

ScratchJr: Guía de referencia

Por DevTech Research Group, Lifelong Kindergarten Group & Playful Invention Company · 2015-06-01

ScratchJr, para niños entre 5 y 7 años, es el resultado de combinar una herramienta de programación con materiales curriculares que apoyan el aprendizaje integral de STEM, Matemáticas y Alfabetismo; así como solución de problemas y habilidades generales de conocimiento. Esta Guía de Referencia describe, con un barrido rápido y completo, la interfaz gráfica del entorno, su editor de pintura y cada uno de los bloques de programación incluidos en la herramienta.

•

SCRATCH JR, GUÍA DE REFERENCIA

Guía de la Interfaz

|

|

Guardar

Guarda el proyecto en el que está trabajando y sale a la página de inicio

|

|

|

Escenario

Aquí es donde se sucede la acción del proyecto. Para borrar un personaje, púlselo con el dedo y manténgalo presionado por un momento; luego presione la X roja

|

|

|

Modo presentación

Expande el escenario a pantalla completa

|

|

|

Cuadrícula

Alternar, entre mostrar y ocultar, la cuadrícula con coordenadas X-Y

|

|

|

Cambiar el fondo

Selecciona o crea una imagen de fondo para el escenario

|

|

|

Adicionar texto

Escribe títulos y etiquetas en el escenario

|

|

|

Reiniciar personajes

Reinicia todos los personajes llevándolos a sus posiciones de inicio en el escenario (arrastre los personajes en el escenario para establecer nuevas posiciones de partida).

|

|

|

Bandera Verde

Al pulsar este botón se inician todos los hilos de programación que comienzan con el bloque "Start on Green Flag" (Inicio en Bandera Verde).

|

|

|

Páginas

Seleccionar entre las páginas que componen el proyecto (o pulsar el signo + para agregar una nueva página). Cada página tiene su propio conjunto de personajes y un fondo. Para eliminar una página, púlsela con el dedo y manténgala presionada; luego presione la X roja. Para reordenar las páginas, arrástrelas a nuevas posiciones.

|

|

|

Información del proyecto

Cambie el título del proyecto y consulte la fecha de creación del proyecto

|

|

|

Deshacer y Rehacer

Si comete un error, pulse con el dedo "Deshacer" (flecha izquierda) para eliminar la última acción. Pulse "Rehacer" (flecha derecha) para revertir el último "Deshacer".

|

|

|

Secuencias de comandos

Ensamble bloques horizontalmente para elaborar una secuencia de comandos que le diga al personaje qué debe hacer. Toque en cualquier lugar del programa para hacer que éste se ejecute. Para eliminar un bloque o secuencia de comandos, arrástrelo fuera del área de programación. Para copiar un bloque o secuencia de comandos y pasarlo de un personaje a otro, arrástrelo hasta la miniatura (thumbnail) del personaje (16).

|

|

|

Área de programación

En ella se conectan los bloques para crear secuencias de comandos.

|

|

|

Paleta de bloques

Menú de bloques de programación. Arrastre un bloque al área de programación y a continuación púlselo con el dedo para observar qué hace.

|

|

|

Categorías de bloques

Aquí es donde se pueden seleccionar los tipos de bloques de programación que están diferenciados por color: Bloques ejecutores (amarillo), Movimiento (azul), Apariencia (púrpura), Sonido (verde), Control (naranja), Bloques finalizadores (rojo).

|

|

|

Personajes

Seleccione entre los personajes del proyecto o pulse con el dedo en el signo + para agregar un personaje nuevo. Una vez seleccionado el personaje, puede editar sus programas, tocar su nombre para cambiarlo, o tocar el pincel para editar su imagen. Para borrar un personaje, pulse con el dedo sobre él por un momento y, luego, presione la X roja. Para copiar un personaje a otra página, arrástrelo a la vista de miniaturas (thumbnail).

|

Guía del editor de pintura

|

|

Deshacer

Reverse el cambio más reciente.

|

|

|

Rehacer

Reverse el "Deshacer" más reciente

|

|

|

Formas

Elija una forma a dibujar: línea, círculo/elipse, rectángulo o triángulo.

|

|

|

Nombre del personaje

Edite el nombre de un personaje.

|

|

|

Cortar

Después de seleccionar la herramienta Cortar, puede tocar un personaje o una forma para eliminarlo del lienzo.

|

|

|

Duplicar

Después de seleccionar la herramienta Duplicar, puede tocar un personaje o una forma para crear una copia.

|

|

|

Rotar

Después de seleccionar la herramienta Rotar, puede girar un personaje o una forma sobre su centro.

|

|

|

Arrastrar

Después de seleccionar esta herramienta, puede arrastrar sobre el lienzo un personaje o una forma. Si pulsa sobre una forma con el dedo, a continuación, puede editar la forma arrastrando los puntos que aparecen en esta.

|

|

|

Guardar

Guarda los cambios y salga del editor de pinturas.

|

|

|

Rellenar

Después de seleccionar la herramienta Relleno, puede tocar cualquier parte de un personaje o de una forma, para llenarlo con el color que tenga seleccionado en ese momento.

|

|

|

Cámara

Después de seleccionar la herramienta cámara, puede tocar cualquier parte de un personaje o forma y, luego, tocar el botón de la cámara para llenar esa parte con una nueva foto tomada con la cámara.

