

Estudios y proyectos

Juan García Cortés 2020

garcia_juacor@gva.es

@juan_garciaTIC



Preconocimiento

Debes conocer las familias de bloques más importantes de Scratch, tener soltura en el uso del entorno y saber de las posibilidades que te brinda la herramienta para crear pequeños programas y aplicaciones.

Objetivos

- Conocer qué es un Estudio y para qué se utilizan
- Crear y configurar Estudios.

Temporalización

Contenidos	Temporalización
Estudios en Scratch	3 horas

Índice

1. Introducción.....	4
2. Estudios y proyectos.....	5
2.1. Necesitarás una cuenta en Scratch.....	5
2.2. Crea tu nuevo estudio en Scratch.....	5
2.3. Asigna nombre, imagen y otros detalles del estudio.....	6
2.4. Lo que puedes hacer con un estudio de Scratch.....	8
2.5. Búsqueda de estudios/proyectos.....	9
3. Scratch 3.0 para profesores.....	10
3.1. Crear una cuenta de Scratch de profesor/a.....	10
3.2. Creación de clases y cuentas de estudiantes.....	12
3.3. Creación de estudios en una clase de Scratch.....	14
3.4. Recursos para educadores.....	16
3.5. Registrarse en una clase a través de enlace.....	18
4. Bibliografía.....	20

1. Introducción

Un estudio es un lugar donde los usuarios pueden poner múltiples proyectos en un grupo accesible. Antes de Scratch 2.0, se llamaban galerías y tenían algunas características diferentes. La mayoría de los estudios tienen un tema específico de proyectos.

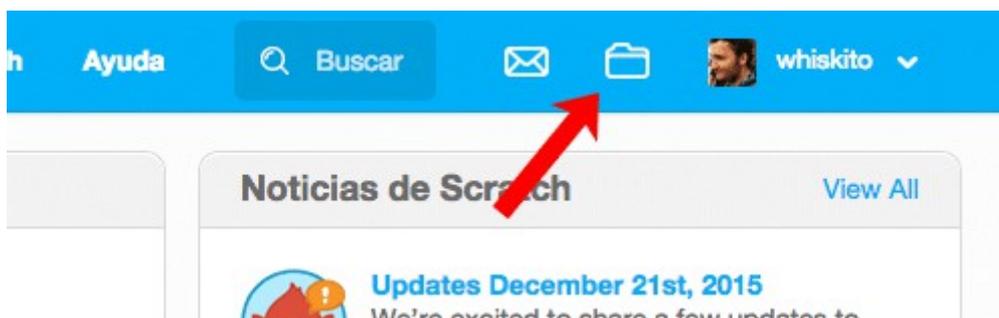
2. Estudios y proyectos

La comunidad de Scratch no sólo permite subir los proyectos a la red, compartirlos con otros usuarios o comentar aquello que consideremos interesante. Dentro de las posibilidades que el MIT ofrece también se encuentra una muy interesante: **el estudio de Scratch en su comunidad online**.

Un 'estudio' permite albergar múltiples proyectos que tengan un nexo en común. Existen estudios sobre [los mejores juegos en Scratch](#), sobre [juegos basados en Minecraft](#), con [proyectos de matemáticas](#) o incluso recopilaciones de proyectos divertidos. Para todo lo que podamos imaginar, existirá un estudio; ¿y si utilizamos estos estudios de Scratch para recopilar los proyectos que hagamos en clase? Con este objetivo en mente, hoy vamos a explicaros **cómo crear un estudio de Scratch** para poder utilizar en el aula.

2.1. Necesitarás una cuenta en Scratch

El primer paso es obvio: **deberás estar registrado en Scratch**, y tu cuenta validada. Una vez te autentifiques en el sistema, accede al apartado 'Mis cosas' (tan sólo necesitas acceder mediante este enlace o haciendo click en el icono de la barra superior).



