

Guía Scratch 3

PROGRAMACIÓN
Nivel A



En esta ficha se presenta una guía práctica para los padres de cómo crear una cuenta en Scratch 3 de forma gratuita, con la finalidad de que nuestros alumnos puedan practicar desde sus casas programando diferentes tipos de juegos. Además se explicará cómo se pueden compartir los diferentes proyectos que vuestros hijos/as realicen con el objetivo de compartirlo con todos los alumnos de la comunidad de iSchool y así poder disfrutar de divertidos momentos jugando o leyendo los diferentes proyectos realizados por nuestros alumnos/as.

OBJETIVOS DE LA UNIDAD

Tecnológicos

- Realizar proyectos con los contenidos a lo largo de estos trimestres (conversaciones, bucles, condicionales, etc.).

No tecnológicos

- Compartir con la comunidad de iSchool los proyectos realizados.
- Realizar una cuenta en scratch para guardar los proyectos realizados en ella.

MATERIALES NECESARIOS

Hardware

- Ordenador o Tablet (con teclado portátil)

Software

- [Scratch \(enlace a web\)](#)

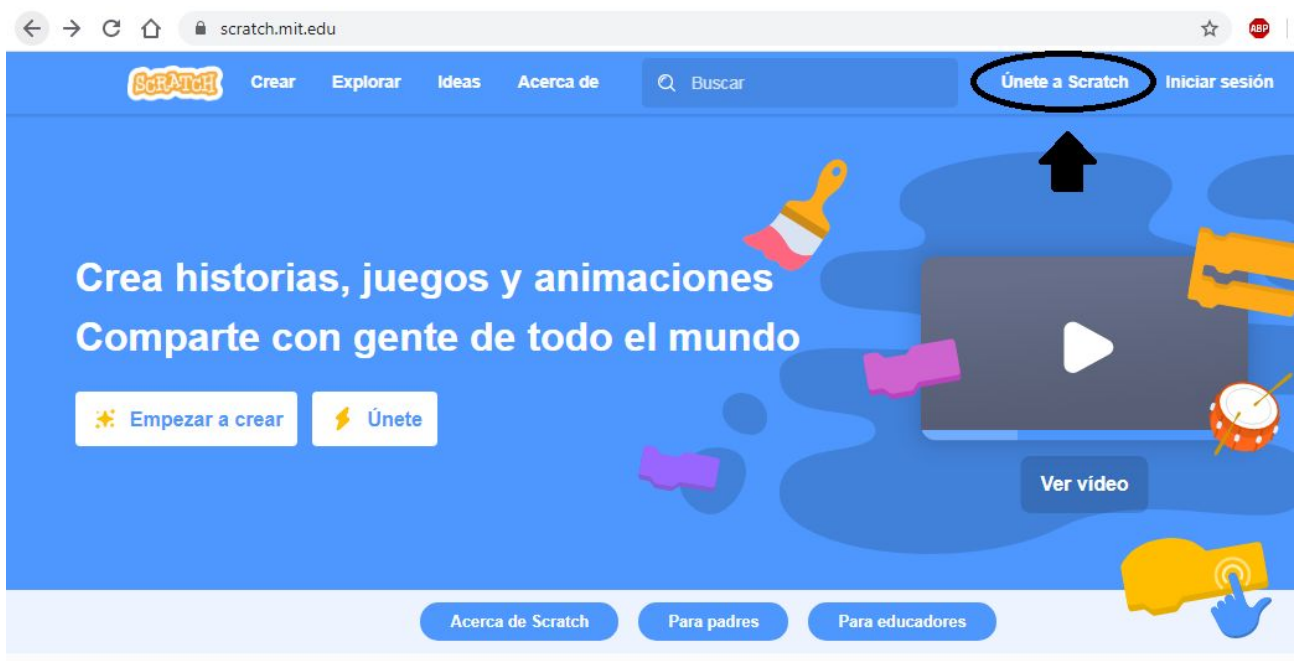
1. DESARROLLO DE LA UNIDAD

En esta parte de la unidad, se expondrá cómo podéis realizar una cuenta en Scratch 3 de forma gratuita, con la finalidad de que en periodos vacacionales u otras circunstancias, vuestros hijos/as puedan encontrar momentos de ocio que impliquen a su vez conocimientos de tipo tecnológicos relacionados con la programación y que puedan guardar estos proyectos en sus cuentas de Scratch.

