

# Aplicaciones Aprender Conectados Tabletas



## Programar ScratchJr

Lenguaje de programación visual, diseñado para introducir a los alumnos y alumnos a conceptos fundamentales de programación. Les permite, crear sus propias historias interactivas y juegos, uniendo bloques gráficos de programación.

# APRENDER CONECTADOS

14:28

17 de diciembre

PROGRAMAR



DIGIAVENTURAS



MUSEO



CUENTOS



RECURSOS  
GRÁFICOS



AUDIOS



Desde la pantalla de inicio,  
ingresar a **PROGRAMAR**

DISEÑAR  
ESCRIBIR



BUSCAR  
ENVIAR



## Pantalla inicial

Desde esta pantalla se puede acceder a opciones de **configuración (a)**, a la **interfaz de programación (b)** o al **menú de ayuda (c)**



## Opciones de configuración

Desde esta pantalla se podrá **configurar el idioma** de la aplicación. También contempla el acceso a: **Menú de ayuda (a)**, **acerca de ScratchJr y otras utilidades (b)** y **acceso a la pantalla principal (c)**



# Menú de ayuda

Acceso a **video tutorial** (a) y **proyectos ejemplos** (b)



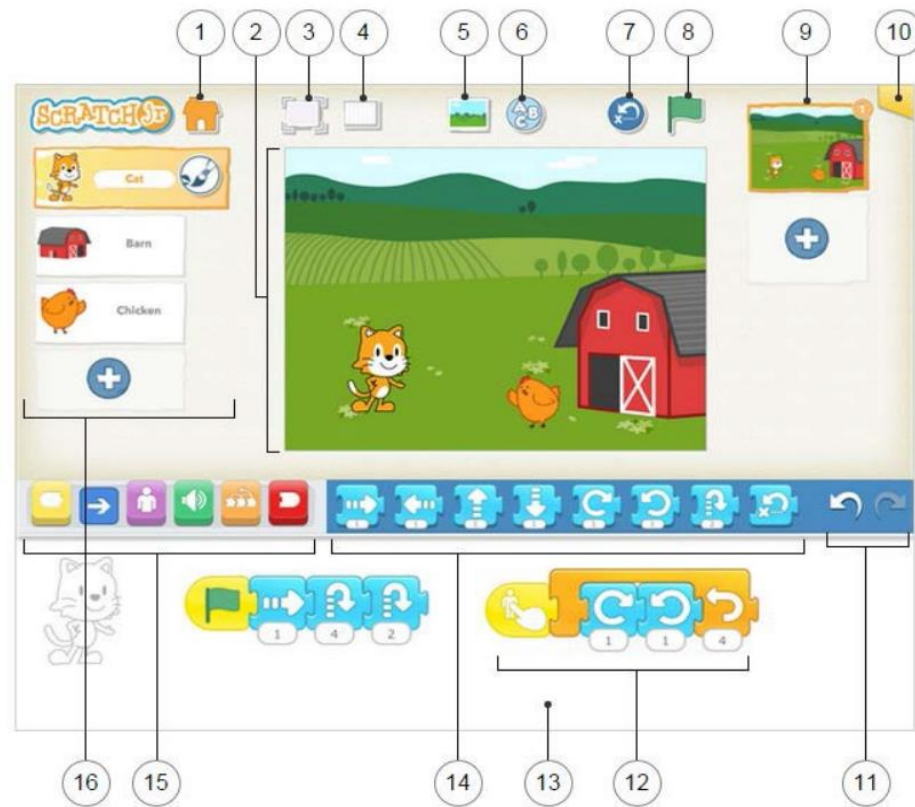
# Acerca de ScratchJr (a) y otras utilidades

Esta pantalla además contempla un acceso a la **guía interactiva de la interfaz de programación (b)**, del **editor de pinturas (c)** y de **bloques (d)**



## Guía interactiva de la interfaz de programación

Presionando los botones que contienen los números se accede a una explicación resumida de su funcionalidad.

