



1.1 Bienvenida e Introducción a Scratch 2.0

Mi nombre es Inés Kereki, y junto a Marcelo Rubino e Ismael Rodríguez estaremos acompañándolos en este proceso.

Utilizaremos la última versión disponible de Scratch: la versión 2.0 que funciona en la web y también es posible bajarla del sitio del MIT. (<http://scratch.mit.edu>)

Ya aprendimos muchas cosas de Scratch y de Programación en general. Por ejemplo, manejar los bloques, conocer las estructuras de control y saber usar variables simples, pero eso no es todo.

En el curso veremos la interfaz de Scratch 2.0, analizaremos los elementos novedosos que incluye (como por ejemplo la creación de nuestros propios bloques o la interacción con la cámara, con lo que podrías crear juegos que incluyan movimientos corporales o gestos, sin usar mouse ni teclado).

También presentaremos conceptos más avanzados de programación como el manejo de parámetros en esos bloques nuevos y el uso de listas que te permitirán, por ejemplo, mantener un ranking de los mejores últimos jugadores de un juego que hayas creado.

¡Además veremos cómo clonar objetos, por ejemplo para crear efectos especiales, lanzar fuegos artificiales o crear monstruos!

Así que te damos la bienvenida y te invitamos a sumarte a esta propuesta. ¡Que lo disfrutes mucho!

Plan Ceibal