Además de ello también se mostrará cómo pueden compartir esos proyectos con el resto de comunidad (amigos, familiares, etc.).

1.1 Creación de cuenta

Para que podáis crear una cuenta en primer lugar debéis acceder al siguiente link: <https://scratch.mit.edu/>. Una vez que hayáis accedido, deberéis registraros en la página pulsando sobre **Únete a Scratch**.



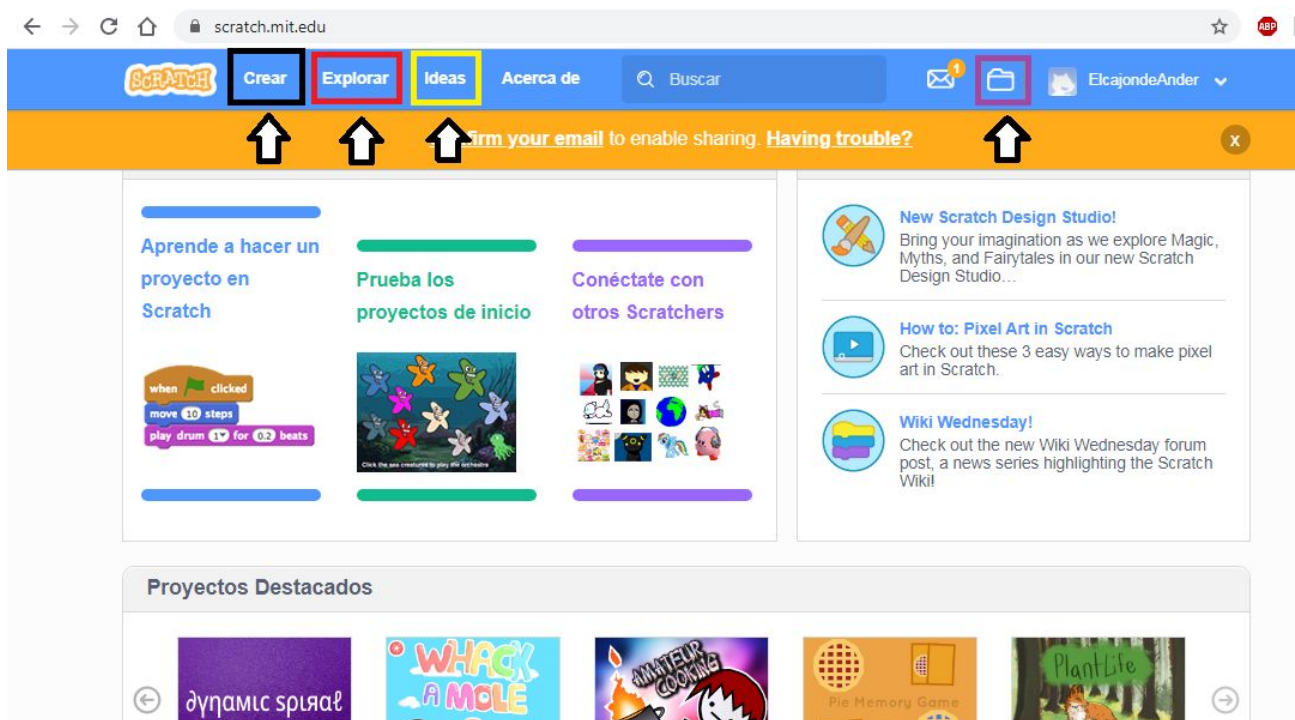
Una vez presionado **Únete a Scratch**, comenzará el registro, en el cual, deberás introducir diferentes datos.