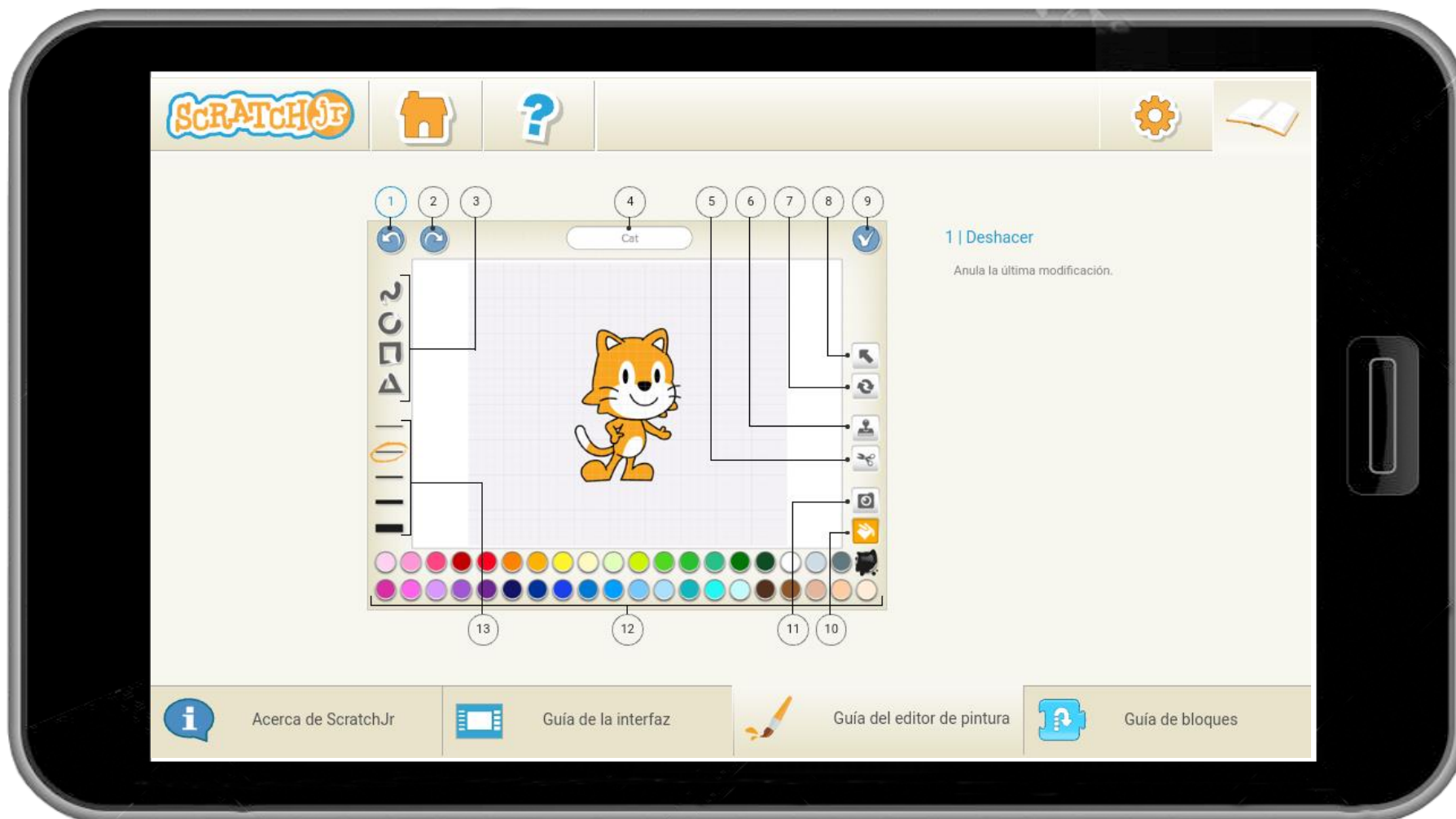


# Guía interactiva de la interfaz de programación. Resumen de funciones

- 1 **Guardar** graba el proyecto actual y regresa a la página de inicio.
- 2 **Escenario** es el lugar donde tiene lugar la acción en el proyecto.
- 3 **Modo de presentación** amplía el escenario a pantalla completa.
- 4 **Cuadrícula** habilita (y deshabilita) la cuadrícula de coordenadas x e y. Sirve para orientar la ubicación de los objetos en el escenario.
- 5 **Cambiar fondo** permite crear o seleccionar una imagen de fondo.
- 6 **Añadir texto** permite escribir títulos y etiquetas al escenario.
- 7 **Restablecer los personajes** vuelve a situar a todos los personajes en sus posiciones de inicio.
- 8 **Bandera verde** pulsando aquí se inician todas las secuencias de comandos de programación que empiezan por el bloque “Comenzar al presionar bandera verde”.
- 9 **Páginas** permite seleccionar una de las páginas del proyecto. Para añadir nuevas páginas presionar el signo más (+). Cada página tiene su propio conjunto de objetos y un fondo. Para eliminar una página, mantenerla pulsada.
- 10 **Información del proyecto** opción para cambiar el nombre al proyecto y ver la fecha de creación.
- 11 **Deshacer y rehacer** deshacer, vuelve atrás y anula la última acción. Rehacer revierte el último deshacer.
- 12 **Secuencia de comandos** en caja los bloques para formar una secuencia de comandos de programación que diga al personaje lo que debe hacer.
- 12 **Zona de programación** en este lugar se conectan los bloques de programación para crear secuencias de comandos que digan al personaje lo que debe hacer.
- 12 **Paleta de bloques** este es el menú de los bloques de programación.
- 12 **Categorías de bloques** diferentes categorías de bloques de programación: eventos, movimiento, apariencia, sonido, control y finalización.
- 12 **Personajes** selecciona, añade y edita los personajes.



