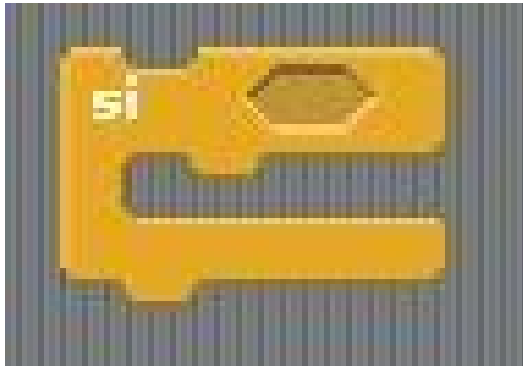
# Movimiento



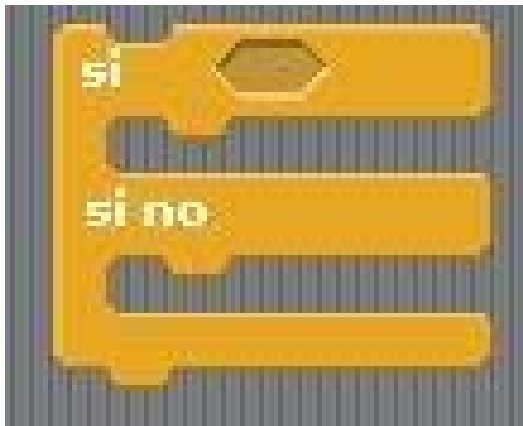
Estos bloques determinan hacia donde y como, nuestro objeto se moverá dentro del escenario.



# Decisiones



**Si** me entienden la idea **entonces** podrán programar; **si no** voy a hacer el ridículo.



Estos bloques determinan que acciones se realizan si se cumple la condición.