1. Nombre de usuario
2. Contraseña
3. País
4. Fecha de nacimiento
5. Correo electrónico

¡Ya casi está! Ahora lo único que te queda por hacer es presionar sobre el botón **Comenzar** y acceder a tu correo electrónico para confirmar tu cuenta en Scratch.

1.2 Posibilidades de Scratch

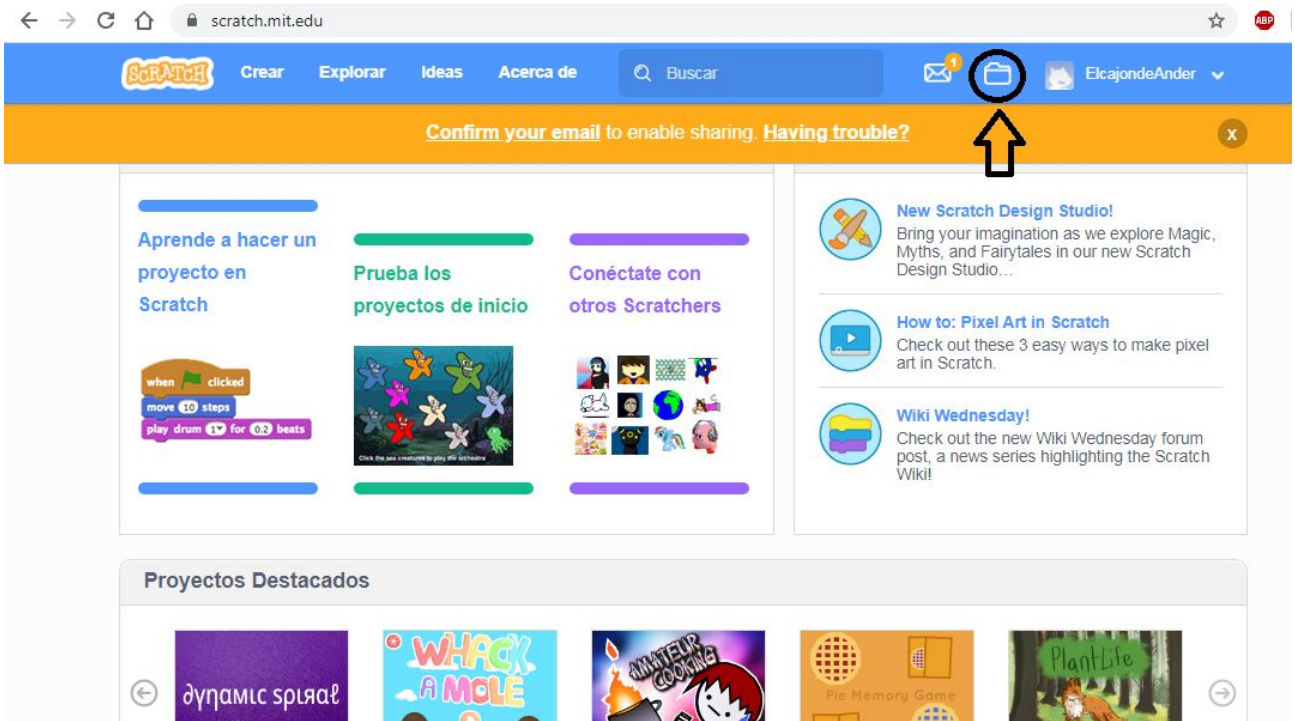
Scratch nos permite realizar nuestros propios proyectos, así como nos da ideas incluso nos ofrece la posibilidad de investigar, observar o jugar a proyectos realizados por otros usuarios. En este apartado se detallarán aquellas opciones más interesantes que podemos encontrar en Scratch.