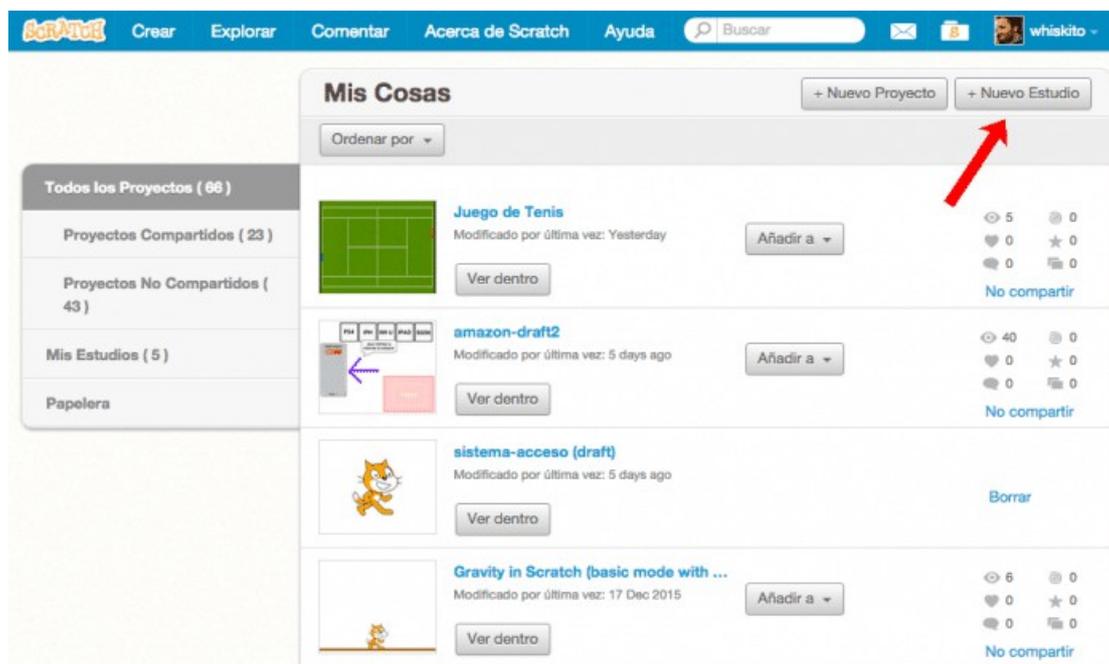
Fuente: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/paso-paso-crear-estudio-scratch-clase/31419.html>

2.2. Crea tu nuevo estudio en Scratch

En 'Mis cosas' aparecerán todos los proyectos que hayas realizado hasta el momento a través de la plataforma, tanto los compartidos como los no compartidos. Igualmente

también aparecerán los estudios a los que te has suscrito previamente, si haces click en la respectiva opción.

En esta pantalla **ya podremos crear un nuevo estudio click sobre el botón “+ Nuevo Estudio”**, situado en la parte superior.



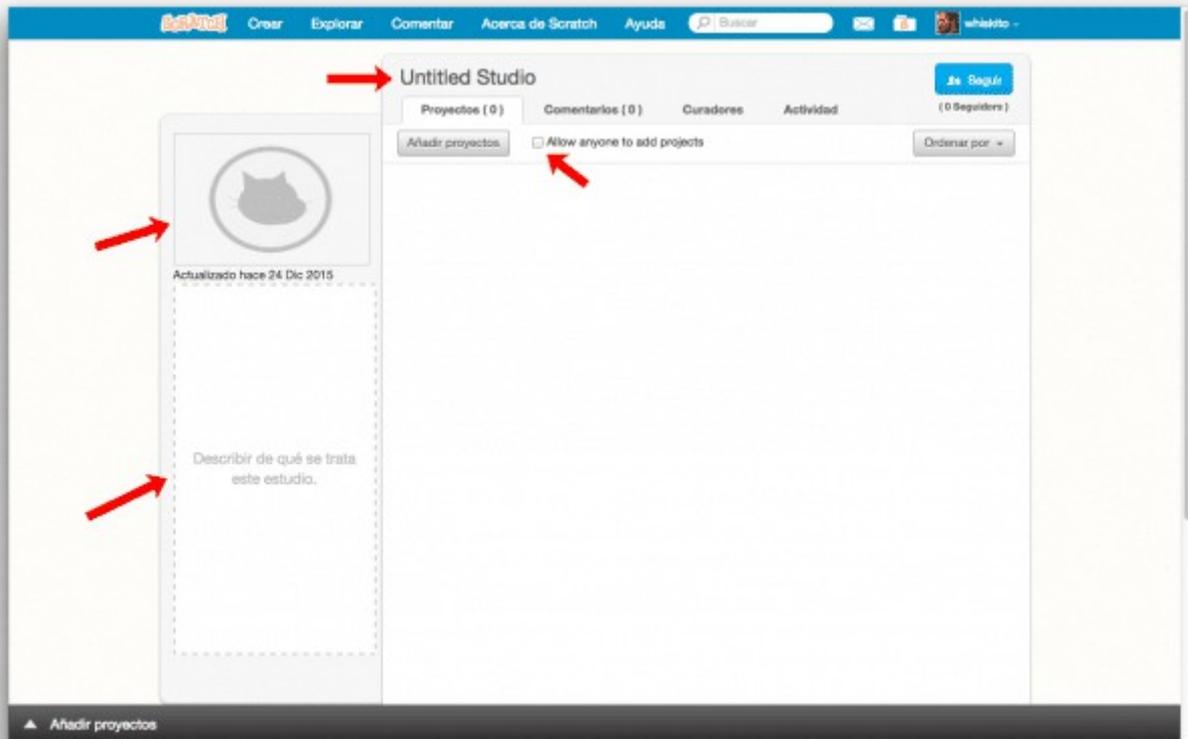
Fuente: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/paso-paso-crear-estudio-scratch-clase/31419.html>

