

Hoy haremos un poco de repaso de lo trabajado en Scratch Jr.

Lo primero que tenemos que hacer es ir a nuestra tienda de apps en nuestro móvil o tablet Android o Apple. (También podemos entrar directamente con este link si tenemos Android:

[https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android&hl=es\\_419](https://play.google.com/store/apps/details?id=org.scratchjr.android&hl=es_419))

También podemos encontrar su versión para ordenador en Google Chrome Store

<https://chrome.google.com/webstore/detail/scratchjr/oipimoeophamdcnjcfameoojlbhbgjda?hl=es>

aunque puede que no sea compatible con todos los ordenadores.



## Scratch Jr

Scratch Foundation Educación Creatividad

★★★★★ 8,192

3 PEGI 3 👤 Niños de hasta 8 años

📱 Esta app es compatible con todos tus dispositivos.

🔖 Agregar a la lista de deseos

Instalar

## Actividad: Vamos a bailar!

La primera actividad que haremos será para repasar los movimientos. Como recordareis dentro de los bloques de Scratch encontramos los de movimiento (**COLOR AZUL**).

Lo primero que debemos hacer es abrir la app. Al abrir la app nos encontraremos la siguiente pantalla:



Tendremos que pulsar en el símbolo de la casa indicado en la imagen. Después nos saldrá la siguiente pantalla para crear un nuevo proyecto:



En esta pantalla seleccionamos el símbolo de + que está indicado en la imagen. Se nos abrirá un nuevo proyecto con un fondo blanco y el gato de Scratch en pantalla.

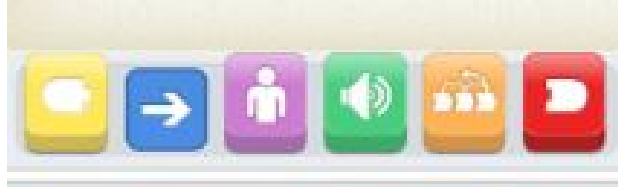


Como podéis ver tenemos 3 partes dentro de la misma pantalla:

- La zona donde se encuentra el gato de Scratch. Aquí arrastraremos los personajes y será donde se desarrolle la acción.
- La zona de los bloques. Está situada en el medio, y a la izquierda de ella elegiremos el tipo de bloque que queremos utilizar y en su parte derecha encontraremos los bloques del grupo que seleccionemos en la izquierda.
- La zona de programación. Está situada abajo del todo y es a dónde arrastraremos los bloques para programar. Si nos fijamos, a la izquierda de la zona de programación encontramos una silueta con el personaje que estamos programando. (Para cambiar de personaje en la programación debemos seleccionarlo arriba a la izquierda)

¡Es hora de hacer bailar al gato! ¡Vamos allá!

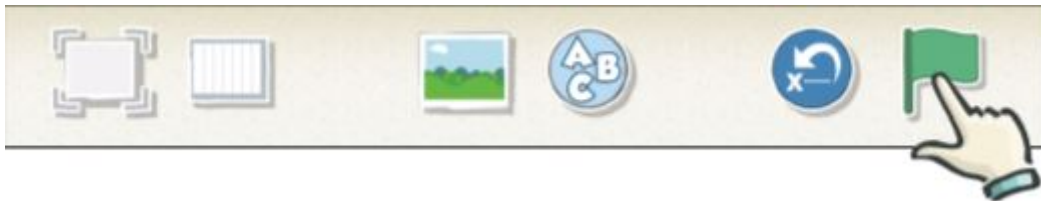
Para esta actividad utilizaremos dos tipos de bloques: Los **AMARILLOS** (SÓN LOS QUE NOS AYUDARÁN A CONTROLAR CUANDO QUEREMOS QUE EMPIECE EL BAILE) y los **AZULES** (SÓN LOS QUE NOS AYUDARÁN A MOVER AL PERSONAJE).



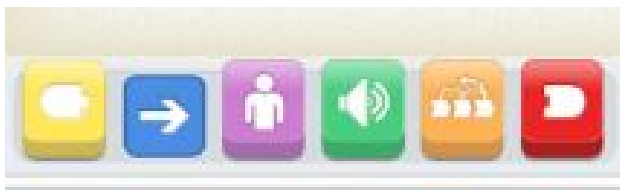
Primero pulsaremos al botón amarillo, y nos aparecerán diversos bloques de los cuales colocaremos el siguiente en la zona de programación:



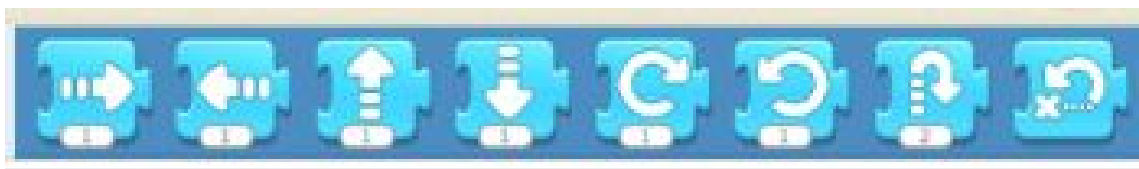
Este bloque, nos indica que cuando pulsemos la bandera verde, empezará la acción que coloquemos detrás de ella.



Después, en la zona izquierda, pulsaremos el botón azul:



Veremos que los bloques de la derecha cambian por los siguientes:



Como podemos observar debajo de los bloques tiene un número pequeño. Este número nos indica las veces que queremos que realice la acción, es decir que si queremos que se mueva dos veces seguidas en la misma dirección no pondremos dos bloques iguales sino que pondremos un bloque y cambiaremos el número.

Para poder hacer bailar al gato, realmente podemos utilizar cualquier combinación de movimientos. Aun así, yo he preparado una coreografía en bloques (la imagen de abajo).



La idea es que los niños prueben a hacer la coreografía indicada arriba, y luego ellos inventen otra para luego volverla a hacer al volver a clase.

También tendrán que elegir un fondo a su gusto donde su personaje baile. Para ello en la parte superior tendrán que pulsar en la imagen de un paisaje y allí elegir su fondo dentro de muchos más posibles.



Espero que todos estéis bien, un abrazo a todos/as chicos/as! Nos vemos pronto!