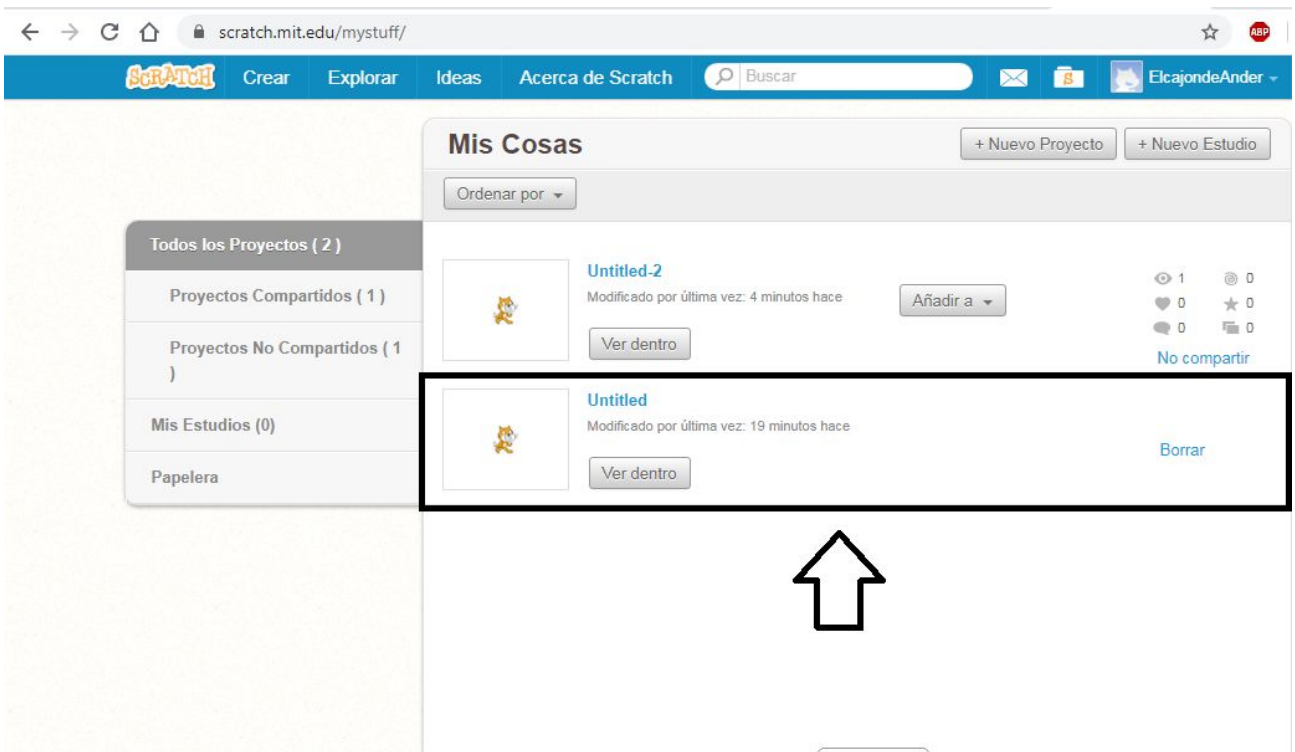
1. **Crear:** si presionamos sobre crear, Scratch nos redirigirá a un proyecto en blanco donde vuestros hijos/as podrán comenzar a crear su proyecto desde cero.
2. **Explorar:** en este apartado podremos encontrar proyectos realizados por personas de todos los países, a los cuales, podremos acceder para investigar, comentar e incluso jugar.
3. **Ideas:** aquí podréis encontrar diferentes tutoriales en los cuales se explican diferentes técnicas para programar en Scratch.
4. **Mis cosas:** la carpeta que se localiza en la parte superior derecha llamada **"mis cosas"** podremos encontrar todos los proyectos realizados por vuestros hijos/os, tanto terminados, así como, por acabar.

