

# Sesión segunda: Introducción a Scratch

Durante la segunda sesión, introduciremos las herramientas básicas de Scratch, necesarias para la creación de sus obras de teatro digitales. A través de ejercicios prácticos, los alumnos aprenderán a programar secuencias de instrucciones, lo que les permitirá integrar sus ideas narrativas en el entorno digital.

## Contenidos

- Herramientas básicas de Scratch.
- Aprender a programar secuencias en Scratch.
- Importancia de la planificación en proyectos creativos.

Esta actividad se puede llevar a cabo si el alumno nunca ha tenido contacto con la programación por bloques utilizando Scratch. Va a depender en gran medida los conocimientos previos si en cursos pasados han trabajado con CODE o con Scratch Jr. Dependiendo del nivel de partida del alumnado el profesorado irá ajustando los tiempos y planteando la realización o no de estos ejercicios.

Scratch es la comunidad de programación para niños y niñas (entre los 8 y 16 años) más grande del mundo, y un lenguaje de programación con una interfaz sencilla que permite a los jóvenes crear historias digitales, juegos y animaciones. Scratch está diseñado, desarrollado y moderado por la [Fundación Scratch](https://scratch.mit.edu/), una organización sin ánimo de lucro. Scratch es libre y gratuito y está disponible en más de 70 idiomas

Scratch promueve el pensamiento computacional y las habilidades en resolución de problemas; enseñanza y aprendizaje creativos, autoexpresión y colaboración; e igualdad en informática.

Como actividades introductorias se pueden realizar las que vienen en su página web:

<https://scratch.mit.edu/ideas>

Se puede comenzar a trabajar con las tarjetas de programación con las que se pueden aprender a crear juegos interactivos, historias, música, animaciones... El profesor/a decidirá el punto de partida aconsejable al nivel en que se encuentre su alumno

[Tarjetas de programación Scratch.pdf](#)



**Duración : 90 minutos**

**Tamaño Del Grupo : En grupos de 2 a 3 personas.**

**Metodología : Aprendizaje basado en proyectos con apoyo continuo del docente.**

**Organización del espacio: Espacio con ordenadores o tablets en la que cada estudiante tenga su propio ordenador o trabaje en parejas.**

**Materiales : Computadoras/tablets con Scratch, acceso a internet, guiones escritos.**

---

Revision #16

Created 21 September 2024 05:58:17 by Miguel Cortés

Updated 1 June 2025 19:29:14 by Miguel Cortés