# Guía del editor de pintura



# Guía del editor de pintura. Resumen de funciones

- 1 **Deshacer** Anula la última modificación.
- 2 **Rehacer** Anula la última acción de deshacer.
- 3 **Forma** Permitir elegir una forma para dibujar: línea, círculo o elipse, rectángulo o triángulo.
- 4 **Nombre del personaje** Permite editar el nombre del personaje.
- 5 **Cortar** Elimina un personaje del lienzo.
- 6 **Duplicar** Hace una copia del personaje o de la forma.
- 7 **Rotar** Gira un personaje o forma alrededor de su centro.
- 8 **Arrastrar** Mueve un personaje dentro del lienzo.
- 9 **Guardar** Guarda los cambios y sale del editor de pintura. Rellenar: Pinta el personaje o la forma con el color seleccionado.
- 10 **Cámara** Permite tomar una fotografía y rellena un personaje o una forma con esa imagen.
- 11 **Color** Permite seleccionar el color con el que se dibujará o rellenará un personaje o forma.
- 12 **Ancho de línea** Permite cambiar el ancho de la línea de la forma que se está dibujando.

# Guía de bloques

Categorizada por bloques de acuerdo a su función

## Bloques de eventos

Contiene los bloques que indican como comenzará a ejecutarse una secuencia de comandos.



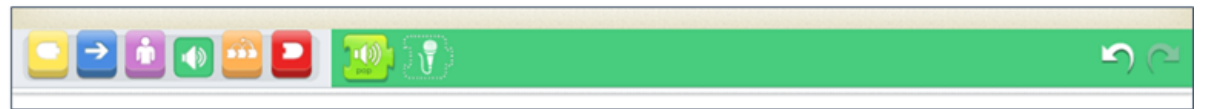
## Bloques de movimiento

Contiene los bloques que harán mover a un personaje o forma.



## Bloques de sonido

Contiene los bloques para incorporar sonidos o grabarlos.



## Bloques de apariencia

Contiene los bloques para cambiar el aspecto de los personajes o de las formas.



## Bloques de control

Contiene los bloques para programar esperas dentro de la secuencia y estructura de repetición.



## Bloques de finalización

Contiene los bloques para finalizar la ejecución de una secuencia, repetir por siempre y cambiar la página del proyecto.