1.3 Cómo compartir proyectos

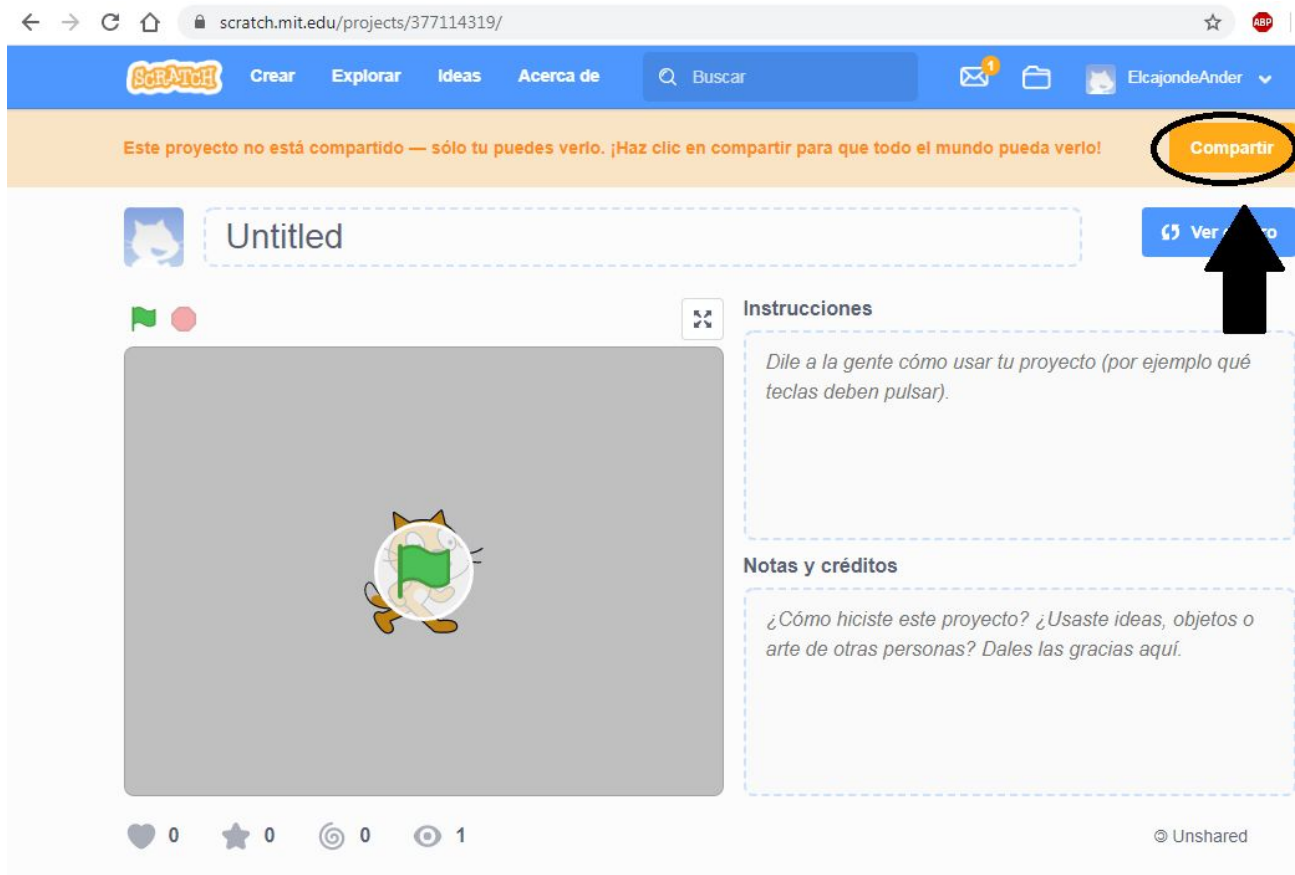
Para poder compartir los proyectos con el resto de la comunidad, debes seguir unos pasos muy sencillos. Primero debes pinchar sobre la carpeta **“mis cosas”**.



Una vez hayas pinchado sobre ella te aparecerá la siguiente pantalla.



El proyecto que se señala en la imagen es un proyecto que se ha creado al azar para realizar esta demostración. En vuestro caso encontrareis en esa carpeta los proyectos de vuestros hijos/as. Para poder compartirlo debéis pinchar sobre el título, en este caso, "Untitled".



¡Listo! Ya estaría compartido y toda la comunidad de Scratch podrá ver el proyecto de vuestros hijos/as.

