

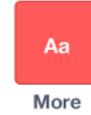
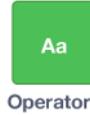
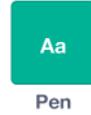
Aprende Scratch 3.0



**Uno de los lenguajes de programación más usados
actualmente**

#YoPuedoProgramar

#EduquemosEnCasa



¡Hola!



¿Quieres aprender Scratch 3.0 desde tu casa y con un tutor de apoyo?

Te damos la Bienvenida a las clases **CS First**, una iniciativa de **Google For Education** basada en **Scratch** para enseñar ciencias de la computación de una manera sencilla y divertida.

CS First (CS “Ciencia de la Computación”) es un plan de estudios gratuito que facilita la enseñanza de la programación a través de videos instructivos.

El instructivo está diseñado para edades de +7 años. Requiere constar con una computadora o tableta e internet.

Importancia

Pensamiento Computacional



Habilidad que se adquiere al aprender a programar.

Permite descomponer problemas complejos en partes manejables, **enfocarse** en lo principal y encontrar una solución eficiente.

HORA DEL CÓDIGO
#HoraDelCodigo

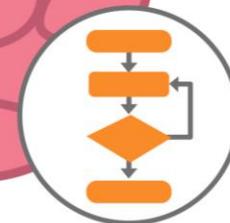
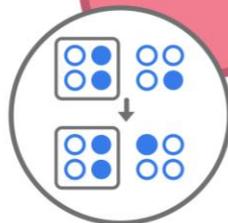
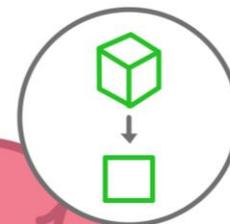
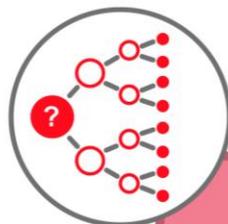
#YoPuedoProgramar

#HoraDelCodigo

Descomposición

al presionar

Abstracción y generalización



Reconocimiento de patrones

Diseño de Algoritmos

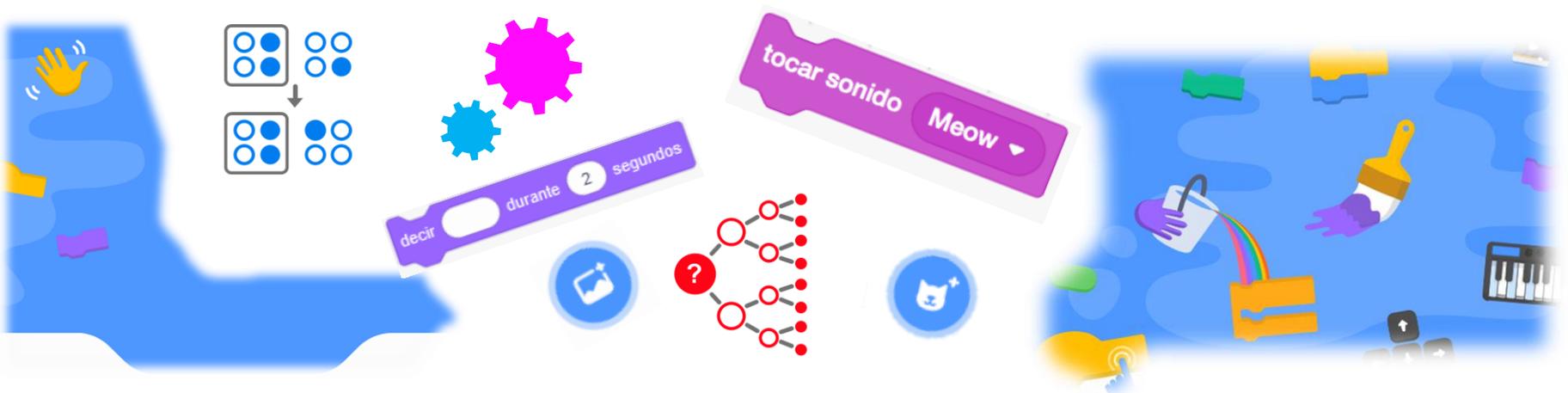
Estas habilidades desarrollan y a la vez, están soportadas, por disposiciones y actitudes esenciales como:

- ➔ **Confianza** al tratar con temas complejos.
- ➔ **Perseverancia** al trabajar con problemas difíciles.
- ➔ **Tolerancia** a la ambigüedad.
- ➔ Habilidad para **enfrentarse a problemas abiertos** (que no tienen solución única).
- ➔ Habilidad **para comunicarse y trabajar con otros** para lograr una solución o meta en común.