2.3. Asigna nombre, imagen y otros detalles del estudio

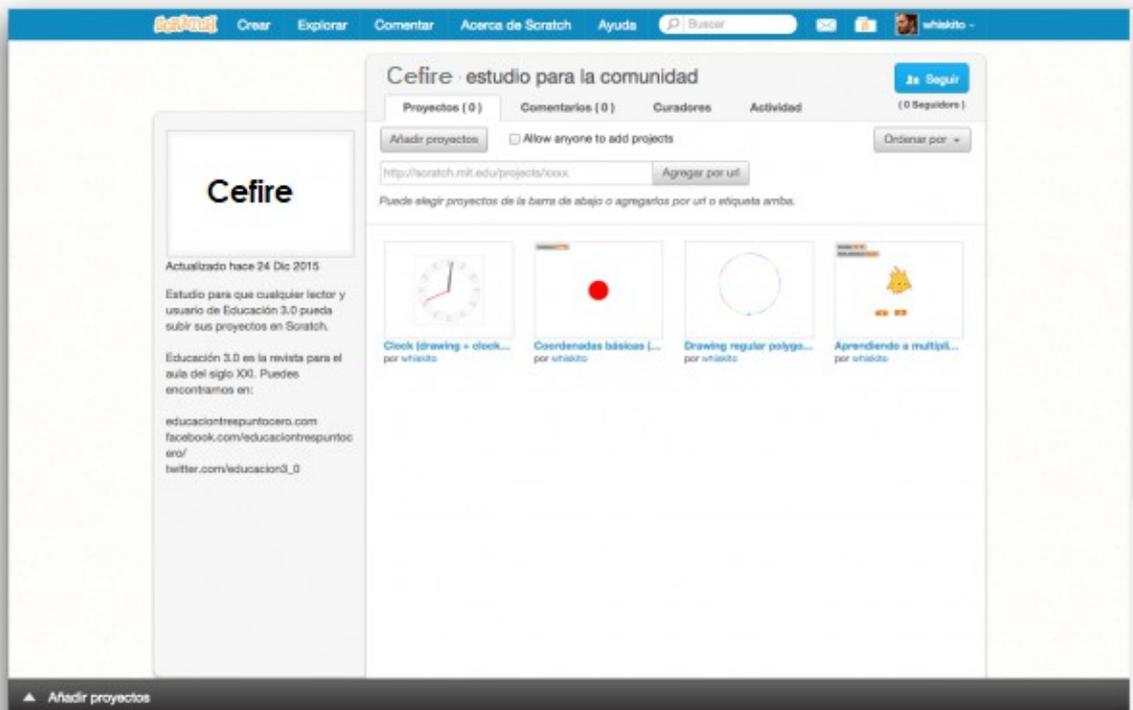
Ya se ha creado tu nuevo estudio, que aparece completamente en blanco. El siguiente paso es **completar algunos campos de información**, como el título, la imagen/avatar o el campo con una descripción del para qué lo vas a usar. También hay un checkbox que permite determinar si cualquiera puede subir proyectos al estudio, o si por el contrario sólo una selección de usuarios puede hacerlo:

- **Título:** el nombre que tendrá tu estudio.
- **Imagen de avatar:** la imagen que capitulará el estudio.
- **Descripción:** un puñado de palabras sobre en qué consiste el estudio, para qué lo vas a utilizar o, en definitiva, cuál quieres que sea su finalidad.

- **Permisos para subir proyectos al estudio:** podrás marcar esta opción si quieres permitir que cualquier usuario pueda subir proyectos a este estudio.



Una vez hayas completado estos campos y hayas subido alguno de tus proyectos, el estudio lucirá tal que así:



2.4. Lo que puedes hacer con un estudio de Scratch

Tu estudio está listo y ya es público. Fíjate en la URL del navegador, será la que tendrás que compartir con tus alumnos para que puedan subir sus creaciones.