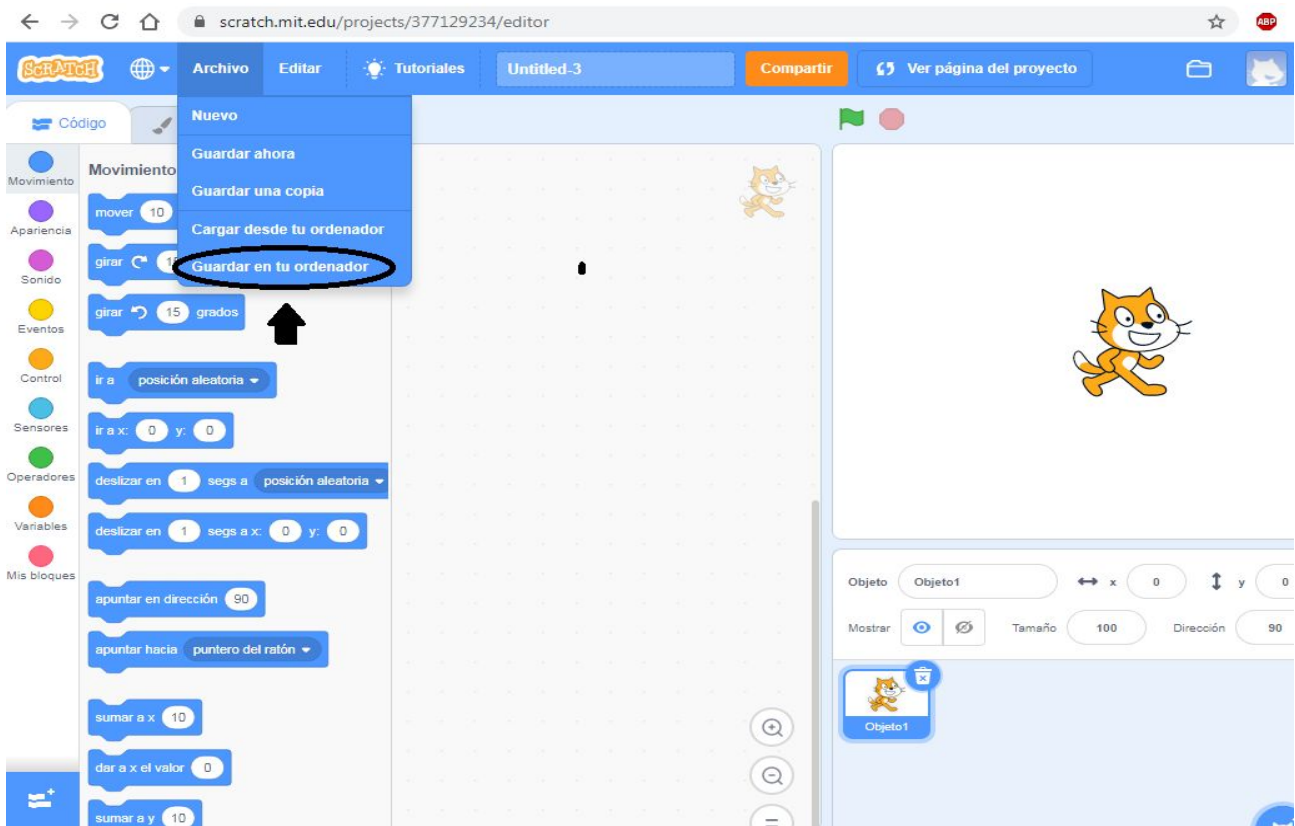
2. AMPLIACIONES

IMPORTANTE: a lo largo de este curso muchos padres y madres nos habéis preguntado como vuestros hijos/os pueden cargar sus proyectos en casa, pues bien, a continuación se os mostrará un pequeña guía de como **guardar** y **cargar** proyectos en Scratch.