Habilidades del Pensamiento Computacional a fomentar:



- ❖ Formular problemas → Adaptarlos a la computadora
- ❖ Organizar / analizar datos → Patrones y conclusiones
- ❖ Representar datos → Descomposiciones y abstracción
- ❖ Automatizar → Diseño creativo de algoritmos
- ❖ Codificar → Crear el programa
- ❖ Depurar → Resolver los errores
- ❖ Analizar posibles soluciones → Eficiencia
- ❖ Generalizar → Transferencia de la solución



Instrucciones para inscribirse:

1. Ingresa desde un navegador, preferiblemente Chrome, a [g.co/CSFirst](https://www.google.com/CSFirst)



2. Haz clic en "Iniciar sesión" en la esquina superior derecha

3. Haz clic en "Soy un alumno"



5. Haz clic en "Sí, apuntarme".

¿Esta es tu clase?

Código de la clase: n7q4gs

Nombre de la clase: C0De Scratch 3.0

Profesor: SENACYT

Sí, apuntarme

No, cancelar

4. Introduce en nuevos alumnos el código de clase n7q4gs

Nuevos alumnos

Introduce el código de clase que te ha facilitado tu profesor.

Introduce el código de tu clase

n7q4gs

Siguiente

6. Te pedirá crear una cuenta CS First o usar una existente. Al seleccionar "Sí" el nombre de usuario y la contraseña aparecerán automáticamente.

¿Necesitas un nuevo nombre de usuario y contraseña de CS First?

Sí

No

Aquí tienes tu nombre de usuario y tu contraseña. Anótalos.

Nombre de usuario
cs3967795

Contraseña

Sí, he anotado mi nombre de usuario y mi contraseña

Iniciar sesión

Temas a desarrollar

Google for Education

CS First

Plan de estudios



+ Apuntarse a una clase



Clases actuales



Clases archivadas



Mi perfil

Mis clases

C0De Scratch 3.0



Código de la clase: n7q4gs

ACTIVIDADES ACTUALES:

[Alta mar](#)

0 actividades completadas de 1

[Contando historias](#)

0 actividades completadas de 8

[Arte](#)

0 actividades completadas de 8

[Diseño de juegos](#)

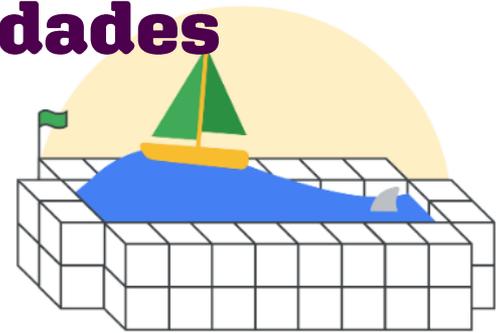
0 actividades completadas de 8

Ejemplo de Actividades

Alta mar

Introductory 1 actividad 1 hour

Empezar



Actividades

Materiales

RESUMEN

En esta actividad de muestra, los alumnos van a animar una ola para crear una ambientación, después contarán una historia que tenga lugar en alta mar.

Actividades 45 - 90 minutos cada una



Aventura en Alta mar

Empezar

1. Introducción a Alta mar
2. Crea una cuenta de Scratch e inicia sesión
3. Anima una ola
4. Suaviza la ola
5. Cuenta una historia
6. Extras
7. Resumen: Aventura en alta mar
8. Resumen: Comparte tu proyecto
9. Resumen: Muestra tu proyecto



Ejemplo de Programación



4. Suaviza la ola

al hacer clic en

por siempre

- sumar al efecto remolino -25
- esperar 1 segundos
- sumar al efecto remolino 25
- esperar 1 segundos

Objeto: Agua

Mostrar: Tamaño: 94 Dirección: 90

Escenario: Fondos: 4

Instrucciones

1. Añade un bloque "Repetir" alrededor de cada bloque "Cambiar efecto por" y "Esperar".
2. Cambia los valores de los bloques para crear un efecto de ola suave para tu programa.

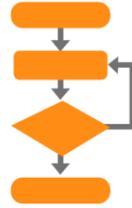




Animación



Consultas a:



horadelcodigo@senacyt.gob.pa



- Diseñado por el MIT para niños desde +7 años.
- Aprende a pensar, razonar sistemáticamente y trabajar en colaboración.
- Comparte tus creaciones con otras personas de todo el mundo.
- Comunidad gratuita para educadores en scratched.gse.harvard.edu

#YoPuedoProgramar
#ScratchPanamá
#AprendoProgramando

Ingresa a: scratch.mit.edu



3.0

PRÓXIMA GENERACION

Una edición totalmente nueva en donde podrás crear:

TUS PROPIAS HISTORIAS

JUEGOS

ANIMACIONES



Habrá nuevos sprites, un editor de sonidos e imágenes y temas de fondos. Compatible en tablets con android 6+ y computadoras.

- @HoraCódigoPTY
- @lahoradelcodigopt
- Hora del Código Panamá

#YOPUEDOPROGRAMAR
#SCRATCHPANAMÁ

Hora del Código Panamá @lahoradelcodigopt @HoraCódigoPTY

SENACYT
Secretaría Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación

www.senacyt.gob.pa

¡FOMENTA EL LIBRE PENSAMIENTO Y CREA TU PROPIO PROYECTO!