# Ciclos

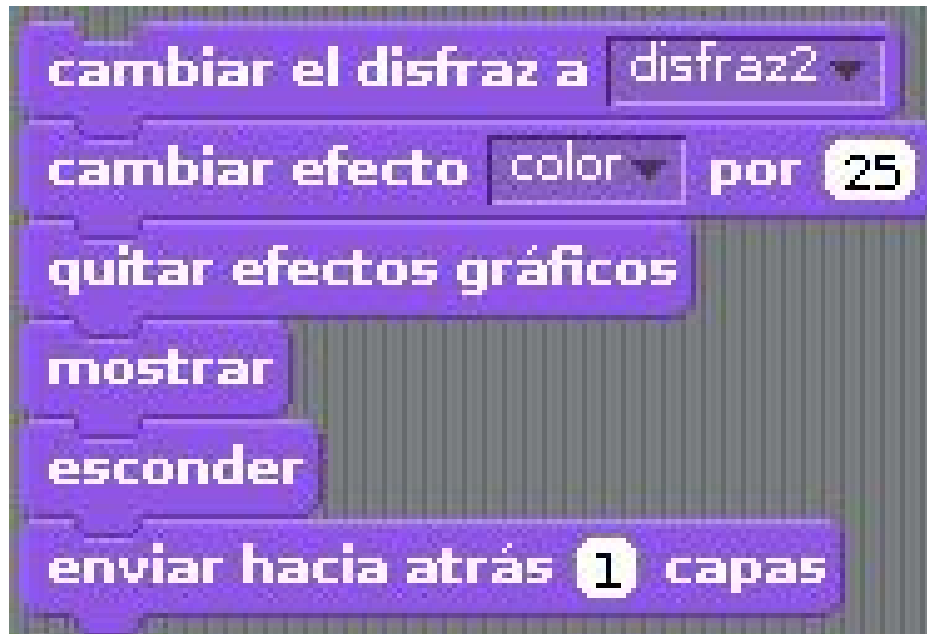


**Mientras** me ponen atención, voy a seguir explicando.

Mientras se cumpla una condición se repetirán las acciones una y otra vez



# Apariencia

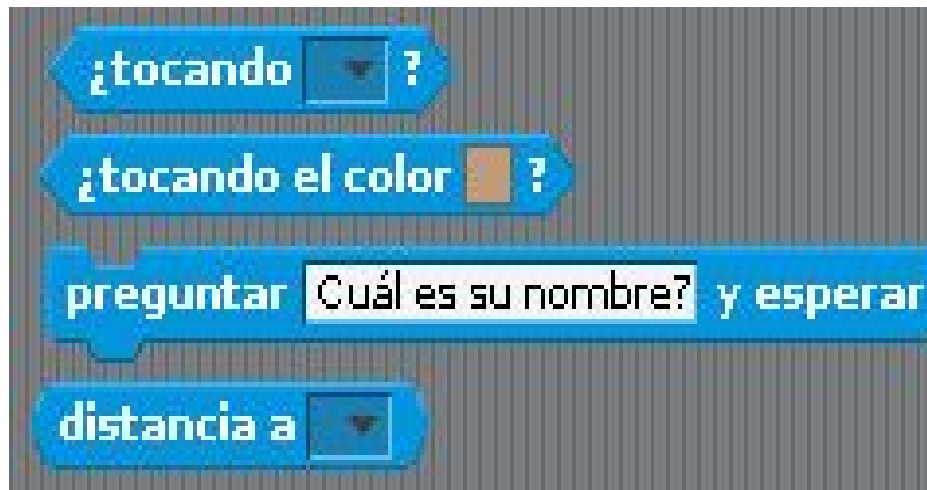


Estos bloques permiten modificar los atributos gráficos del objeto.





# Sensores



Estos bloques permiten saber como esta interactuando nuestro objeto en el escenario y con el usuario.

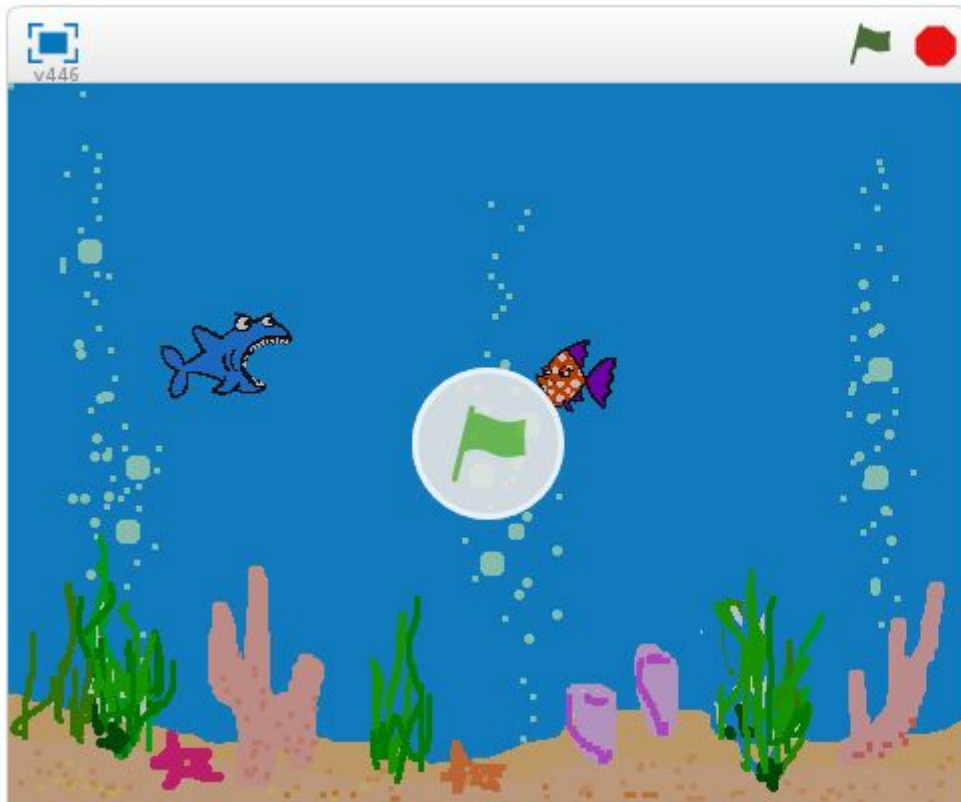


# Finalmente

**Tiburoncin**  
por Ivan\_IV

7 programas  
2 objetos

 Ver dentro



## Instrucciones

<--Dale clic en la banderilla verde.  
Usa las flechas de tu teclado para mover al pez.  
¡¡Escapa del tiburón!!  
Si el pez te toca pierdes.

## Notas y créditos

Guia taller para no programadores

[musica](#) [juego](#)

© Compartido en: 23 Apr 2016

Modificado: 24 Apr 2016

