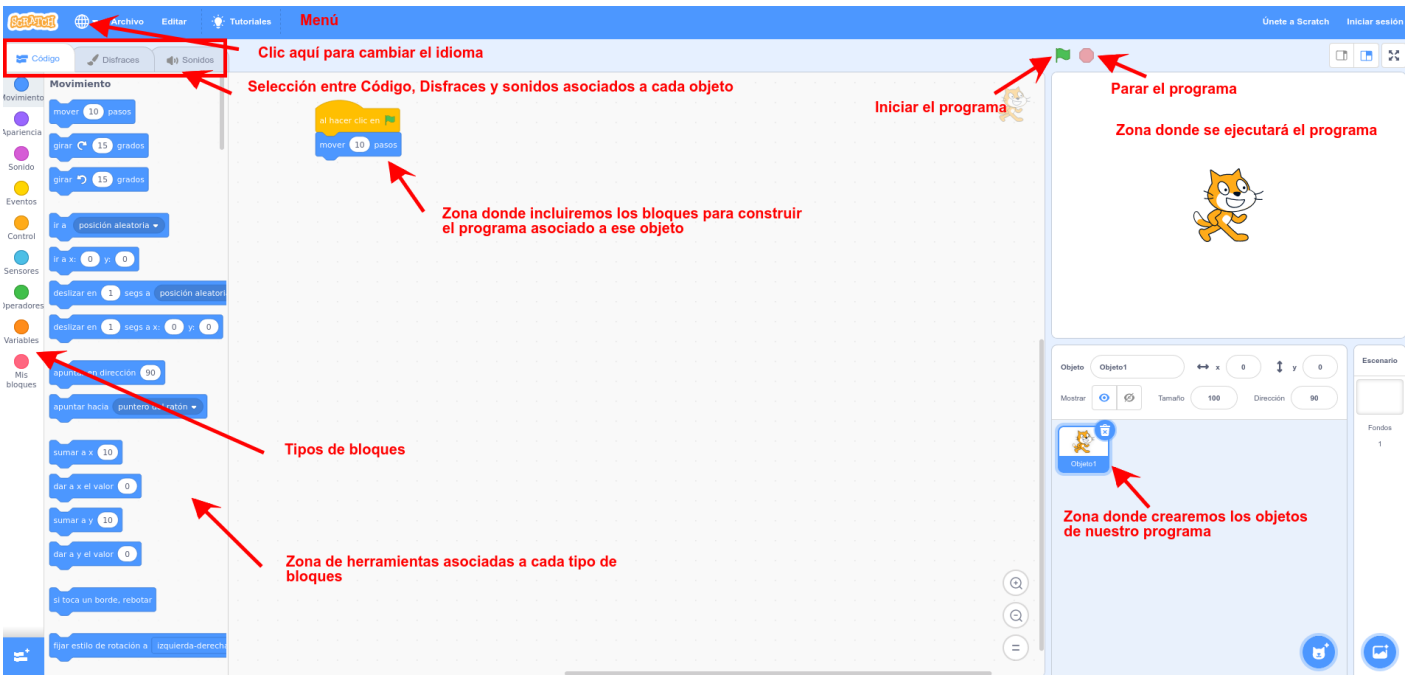
Entorno Scratch

Una vez que hayas arrancado Scratch en tu ordenador, o que hayas entrado en la web online de Scratch, verás el entorno de trabajo de Scratch. En la siguiente imagen se muestran las diferentes zonas de trabajo de Scratch.

En el primer ítem del menú con forma de bola del mundo se puede cambiar el idioma a español.

Glosario:

- **SPRITE:** Es el objeto sobre el cual programamos. En la figura de abajo es el gato, pero podemos incorporar más objetos predefinidos de la biblioteca de Scratch, pintarlos con mapa de bits o vectorial, cargarlos desde archivo desde nuestro ordenador o incluso desde cámara web.
- **EVENTO:** Suceso provocados por el usuario, los sprite o por el sistema, y sobre el cual queremos que el programa se ejecute o haga un comportamiento determinado, por eso en Scratch se dice que su programación es "orientada a eventos". Ejemplo de eventos provocados por ...
  - **Sprite**: si el gato toca el borde, pues que haga...
  - **Usuario:** Si se pulsa la tecla espacio que ...
  - **Sistema**: Si hora actual = 12 que ....



Respecto a la **accesibilidad** de esta herramienta para **alumnado con Necesidades Educativas Especiales**, recomendamos consultar el siguiente artículo de la Universidad Complutense de Madrid, o esta presentación realizada por personal de ONCE para el caso específico de alumnado con deficiencia visual.

Revision #12
Created 2022-02-01 12:24:59 CET by Equipo CATEDU
Updated 2023-06-19 09:36:32 CEST by Ana López Floría

Copyright 2026