

# Índice

El sueño de Sofia .....	1
<b>Capítulo 1</b>	
<b>Empezando a programar</b> .....	3
¿Qué es un programa? .....	6
¿Para qué sirven y dónde los puedes encontrar? .....	6
Componentes y características de los programas .....	6
La programación por bloques .....	7
¿Puedes escribir un programa? .....	8
Te presentamos Scratch .....	19
<b>Capítulo 2</b>	
<b>Conociendo Scratch</b> .....	21
Conociendo Scratch .....	22
¿Cómo instalar Scratch? .....	22
Un paseo por Scratch offline .....	24
Los bloques de Scratch .....	28
El club de Scratch .....	31
Usa Scratch como quieras: online/offline .....	31
Nuestra primera aventura en Scratch .....	31
Los secretos de “Encontrando el cofre” .....	37
<b>Capítulo 3</b>	
<b>Viajeros en el tiempo: Dinosaurios</b> .....	41
Recordemos .....	44
¿Lo probamos? .....	51
Nos posicionamos y nos movemos .....	54
Operadores .....	56
Agregar objetos. Características y funcionalidades .....	59
Crear bloques .....	64

## Capítulo 4

<b>Viajeros en el tiempo: "Sirenas y piratas"</b> .....	69
Apariencia .....	70
Elementos de "Sirenas y piratas": el juego .....	72
Variables .....	78
Control: Repeticiones Condicionales .....	80
¿Lo probamos? .....	90

## Capítulo 5

<b>Visitando el año 2500</b> .....	91
Repaso de controles y sensores .....	94
Eventos .....	98
Sonidos .....	103

## Capítulo 6

<b>Viajeros en el tiempo: fin del viaje</b> .....	105
Charopatra y las momias .....	105
Tao en los Juegos olímpicos 2020 .....	109