## Comenzar a programar

Presionar el ícono  de la pantalla principal

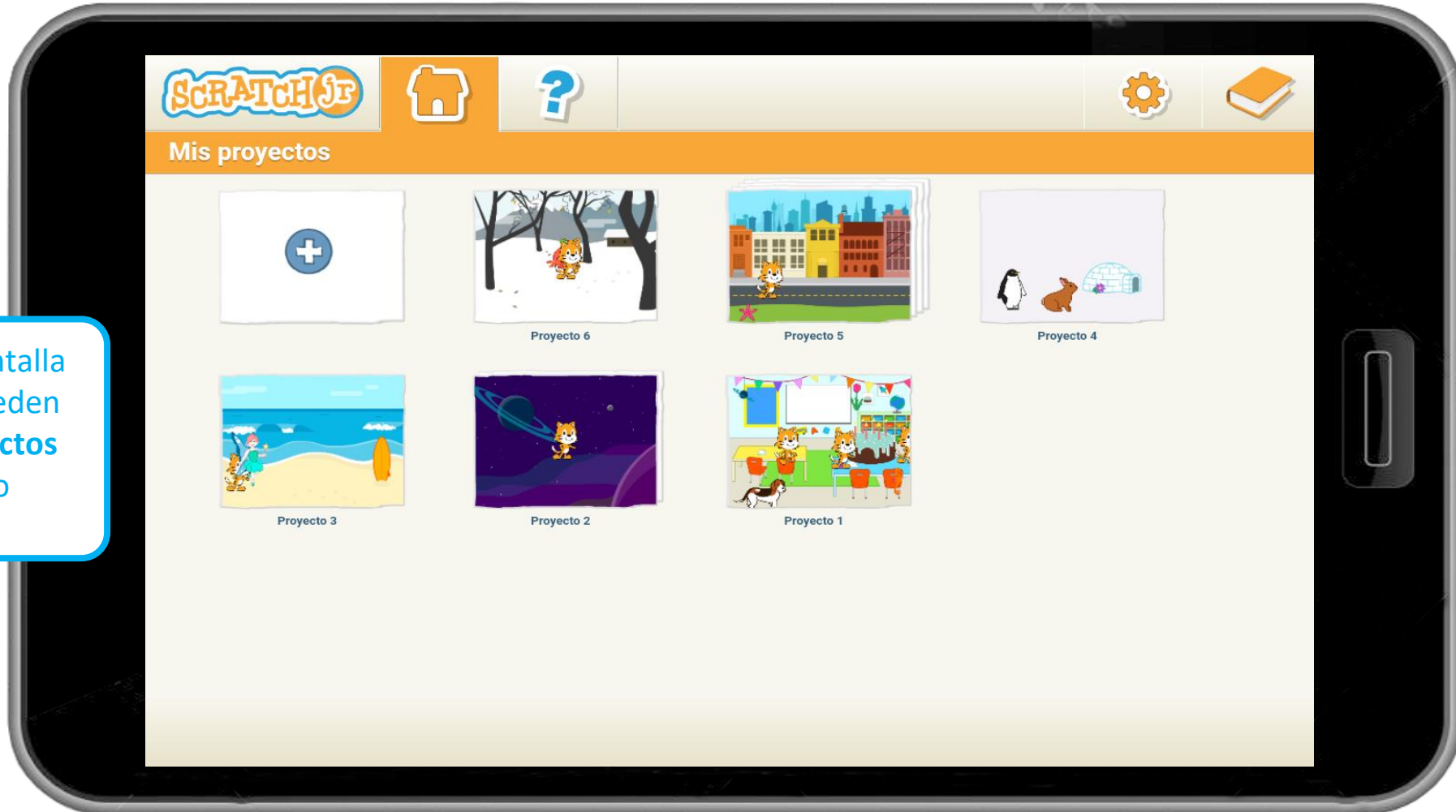


Presionar



para agregar un proyecto nuevo.

Desde esta pantalla también se pueden **retomar proyectos** que ya han sido creados.



## Programa ejemplo: De paseo con ScratchJr

- \* Antes de comenzar a programar es recomendable haber recorrido la guía de interfaz de programación para conocer todas las funcionalidades de los botones.



1- Seleccionar la categoría de bloque

El objeto que aparece por defecto es el gato.

2- Seleccionar el bloque de programación y arrastrarlo a la zona de programación

El programa indica que las acciones comenzarán cuando se presione la bandera verde (a).

## Agregar bloques. El personaje se mueve.

1- Seleccionar la categoría de bloque

2- Seleccionar el bloque de programación y arrastrarla a la zona de programación

a

El gato se moverá un paso hacia adelante cuando se presione la bandera verde (a).

