

# Guía de Trabajo

**Tema:** Introducción a Scratch

**Nivel:** Básico (4°–7° grado)

**Duración:** 40–60 minutos

---

## **Objetivo de la clase**

Que los estudiantes conozcan la herramienta **Scratch**, identifiquen sus partes principales y creen su primer programa sencillo.

---





## **Parte 1: ¿Qué es Scratch? (Teoría breve)**

**Scratch** es un programa que permite crear historias, juegos y animaciones usando bloques de colores, sin necesidad de escribir código complicado.



- ◆ Fue creado para aprender programación de forma divertida.
  - ◆ Se usa arrastrando y uniendo bloques como piezas de LEGO.
  - ◆ Permite agregar personajes (sprites), sonidos y fondos.
- 

## **Parte 2: Conociendo la herramienta**

Al abrir Scratch, encontrarás:

1. **Escenario** 
  - Lugar donde ocurre la acción.
2. **Sprites (personajes)** 
  - Ejemplo: el gato de Scratch.
3. **Área de bloques** 
  - Donde están los bloques de programación.
4. **Área de programación** 
  - Donde se arrastran los bloques para crear instrucciones.

## 5. Botones principales


- Bandera verde  (iniciar)
  - Botón rojo  (detener)
- 

### Parte 3: Actividad guiada (Primer programa)

#### Actividad: “Saludo del personaje”

##### Pasos:

1. Abrir Scratch
2. Seleccionar el personaje (gato u otro)
3. Arrastrar los siguientes bloques:
  - Evento: “Al hacer clic en bandera verde”
  - Apariencia: “Decir Hola por 2 segundos”
4. Unir los bloques
5. Presionar la bandera verde

 Resultado esperado:  
El personaje dirá “Hola”.

---

### Parte 4: Práctica del estudiante

Realiza lo siguiente:

1. Cambia el mensaje del personaje
  2. Agrega un segundo mensaje
  3. Cambia el fondo del escenario
  4. Agrega otro personaje
- 

### Parte 5: Preguntas de comprensión

1. ¿Qué es Scratch?
    - a) Un videojuego
    - b) Un programa para programar
    - c) Un navegador
  
  2. ¿Qué hace la bandera verde?
    - a) Borra el programa
    - b) Inicia el programa
    - c) Apaga la computadora
  
  3. ¿Cómo se crean los programas en Scratch?
    - a) Escribiendo código
    - b) Arrastrando bloques
    - c) Dibujando
- 

### Tarea

1. Crear un programa donde:
    - Un personaje diga tu nombre
    - Cambie de fondo
    - Diga un mensaje final
  
  2. Dibujar en el cuaderno las partes de Scratch.
- 

### Cierre

Scratch permite aprender programación de forma fácil y divertida. Es el primer paso para crear videojuegos, animaciones y proyectos digitales.