|

|

|

Color

Seleccione el nuevo color que va a utilizar para dibujar y rellenar formas.

|

|

|

Ancho de línea

Cambie el ancho de las líneas en las formas que está dibujando.

|

Descripción de bloques

| **Iniciar con bandera verde** | **Iniciar al tocar** |

|

Start on Green Flag: Cuando se toca la bandera verde, se inicia o pone en marcha, la secuencia de comandos

|

Start on Tap: Cuando se toca el personaje, se inicia la secuencia de comandos

|

| **Iniciar al chocar** | **Iniciar con mensaje** |

|

Start on Bump: Cuando un personaje toca a otro personaje, se inicia la secuencia de comandos.

|

Start on Message: Cada vez que se envía un mensaje con un color específico, se inicia la secuencia de comandos.

|

| **Enviar mensaje** | |

|

Send Message: Envía un mensaje de un color específico.

| |

| **Mover a la derecha** | **Mover a la izquierda** |

|

Move Right: Mueve el personaje a la derecha, el número de cuadros establecidos.

|

Move Left: Mueve el personaje a la izquierda, el número de cuadros establecidos.

|

| **Mover arriba** | **Mover abajo** |

|

Move Up: Mueve el personaje hacia arriba, un número establecido de cuadros.

|

Move Down: Mueve el personaje hacia abajo, un número establecido de cuadros.

|

|

Girar a la derecha

|

Girar a la izquierda

|

|

Turn Right: Gira el personaje hacia la derecha, en una cantidad establecida. Use el número 12 para hacer un giro completo.

|

Turn Left: Gira el personaje hacia la izquierda en una cantidad establecida. Use el número 12 para hacer un giro completo.

|

|

Brincar

|

Ir al inicio

|

|

Hop: Mueve el personaje hacia arriba, un número determinado de cuadros y luego hacia abajo, el mismo número de cuadros (saltar).

|

Go Home: Restablece la ubicación del personaje a su posición inicial (para darle una nueva posición de partida, arrastre el personaje a la

|

| **Decir** | **Crecer** |

|

Say: Muestra, un mensaje específico, en una burbuja de diálogo que aparece sobre el personaje.

|

Grow: Aumenta el tamaño del personaje.

|

|

Encoger

|

Restablecer tamaño

|

|

Shrink: Disminuye el tamaño del personaje.

|

Reset Size: Devuelve el personaje a su tamaño predeterminado.

|

|

Esconder

|

Mostrar

|

|

Hide: Desvanece el personaje hasta que este desaparece completamente.

|

Show: Va apareciendo el personaje hasta volverse completamente visible.

|

|

Pop

|

Tocar un sonido grabado

|

|

Pop: Toca el sonido "Pop".

|

Play Recorded Sound: Toca un sonido pregrabado por el usuario.

|

|

Grabar voz

| |

|

- Voice recorder: Permite al usuario grabar sus propios sonidos.*

| |

| **Esperar** | **Detener** |

|

Wait: Pausa la secuencia de comandos, en una cantidad de tiempo determinada (contada en décimas de segundo).

|

Stop: Detiene los programas de todos los personajes.

|

|

Fijar velocidad

|

Repetir

|

|

Set Speed: Cambia la velocidad a la que se ejecutan ciertos bloques.

|

Repeat: Ejecuta los bloques que tiene en su interior, un número específico de veces.

|

| **Finalizar** | **Repetir por siempre** |

|

End: Indica el final de la ejecución de una secuencia de comandos (pero no afecta el programa en modo alguno).

|

Repeat forever: Ejecuta, una y otra vez, una secuencia de comandos

|

|

Ir a una página

|

|

|

Go to Page: Cambia a una página específica del proyecto.

|

|

|

Descargue la Guía de Referencia de:

[ScratchJr](#) (PDF)

- **[Scratch versión 2.0](#) (PDF)**
- **[Scratch versión 1.4](#) (PDF)**
- **[Scratch versión 1.3.1](#) (PDF)**

|

Recomendamos consultar:

- Currículo de aula para ScratchJr: [Tipos de animación](#) (Tomo I)
- Currículo de aula para ScratchJr: [Divirtiéndose en el patio de juegos](#) (Tomo II)
- [ScratchJr: Actividades para el aula](#)

CRÉDITOS:

[Traducción al español y ensamble por Eduteka de los tres documentos: "Interface guide" , "Paint editor guide" & "Block descriptions" , elaborados por el consorcio DevTech Research Group , Lifelong Kindergarten Group & Playful Invention Company . Este documento se publica bajo licencia "Creative Commons"](#). Usted es libre de utilizar este material en sus clases, imprimirlo, remezclarlo para adaptarlo a sus necesidades, o usarlo en un libro de texto. Los únicos requisitos son citar la fuente y compartir la nueva creación bajo la misma licencia.

La presente traducción no es obra de los creadores de ScratchJr y no deberá considerarse traducción oficial de dichas organizaciones. DevTech Research Group, Lifelong Kindergarten Group & Playful Invention Company no responderán por el contenido ni por los errores de la traducción.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Junio 01 de 2015.

Última modificación de este documento: Diciembre 01 de 2015.*