¿Qué se puede hacer con un estudio de Scratch? Su uso en clase puede ser muy interesante como repositorio de proyectos de todos los alumnos. Podrán subir sus creaciones y compartirlas con sus compañeros, quienes no sólo tendrán acceso a los proyectos – y a su código – sino que también podrán comentar en ellos, añadirlos como favoritos o incluso reinventarlos.

El uso de este tipo de estudios también es muy interesante para crear pequeñas comunidades y proyectos basados categorizados. A los ejemplos antes expuestos podríamos crear, por ejemplo, un estudio para proyectos dirigidos a estudiantes de un determinado curso, o a una determinada área del conocimiento. Proyectos que usan exclusivamente el lápiz, sólo aquellos de formas geométricas, etcétera. **Los temas de los estudios son libres**, y por lo tanto cada uno puede utilizarlos para lo que estime

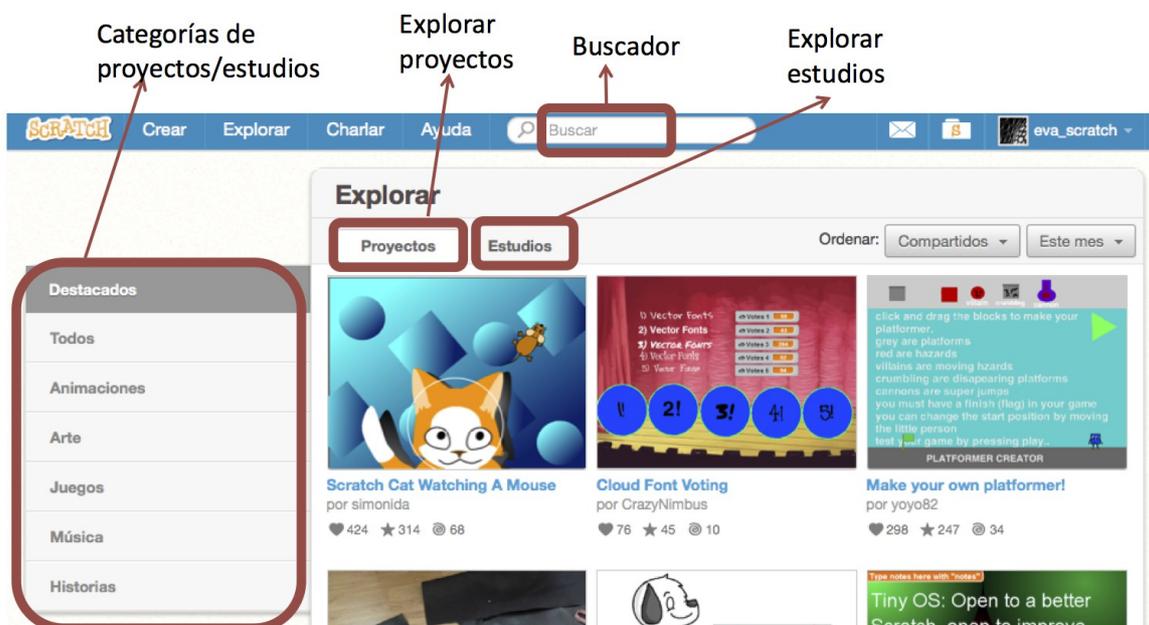
oportuno.

También existen algunos elementos avanzados que permiten hacer un mayor uso de los estudios en Scratch: un pequeño chat de comentarios y la posibilidad de invitar a usuarios a ser 'Curadores' del contenido, es decir, **que puedan administrar los proyectos que otros suben.**

2.5. Búsqueda de estudios/proyectos

Pulsamos sobre la pestaña **Explorar** de la barra de menú.

A partir de esta página podemos explorar proyectos/estudios según las categorías que se muestran a la izquierda, o bien utilizando un texto en el buscador.



3. Scratch 3.0 para profesores

¿Qué nos permite una cuenta de profesores?

A diferencia de las cuentas normales, la cuenta de profesor tiene una capacidad extra muy útil para todos los docentes. Y es poder controlar y gestionar nuestras clases así como añadir, quitar o reiniciar contraseñas de nuestros estudiantes.

Es interesante que nuestros alumnos estén dentro de nuestra clase ya que podremos ver su actividad. Igual que ellos entre sí también van a poder interactuar de una forma más próxima a la que lo hacen los que no están dentro de la clase.

También veremos sus actividades y el uso que hacen de Scratch, así como comentarios etc. Con mayor facilidad, y seremos avisados de cualquier incidencia que ocurra con brevedad mediante una alerta.

Además no van a necesitar su propio mail para registrarse ya que nosotros estaremos por una capa superior y no será necesaria tampoco ninguna validación de su mail. Cosa que muchas veces hace que el ritmo de trabajo de las clases sea menor. Ahorraremos tiempo y procedimientos de confirmación.