# Agregar un fondo

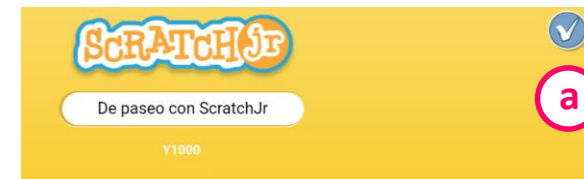




# Programa terminado



Guardar el proyecto  
1- Presionar éste  
botón



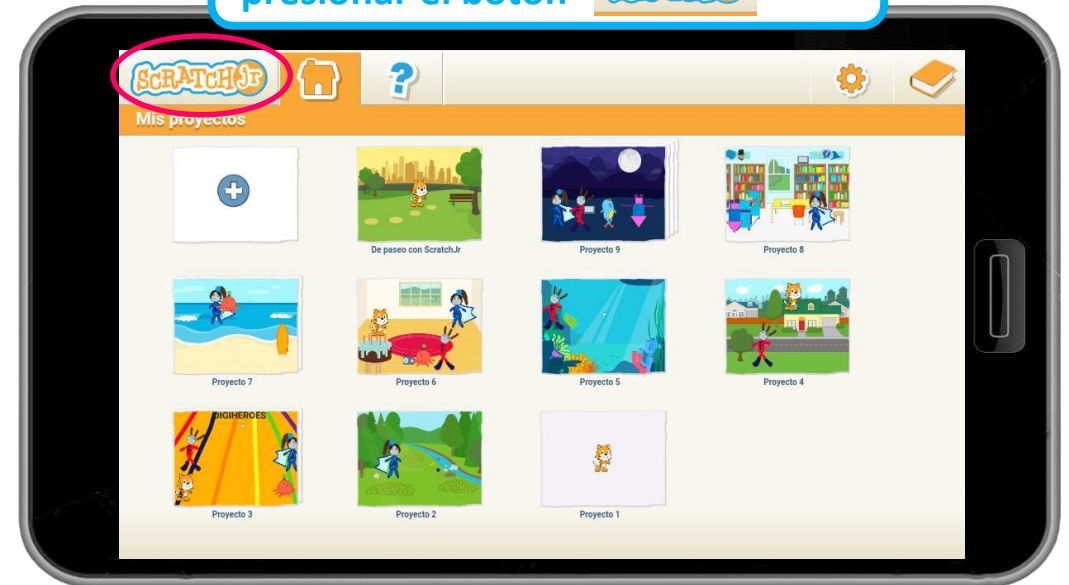
2- Colocar un  
nombre y  
presionar la tecla  
de **aceptar** (a)

# Salir del programa

1- Desde la interfaz de programación presionar el botón 



2- Desde la interfaz de proyectos, presionar el botón 



3- Desde aquí, deslizar el dedo desde el borde superior de la pantalla hacia abajo hasta que aparezca el siguiente menú



Presionar el **botón** marcado para volver a la aplicación **Aprender Conectados**.



Para acceder a **mayor información** sobre el **Plan Aprender Conectados**:



## Información sobre cursos de formación

<https://www.educ.ar/cursos>

<https://infod.educacion.gob.ar/cursos>



## Mesa de ayuda

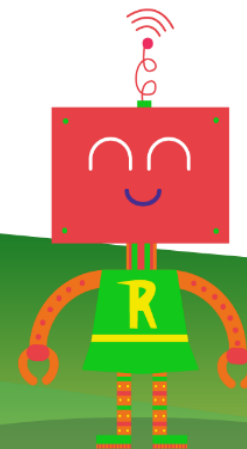
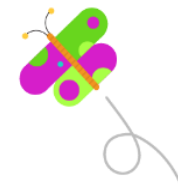
0800-444-1115

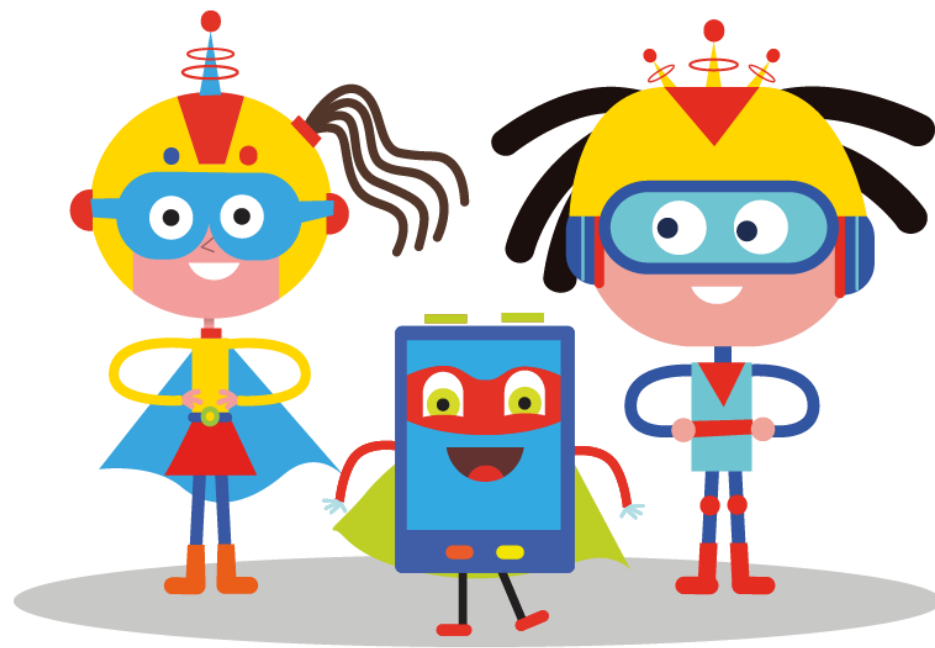
[aprenderconectados@educacion.gob.ar](mailto:aprenderconectados@educacion.gob.ar)



## Sitio web

<https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados>





**APRENDER  
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,  
Cultura, Ciencia y Tecnología  
Presidencia de la Nación