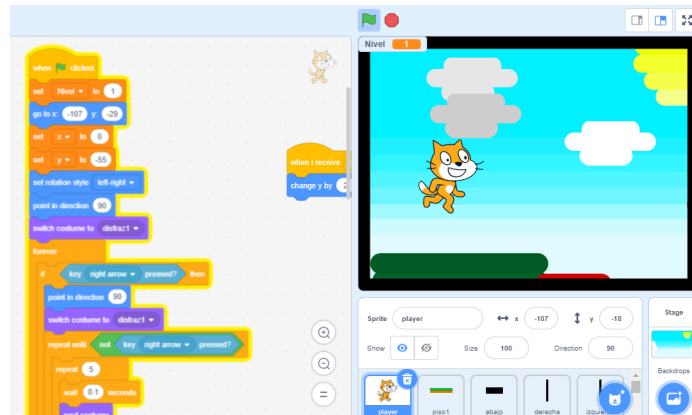


Scratch

Es un programa gratuito que permite realizar proyectos de cualquier asignatura, al poner en práctica los principios básicos de la programación para crear juegos o animaciones.



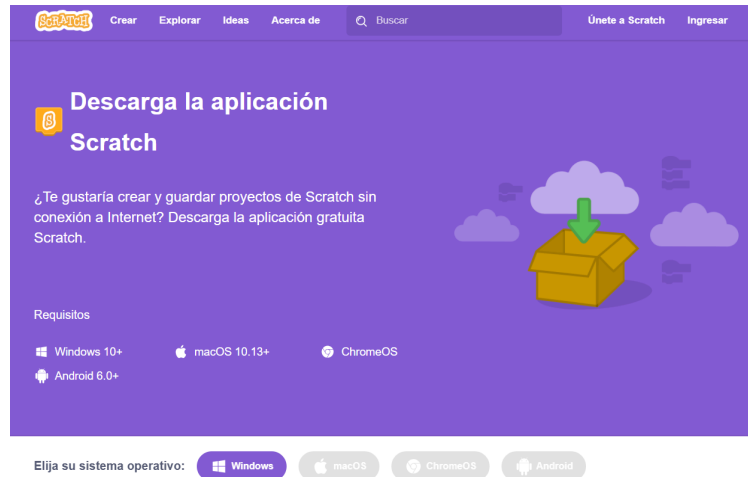
Acceso en línea

1. Dirigirse a <https://scratch.mit.edu/>
2. Dar clic en **Únete a Scratch**.
3. Asignar un nombre de usuario y contraseña.
4. Completar la información que se solicita y dar clic en **Comenzar**.
5. Al finalizar, se visualiza la página de inicio en **Scratch**.

A screenshot of the Scratch registration form. The title is 'Únete a Scratch'. Below it, the text says 'Crea proyectos, comparte ideas, haz amistades. ¡Es gratuito!'. There are three input fields: 'Nombre de Usuario', 'Contraseña', and 'Escribe tu contraseña nuevamente'. A checkbox labeled 'Mostrar contraseña' is checked. A blue callout box next to the 'Nombre de Usuario' field says 'No uses tu nombre real'. At the bottom, there is an orange button labeled 'Siguiente'.

Descarga e instalación

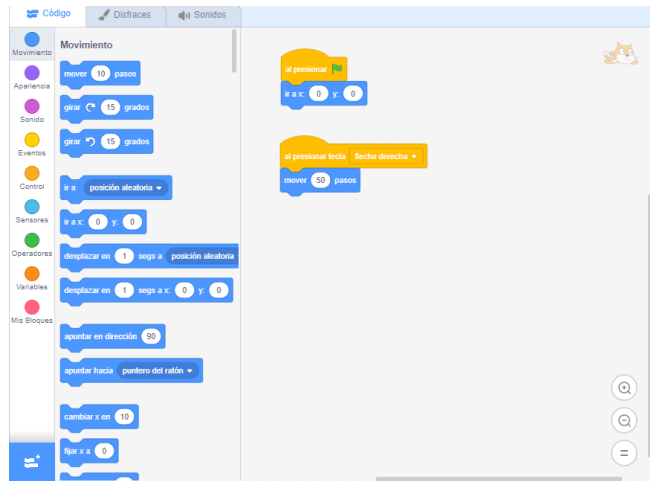
1. Dirigirse a: <https://scratch.mit.edu/download>
2. Seleccionar el sistema operativo de la computadora.
3. Dar clic en **Descarga directa**.
4. Ejecutar el archivo y seguir las indicaciones.
5. Al finalizar, iniciar el programa en el ícono de Scratch.



Añadir código para programar

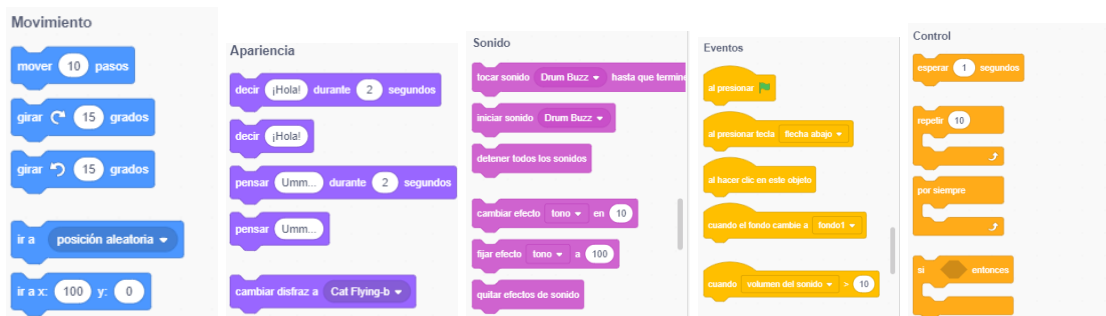
El sistema de bloques de Scratch funciona al unir las diferentes piezas entre sí para programar las acciones de un objeto o personaje.

1. Mantener presionado un bloque.
2. Arrastrar y colocar en la sección de comandos.
3. Para unir los bloques, colocar las piezas que cuentan con una pestaña o espacio.



Tipos de bloques

- **Movimiento:** permiten programar cambios de posición en el plano.
- **Apariencia:** son los comandos para cambiar de disfraz y crear animación, así como añadir diálogos.
- **Sonido:** añade sonidos que se reproducen en el momento programado.
- **Eventos:** permite programar funciones, como asignar una acción que se ejecuta al presionar una tecla de la computadora.
- **Control:** son bloques que permiten crear bucles o ciclos para repetir acciones o una condición.



Utilidad

- Desarrollar el pensamiento lógico, la solución de problemas, la planeación y la aplicación de conceptos matemáticos.
- Permite trabajar las competencias digitales, como el aprendizaje continuo, el uso de la tecnología o el desarrollo de contenidos.
- Es posible promover el autoaprendizaje, así como el trabajo en equipo, elaborando proyectos o compartiendo información.
- Los proyectos abarcan cualquier asignatura, utilizando recursos multimedia para crear juegos o animaciones.