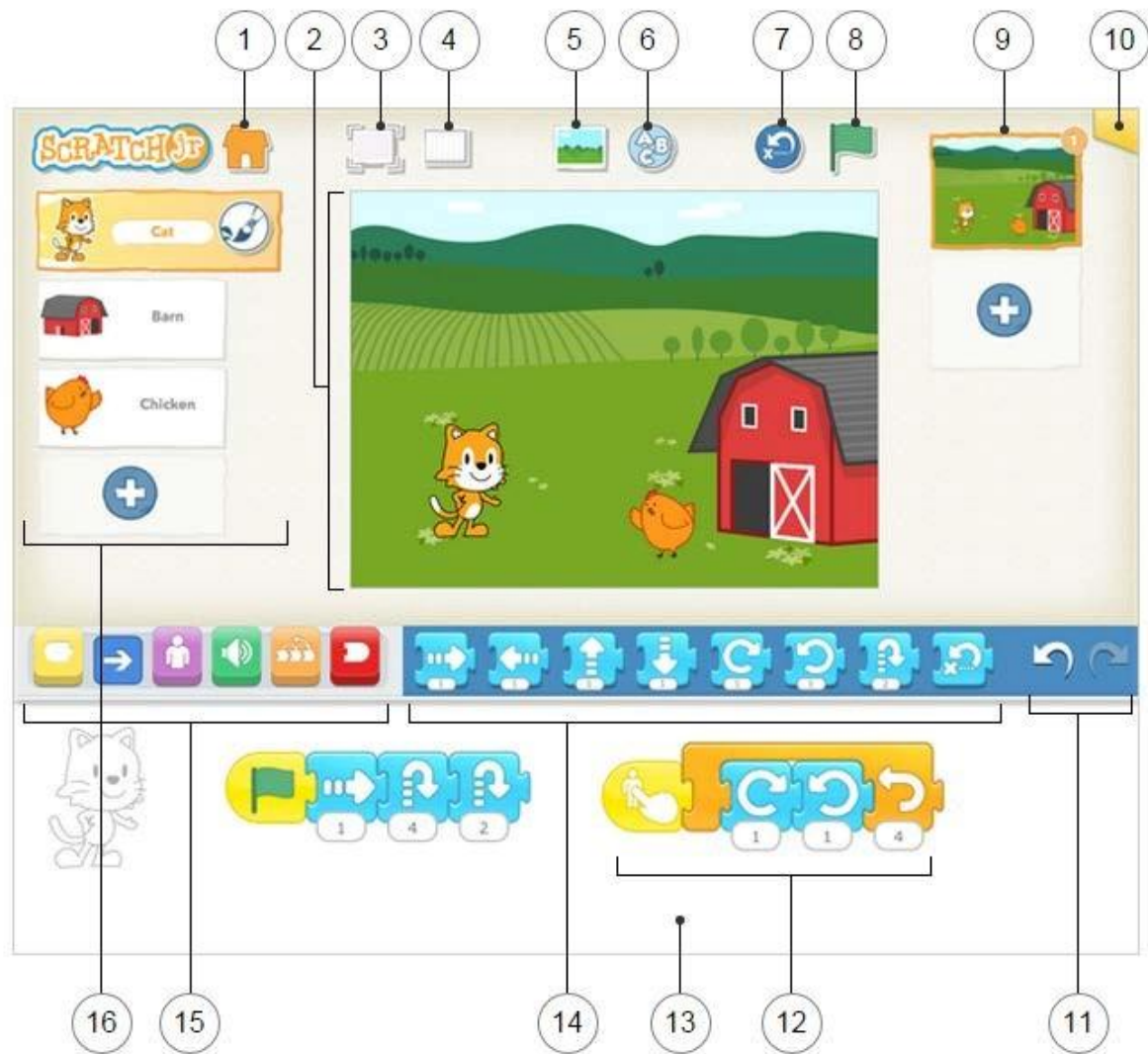


# SCRATCH JR

## GUÍA DE REFERENCIA





## Guía de la Interfaz

- 1 **Guardar**  
Guarda el proyecto en el que está trabajando y sale a la página de inicio
- 2 **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
- 3 **Modo presentación**  
Expande el escenario a pantalla completa
- 4 **Cuadrícula**  
Alterna, entre mostrar y ocultar, la cuadrícula con coordenadas X-Y
- 5 **Cambiar el fondo**  
Selecciona o crea una imagen de fondo para el escenario
- 6 **Adicionar texto**  
Escribe títulos y etiquetas en el escenario
- 7 **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).
- 8 **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).
- 9 **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.
- 10 **Información del proyecto**  
Cambie el título del proyecto y consulte la fecha de creación del proyecto
- 11 **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".
- 12 **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).

