

# Introducción a la Programación con Scratch

## Temario

### **Modulo 1: Introducción a Scratch y a la programación:**

- ¿Qué es Scratch?
- Exploración de la interfaz y creación del primer proyecto.

### **Modulo 2: Animando Sprites y Primeras Animaciones:**

- Cambiar disfraces y animar sprites.
- Uso de bucles para movimiento continuo.

### **Modulo 3: Interactividad con el Teclado:**

- Eventos básicos de teclado
- Creación de un mini-juego simple

### **Modulo 4: Condiciones y decisiones**

- Uso de estructuras condicionales (“si, entonces”).
- Agregar límites y reglas a los movimientos.

### **Modulo 5: Trabajando con variables**

- Crear y gestionar variables en Scratch.
- Implementar un sistema de puntuación.

### **Modulo 6: Sonidos y efectos de audio.**

- Añadir sonidos a los eventos.
- Crear interacciones sonoras.

### **Modulo 7: Diseñando un mini-juego completo**

- Integración de conceptos aprendidos.
- Añadir niveles o desafíos adicionales.

### **Modulo 8: Proyecto final**

- Pulir y revisar el proyecto final.