3.1. Crear una cuenta de Scratch de profesor/a

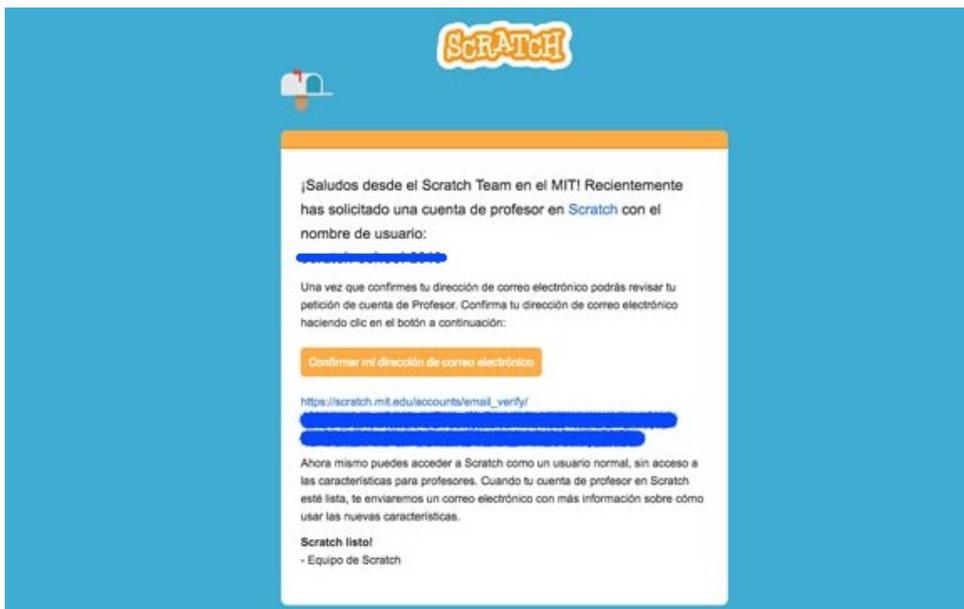
En primer lugar iremos al enlace de Scratch Educators donde encontraremos la página y el botón para crear una cuenta de docentes. Una vez allí empezaremos todo el proceso de registro desde cero. Introduciendo nuestros datos de forma correcta así como el teléfono por si es necesario comprobar nuestro rol de profesor.

Una vez tenemos nuestra cuenta de profesores todo son ventajas, podemos crear estudios, regular las clases y mucho más. Pronto lo aprenderéis y veréis que todo es mucho más fácil e intuitivo de lo que parece.

Verificar nuestra cuenta de Scratch de maestro



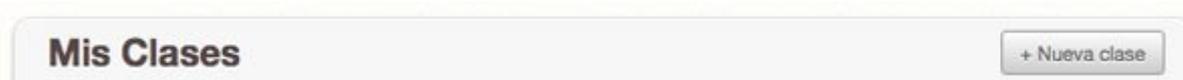
Cuando hayamos completado el registro solo faltará que confirmemos nuestro correo. Así que iremos a nuestra bandeja de entrada y encontraremos un correo como el de la imagen. Sólo tendremos que darle al botón de confirmar o al enlace de verificación.



