

10 actividades cortas para aprender Scratch

2019-01-29

10 actividades cortas para aprender Scratch

En la búsqueda permanente por avanzar y mejorar la forma de optimizar sus procesos de cualificación docente, la FGPU desarrolló un conjunto de diez actividades cortas que facilitan aprender algunas de las funcionalidades más retadoras de Scratch. Las actividades, que encuentra en este documento, permiten a los docentes enfocarse en dichas funcionalidades trabajando en la solución de problemas cortos y específicos.

En la búsqueda permanente por avanzar y mejorar la forma de optimizar sus procesos de cualificación docente, la FGPU desarrolló un conjunto de diez actividades cortas que facilitan aprender algunas de las funcionalidades más retadoras de Scratch. Las actividades, que encuentra en este documento, permiten a los docentes enfocarse en dichas funcionalidades trabajando en la solución de problemas cortos y específicos.

ACTIVIDADES CORTAS DE PROGRAMACIÓN CON SCRATCH

Gracias al apoyo de Motorola Colombia, Motorola Solutions Foundation y a la gestión de la ONG Give to Colombia, la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (FGPU) viene implementando desde finales del 2008 el proyecto “[Scratch en Educación Escolar](#)”. En

el desarrollo de este proyecto se han cualificado más de 4.230 docentes y formadores de docentes [oct-2012] tanto en el uso del entorno de programación de computadores Scratch como en el planteamiento de actividades de aula que ayuden a sus estudiantes a desarrollar tanto habilidades del siglo XXI como pensamiento computacional.

Todos los materiales elaborados, traducidos y probados en el marco de este proyecto se han publicado, de manera gratuita, en [Eduteka](#). Buscando avanzar y mejorar cada vez más este proceso, la FGPU continuamente prueba nuevas formas de optimizar la cualificación. Fruto de lo anterior es el desarrollo de un conjunto de diez actividades cortas que facilitan aprender algunas de las funcionalidades más retadoras de Scratch, permitiendo a los docentes enfocarse en estas para resolver problemas específicos. Las encuentra a continuación.

1. MAÑANA, TARDE, NOCHE.

Con esta actividad y, según el objeto que se presione (botón amanecer, sol, luna), debe lograrse que cambie el escenario y despliegue tres fondos diferentes, “amanecer / mediodía / noche”. Objetivo: desarrollar o afianzar la habilidad en el uso de los comandos "enviar a todos" y "al recibir".

2. GLOBOS QUE GIRAN

Dados tres objetos, cuando se presione uno de ellos los otros dos deben girar. Objetivo: desarrollar o afianzar la habilidad en el manejo de los comandos "enviar a todos" y "al recibir".

3. AVIONETA CON BANNER (BANDERA) Y PAISAJE

Una avioneta se desplaza de izquierda a derecha por el escenario, cuando toca el borde derecho del escenario este debe cambiar a otro fondo y la avioneta debe iniciar de nuevo su desplazamiento desde el borde izquierdo. Debe contarse al menos con 3 fondos y la avioneta continua moviéndose por siempre a través de ellos. Objetivo: desarrollar o afianzar habilidad en el manejo de los comandos "enviar a todos" y "al

recibir".

4. BALÓN Y SONIDO

Un objeto (Balón) se desplaza por un fondo en el que algunas partes tienen diferentes colores. Cuando el objeto toca un color debe tocar algún sonido (un sonido diferente por color). Objetivo: desarrollar o afianzar habilidades en el manejo de eventos y condicionales.

5. MOSTRAR Y ESCONDER OBJETOS

Dados tres objetos, asociar cada uno a un contexto diferente (playa, ciudad, campo, etc.). Al presionar un objeto, este se debe esconder y el fondo debe cambiar al contexto que le corresponde; los otros dos objetos deben permanecer visibles. Siempre deben permanecer en el escenario los dos objetos a los cuales no les corresponde el fondo visible. Objetivo: desarrollar o afianzar la habilidad en los comandos "enviar a todos", "al recibir", "mostrar" y "esconder" objeto.

6. CONTEO

En este proyecto se solicita generar un contador de los números del 1 al 10. Los números se deben mostrar en una variable desplegada en pantalla. Objetivo: practicar el uso de variables.

7. SUMAR DOS NÚMEROS

Se deben solicitar dos números por pantalla, sumarlos y mostrar el resultado. Se deben tener las variables desplegadas en el escenario. Objetivo: Practicar el manejo de variables y el comando preguntar.

8. DIBUJO BÁSICO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Como este es un ejercicio de ejemplo con tres figuras, sin menú de opciones, cada bloque está despegado del bloque "al presionar bandera verde". Cada que se vaya a probar una figura se debe pegar el bloque correspondiente y despegar los de las otras dos figuras. Objetivo: practicar el uso de los comandos correspondientes a la categoría "Lápiz".

9. NOMBRE Y APELLIDO

Pedir por pantalla el nombre y el apellido. Luego utilizar los comandos "unir" y "decir" para mostrar el nombre completo (nombre seguido de apellido). Objetivo: practicar los comandos preguntar, unir, decir y fijar variable.

10. JUEGO BÁSICO - LABERINTO

En este juego, deben utilizarse las flechas de desplazamiento que tiene el teclado para mover la abeja a lo largo de la franja blanca. Si la abeja toca la línea negra del camino, debe regresar a la posición inicial y disminuir una vida. Cuando se agoten todas las vidas, debe aparecer un fondo con un letrero que diga "PERDIÓ". Si la abeja avanza y toca la línea roja de meta, debe aparecer un fondo con un letrero que diga "GANÓ". Objetivo: integrar los comandos utilizados en las actividades 1 a 9.

Puede consultar estos proyectos en la Galería Scratch "[Actividades cortas](#)" o descargarlas comprimidas en formato RAR haciendo [clic aquí](#).

CRÉDITOS:

Actividades diseñadas para su utilización en las cualificaciones de docentes y formadores de docentes que llevó a cabo la Fundación Gabriel Piedrahita Uribe entre 2011 y 2015.

Estas actividades están inspiradas en el conjunto de [12 desafíos cortos](#) de programación de computadores con Scratch que el Dr. Mitchel Resnick, creador de este entorno, y el Dr. John Maloney utilizan en un taller que denominan "[Buceando a mayor profundidad con Scratch](#)".

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Noviembre 01 de 2012.

Última modificación de este documento: Enero 29 de 2019.*

Descargado desde eduteka.co · edukatic.co/articulos/ver.php?id=2131