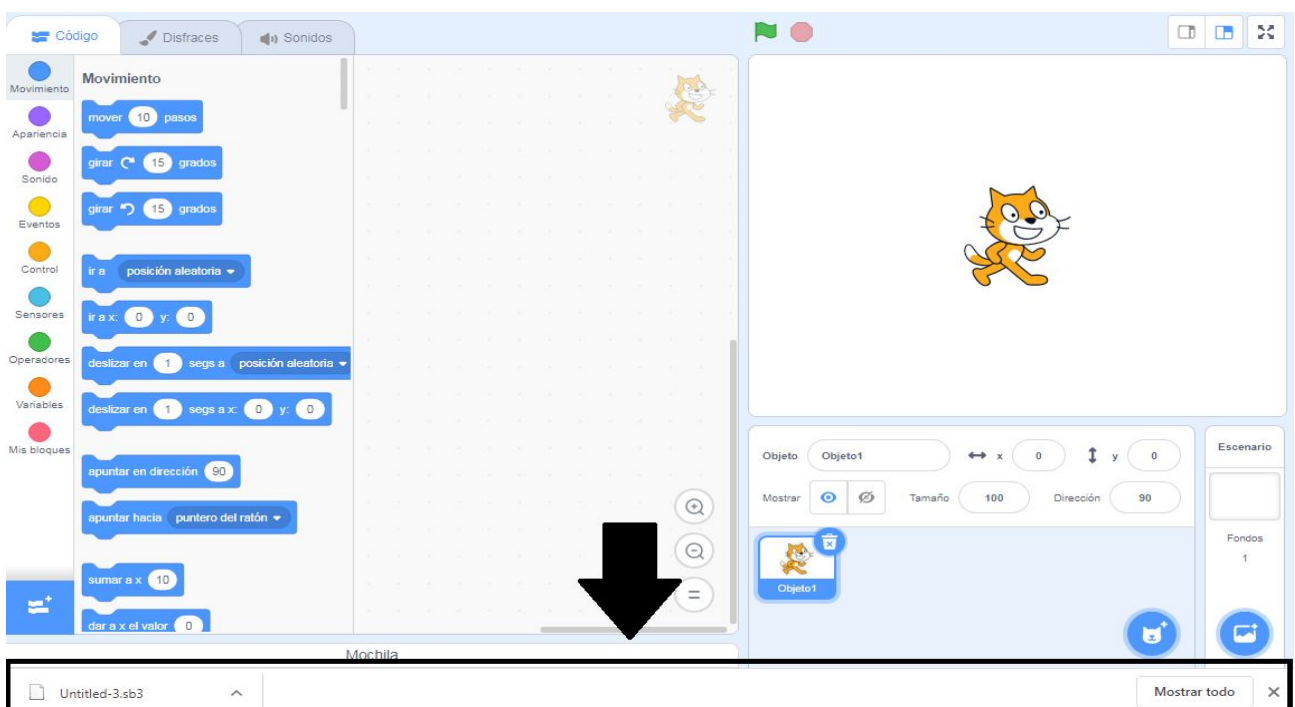
Es recomendable que vuestros hijos/os practiquen estos procedimientos, ya que serán de gran utilidad para su día a día y para ganar mayor autonomía en las clases de programación, ya que podrán ser ellos mismos quienes guarden sus propios proyectos al finalizar la clase y quienes los carguen en la siguiente.