3.2. Creación de clases y cuentas de estudiantes

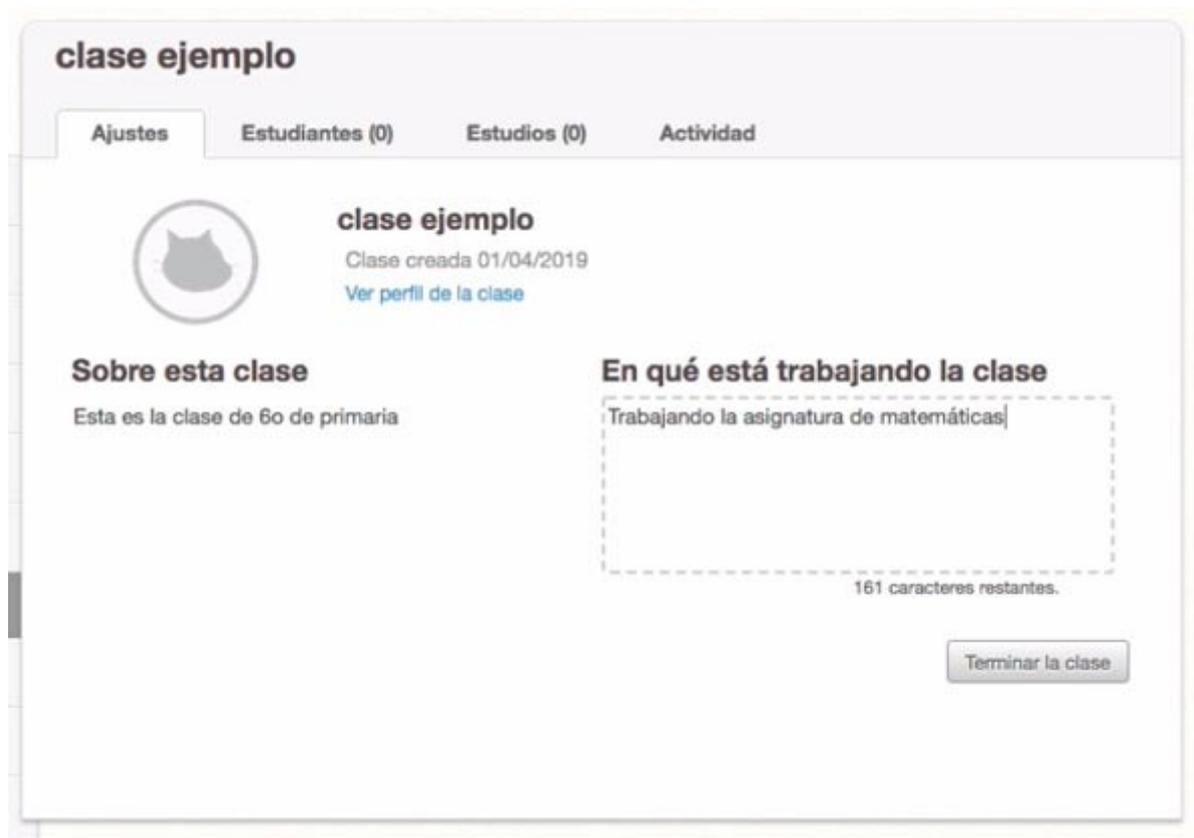
Vamos a ver las funcionalidades de Scratch para profesores que nos permiten crear clases propias y añadir un usuario para cada estudiante.

En primer lugar abriremos nuestra cuenta de Scratch y entraremos en la pestaña de clases. Haremos clic en el botón «Nueva clase».



A continuación podremos elegir el nombre que tendrá la clase, en nuestro caso hemos puesto «clase ejemplo» pero en vuestro caso podéis poner el nombre del colegio y el curso o grupo.

Por ejemplo: 6º primaria Grupo B. Además tenéis un espacio para poner una descripción de la clase así como en qué estáis trabajando en ese momento para que los alumnos lo vean al entrar.



A continuación haremos clic a la pestaña de Estudiantes espacio donde podremos añadir,

crear o quitar los usuarios de nuestros estudiantes. Si creas los usuarios, puede ser interesante poner el nombre del estudiante y el del colegio.



Resetear la contraseña de algún estudiante

Recuerda que dentro de la configuración de la cuenta del estudiante puedes «resetear» la contraseña de tus estudiantes en caso que la olviden. Como cuando tienes muchos estudiantes es muy frecuente estar reseteando contraseñas a diario es importante que transmitáis bien la importancia de recordar sus contraseñas.

Sobretudo si vosotros sois los profesores y no tenéis tiempo infinito para ir cambiándoles las contraseñas es interesante que la tengan apuntada en algún sitio personal, por ejemplo su agenda.

3.3. Creación de estudios en una clase de Scratch

Para trabajar con nuestros alumnos ahora ya tenemos la clase creada pero existe en

Scratch una herramienta para poder crear estudios y dentro de los estudios subir nuestros proyectos.

Principalmente y por defecto, nosotros seremos los encargados de subir proyectos, estos pueden ser ejemplos o ejercicios que tengan que realizar los estudiantes. Pero también podemos habilitar una opción para que cualquiera dentro de el estudio pueda subir proyectos.