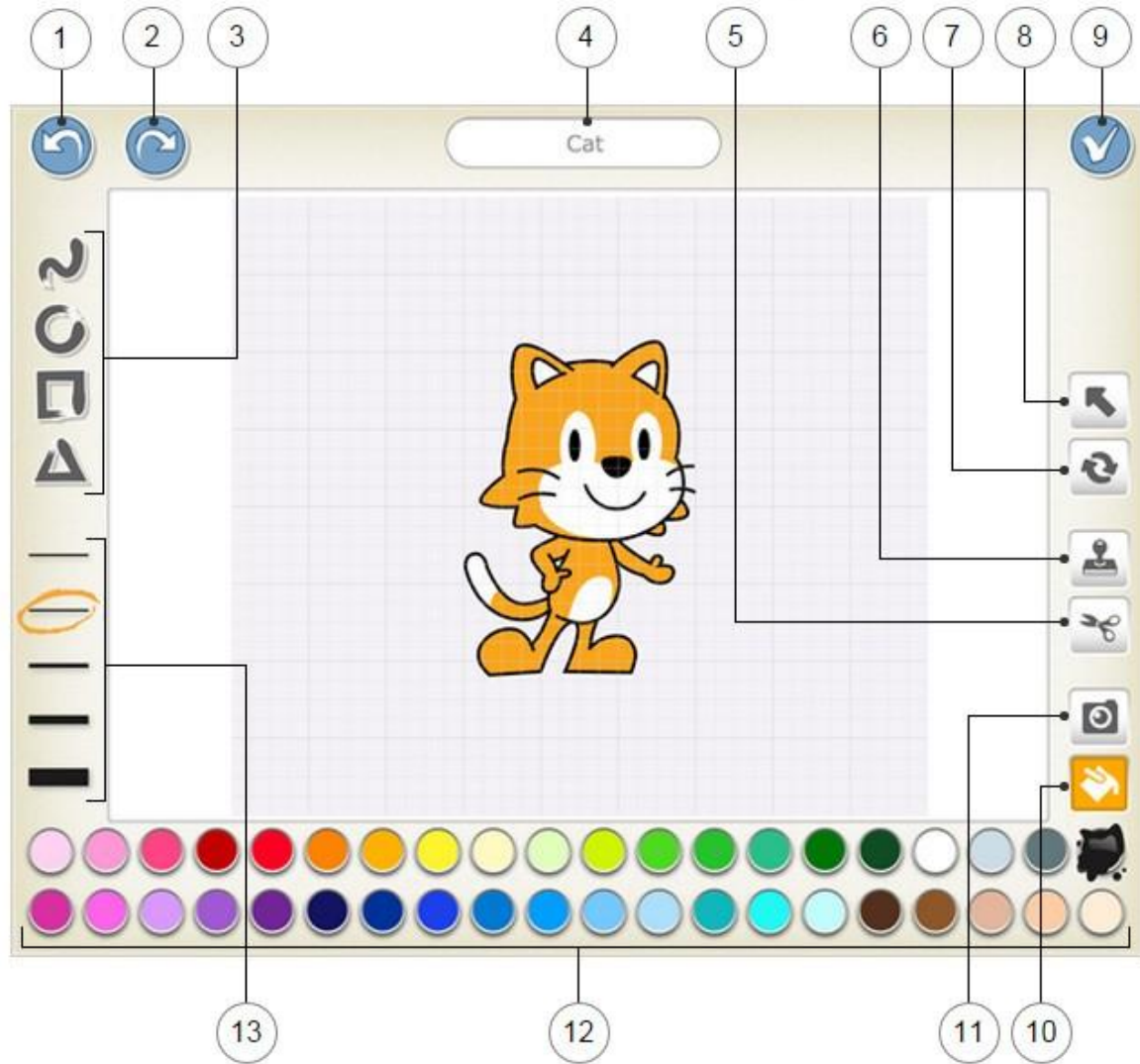




## Guía de la Interfaz

- 13 **Área de programación**  
En ella se conectan los bloques para crear secuencias de comandos.
- 14 **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.
- 15 **Categorías de bloques**  
Aquí es donde se puede 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).
- 16 **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