1. Guardar

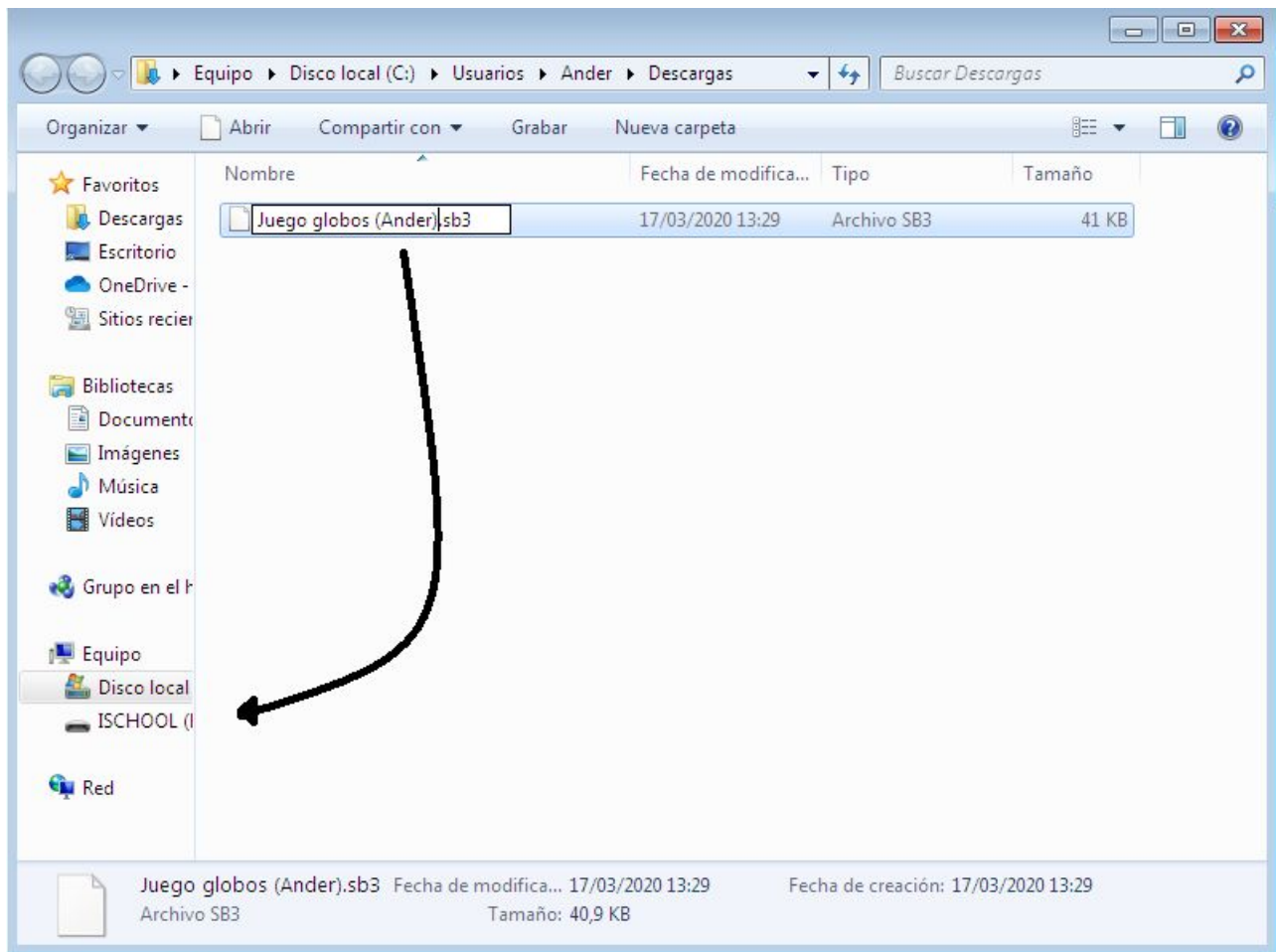
Lo único que deben realizar es darle al apartado de **"Archivos"** ubicado en la parte superior izquierda, presionar y elegir la opción de **"Guardar en tu ordenador"**.



Una vez realizado este paso, en la parte inferior de la pantalla se te mostrará la descarga.



Presiona sobre **“mostrar todo”** después sobre **“mostrar en carpeta”** y por último una sola vez sobre el archivo que se muestra en azul y escribes el nombre del proyecto respetando la extensión **.sb3**



Finalmente, debes arrastrar el documento hasta el dispositivo **USB** en el que quieras guardar el proyecto y **¡Listo!**.

2. Cargar

Para cargar un archivo lo único que debemos hacer es presionar sobre **“Archivo”**, después sobre **“Cargar desde tu ordenador”**, buscar el **USB** en el que hemos guardado el proyecto y darle a **“Abrir”** y **¡Listo!**