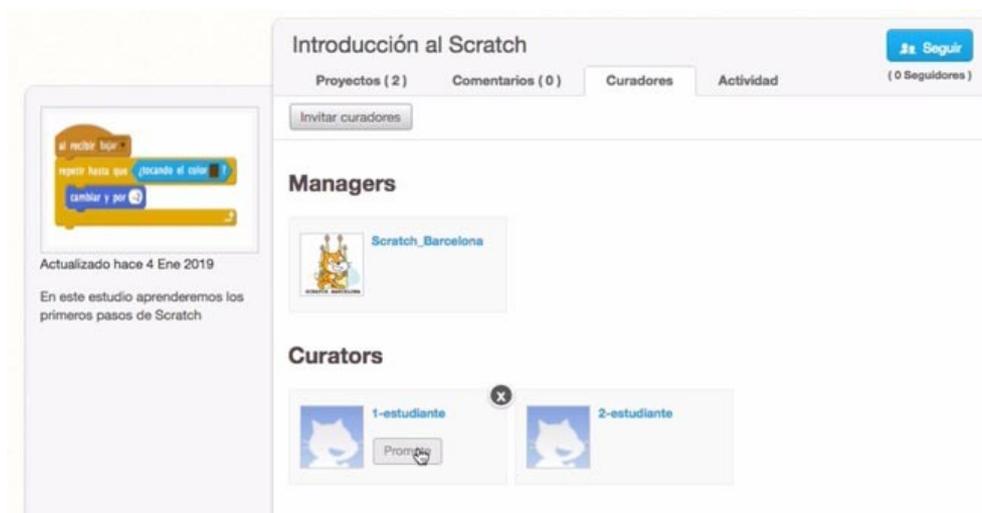
Subir proyectos en una clase de Scratch

Situaciones ideales para realizar un estudio por ejemplo pueden ser trabajos por proyectos puestos en clase y que los estudiantes vayan subiendo sus proyectos a medida que los tengan realizados. Por otra parte también puede ser interesante para crear proyectos en equipo y poder trabajar conjuntamente.

¿Quién puede estar en un estudio?

Como profesores de varias clases vamos a tener acceso a nuestros alumnos que podremos gestionar para añadirlos fácilmente dentro de un estudio. Podemos añadir a los estudiantes por su nombre de usuario o bien buscándolos si estos nos siguen. Como maestros vamos a tener como seguidores a todos nuestros alumnos así que los encontraremos de forma muy fácil en la parte inferior de la pantalla.

De curator a manager



En un inicio los estudiantes que añadamos dentro de un estudio tendrán calidad de curator y podrá participar en el estudio. Si queremos dotar a un estudiante de la calidad

de manager (más poderes para gestionar el estudio) haremos clic en «promote» así pasará de curator a manager.

Por otro lado un estudiante al que hayamos hecho manager de un estudio no va a tener los mismos poderes ante el resto de estudios donde esté implicado. Solamente tendrá poderes adicionales en el estudio donde haya sido promocionado a calidad de manager.

3.4. Recursos para educadores

Vamos a ver los diferentes recursos para educadores que hay disponibles en la web de Scratch, a través de vuestra cuenta de profesores, y que podéis utilizar en vuestras clases.

3.4.1. Tutoriales para profesores

En primer lugar tenemos una gran variedad de Tutoriales disponibles divididos por categorías y con un buscador que os facilitará la tarea de encontrar lo que estáis buscando en cada momento. Los podemos encontrar clasificados de la siguiente manera:

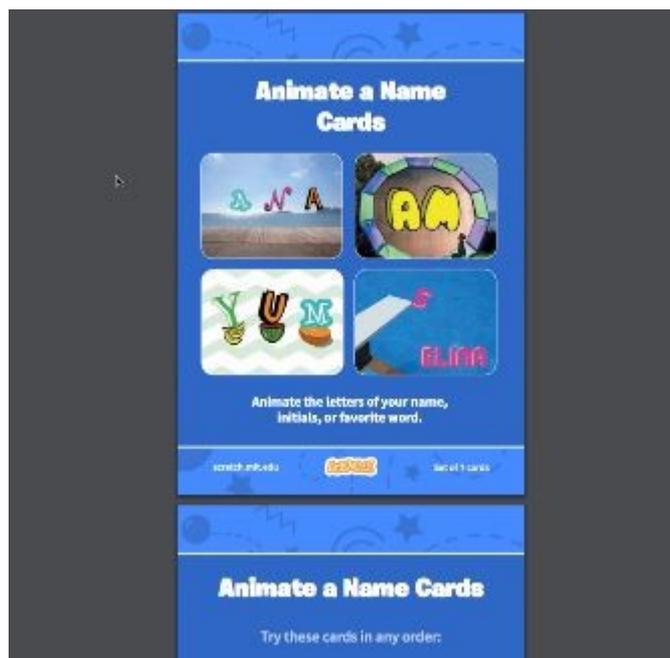
- Animación
- Arte
- Música
- Juegos
- Historias



Estos tutoriales os ayudaran a aprender desde como conseguir algo muy simple como grabar un sonido o mover un personaje, hasta crear algo más avanzado como un juego de persecución, todo ello explicado paso a paso para que podáis ir realizándolo al mismo tiempo.

3.4.2. Tarjetas didácticas

Otro de los recursos para educadores que tenéis disponibles, son las Tarjetas Didácticas. Estas tarjetas son la transcripción de los tutoriales de forma muy resumida y visual que podéis imprimir y utilizar como ejercicios durante vuestras clases.