- 1 **Deshacer**  
Reverse el cambio más reciente.
- 2 **Rehacer**  
Reverse el "Deshacer" más reciente
- 3 **Formas**  
Elija una forma a dibujar: línea, círculo/elipse, rectángulo o triángulo.
- 4 **Nombre del personaje**  
Edite el nombre de un personaje.
- 5 **Cortar**  
Después de seleccionar la herramienta Cortar, puede tocar un personaje o una forma para eliminarlo del lienzo.
- 6 **Duplicar**  
Después de seleccionar la herramienta Duplicar, puede tocar un personaje o una forma para crear una copia.
- 7 **Rotar**  
Después de seleccionar la herramienta Rotar, puede girar un personaje o una forma sobre su centro.
- 8 **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.
- 9 **Guardar**  
Guarde los cambios y salga del editor de pinturas.
- 10 **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.
- 11 **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.
- 12 **Color**  
Seleccione el nuevo color que va a utilizar para dibujar y rellenar formas.
- 13 **Ancho de línea**  
Cambie el ancho de las líneas en las formas que está dibujando.



### BLOQUES EJECUTORES

#### Iniciar con bandera verde



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

#### Iniciar con toque



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

#### Iniciar al chocar



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

#### Iniciar con mensaje



*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.

### BLOQUES DE MOVIMIENTO

#### Mover a la derecha



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

#### Mover a la izquierda



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

#### Mover arriba



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

#### Mover abajo



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





## Descripción de bloques

### Girar a la derecha



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

### Girar a la izquierda



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

### Brincar



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

### Ir al inicio



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

## BLOQUES DE APARIENCIA

### Decir



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

### Crecer



*Grow:* Aumenta el tamaño del personaje.

### Encoger



*Shrink:* Disminuye el tamaño del personaje.

### Restablecer tamaño



*Reset Size:* Devuelve el personaje a su tamaño predeterminado.

### Esconder



*Hide:* Desvanece el personaje hasta que este desaparece completamente.

### Mostrar



*Show:* Va apareciendo el personaje hasta volverse completamente visible.



### BLOQUES DE SONIDO

#### Pop



*Pop:* Toca el sonido "Pop".

#### Tocar un sonido grabado



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

### BLOQUES DE CONTROL

#### Esperar



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

#### Detener



*Stop:* Detiene los programas de todos los personajes.

#### Fijar velocidad



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

#### Repetir



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





## Descripción de bloques

### BLOQUES DE FINALIZACIÓN

#### Finalizar



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

#### Repetir por siempre



*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.

#### CRÉDITOS:

Traducción al español y ensamble por Eduteka<sup>1</sup> de los tres documentos: "Interface guide"<sup>2</sup>, "Paint editor guide"<sup>3</sup> & "Block descriptions"<sup>4</sup>, elaborados por el consorcio DevTech Research Group<sup>5</sup>, Lifelong Kindergarten Group<sup>6</sup> & Playful Invention Company<sup>7</sup>. Este documento se publica bajo licencia "Creative Commons"<sup>8</sup>. 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.

<sup>1</sup> <http://www.eduteka.org/scratchjr-guia-referencia.php>

<sup>2</sup> <http://www.scratchjr.org/pdfs/scratchjr-interface-guide.pdf>

<sup>3</sup> [http://www.scratchjr.org/pdfs/paint\\_editor\\_guide.pdf](http://www.scratchjr.org/pdfs/paint_editor_guide.pdf)

<sup>4</sup> [http://www.scratchjr.org/pdfs/block\\_descriptions.pdf](http://www.scratchjr.org/pdfs/block_descriptions.pdf)

<sup>5</sup> <http://ase.tufts.edu/devtech/>

<sup>6</sup> <https://llk.media.mit.edu/>

<sup>7</sup> <http://www.playfulinvention.com/>

<sup>8</sup> <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