Algo muy bueno que tiene este recurso didáctico, es que vuestros alumnos pueden interpretar por ellos mismos cada uno de los pasos y aprender al mismo tiempo que se divierten con algo novedoso.

3.4.3. Guías docentes

Finalmente, tenemos las Guías de actividades donde tenemos los recursos de cada ejercicio. Eso os permitirá descargar en formato PDF lo siguiente:

- Por un lado, las **Tarjetas de Programación** que, como hemos visto anteriormente, son un recurso entretenido para los alumnos que les permiten interpretar cada paso de las actividades.
- Y las **Guías para el docente**, un recurso para educadores muy útil que podéis tener disponible en cualquier momento que las necesitéis, ya sea a la hora de preparar vuestras clases o durante las mismas.



3.5. Registrarse en una clase a través de enlace

Que nuestros alumnos se registren a Scratch 3.0 dentro de la clase correcta es el primer paso para gestionar nuestra clase, vamos a ver cómo podemos hacer que nuestros alumnos se registren a Scratch con nosotros como profesores.

Para registrar a nuestros alumnos en nuestras clases, tenemos dos formas de hacerlo:

- **De manera manual**, como hemos visto anteriormente.
- **A través de un enlace**, que nos puede facilitar el trabajo si tenemos muchos alumnos.

3.5.1. Registro a través de un enlace

Otra forma que tenemos de registrar a los alumnos en nuestras clases, es generando un enlace que los enviará a la página de registro.

Para generar este enlace, tenemos que entrar a nuestro perfil de Scratch e ir a «Mis clases» para crear una nueva. Cuando ya tengamos la clase creada, basta con hacer clic a «Enlace para registrar a un estudiante», para generar el enlace.

Este enlace lo podemos hacer llegar a nuestros estudiantes de distintas formas:

- Una de ella es **hacer que los alumnos copien el enlace**, aunque no es una opción muy recomendada, ya que el enlace que se crea es bastante largo y la tarea se puede demorar bastante.
- Otra opción es **enviarlo por correo electrónico** si disponemos de los correos de cada uno de ellos.

Aun así, las que más recomendamos y que os pueden ser de más utilidad son las siguientes:

- Si disponéis de una página web o un blog del colegio, podéis **linkear el enlace a un botón personalizado** para cada curso. Así podréis tener un registro de los alumnos de cada curso y compartir las respectivas lecciones por este canal.
- O también podéis **pegar el enlace en vuestro perfil de Scratch**.

3.5.2. Como compartir el enlace de registro a través de nuestro perfil de Scratch

Para poder compartir el enlace de registro a través de la misma plataforma de Scratch, basta con ir a nuestro perfil y pegar el enlace en la sección «En que estoy trabajando», de esta forma solo tendréis que pedir a vuestros alumnos que busquen vuestro nombre de usuario en el buscador y entren en vuestro perfil para acceder al enlace, e ir a la página de registro. Ellos solamente tendrán que rellenar los datos de registro necesarios.

Como veis, si sois educadores, tener un cuenta de profesores donde compartir proyectos y crear estudios de Scratch, es una muy buena opción, y más si podéis registrar a vuestros alumnos de cada curso de una forma fácil y sin complicaciones como esta.

4. Bibliografía

- Ferrer M.A., García J. (2009) [Programació senzilla d'animacions i jocs: scratch](#)
- Ortega S. (2019) Pensamiento computacional en el aula con Scratch Recuperado de: [Pensamiento computacional en el aula con Scratch](#)
- Proyecto Scratch <https://scratch.mit.edu/>
- Scratch School. Scratch 3.0 para profesores. Recuperado de: <https://www.scratch.school/leccion/el-programa/>
- XTEC. Materials didàctics: Curs de Scratch (actualitzats a Scratch 3.0)_Recuperado de: <https://projectes.xtec.cat/programacioirobotica/curs-scratch-primaria> Ferrer M.A., García J. (2009) [Programació senzilla d'animacions i jocs: scratch](#)
- Ortega S. (2019) Pensamiento computacional en el aula con Scratch Recuperado de: [Pensamiento computacional en el aula con Scratch](#)
- Proyecto Scratch <https://scratch.mit.edu/>
- Scratch School Recuperado de: <https://www.scratch.school/leccion/el-programa/>
- [XTEC. Materials didàctics: Curs de Scratch \(actualitzats a Scratch 3.0\)](#) Recuperado de: <https://projectes.xtec.cat/programacioirobotica/curs-scratch-primaria>