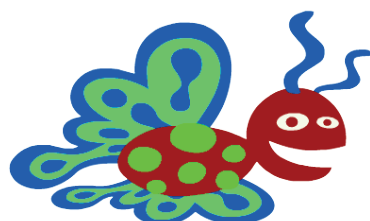
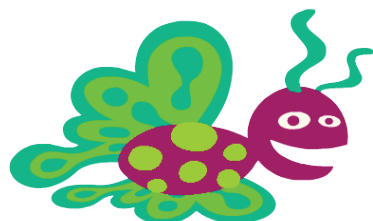
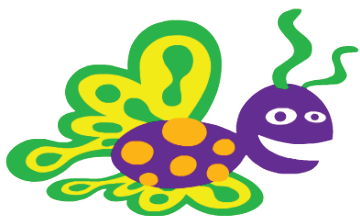


Cambiar COLOR

Presiona una tecla para cambiar el color de un objeto.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Cambiar COLOR



PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Elige un objeto de la biblioteca.

O, dibuja uno nuevo.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al presionar tecla espacio
cambiar efecto color por 25

¡HÁZLO!

Presiona la tecla espacio para cambiar los colores.

CONSEJO

Puedes elegir un efecto diferente en el menú:

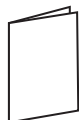
cambiar efecto color por 25

O bien, escribir un número diferente. Luego presiona la tecla espacio nuevamente.

Para eliminar los efectos, haz click en la señal de stop.



Crea una Tarjeta:



1. Dobra la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Mover al Ritmo

Baila al ritmo de un tambor.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Mover al Ritmo

PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Elige un bailarín
u otra imagen.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al presionar



por siempre

mover 10 pasos

tocar tambor 1 durante 0.25 pulsos

mover 10 pasos

tocar tambor 2 durante 0.25 pulsos

Escribe este número.

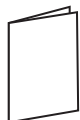
Haz click para elegir un sonido de tambor.



Haz click en la bandera
verde para comenzar.

¡HÁZLO!

Crea una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



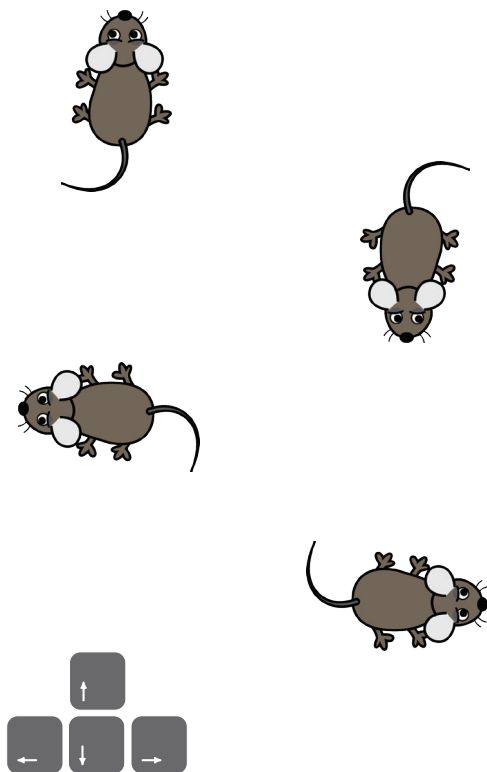
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Movimientos Clave

Utiliza las flechas para mover tu objeto.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Movimientos Clave

PRUEBA ESTE CÓDIGO

```
al presionar tecla flecha arriba
  apuntar en dirección 0
  mover 10 pasos

al presionar tecla flecha abajo
  apuntar en dirección 180
  mover 10 pasos

al presionar tecla flecha izquierda
  apuntar en dirección -90
  mover 10 pasos

al presionar tecla flecha derecha
  apuntar en dirección 90
  mover 10 pasos
```



Presiona las flechas para mover

¡HÁZLO!

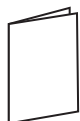
¿Tu objeto se ve al revés?
Puedes cambiar su estilo de rotación.

CONSEJO

fijar estilo de rotación izquierda-derecha

- izquierda-derecha
- no rotar
- en todas direcciones

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Diciendo Algo

¿Qué quieres que diga tu objeto ?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Diciendo Algo



PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Elige un objeto.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al clicar este objeto

decir ¡Oye! No sabía que los hipopótamos podían volar por 5 segundos

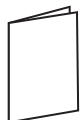
Escribe cualquier frase

¡HÁZLO!



Haz click en el objeto para iniciar.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



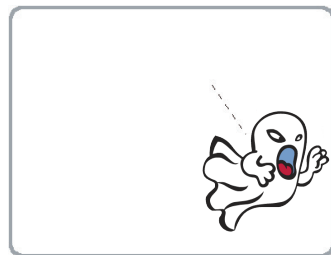
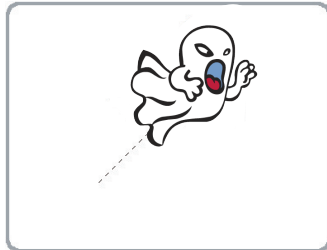
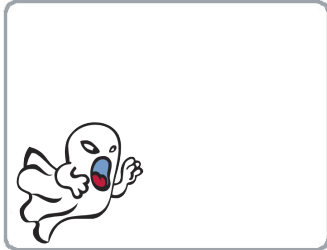
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Deslizar

Desliza suavemente un objeto de un punto a otro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Deslizar



PREPÁRATE

Nuevo objeto:    

Elige un objeto de la biblioteca.

O, dibuja uno nuevo.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al hacer clic en este objeto

deslizar en 1 segs a x: 20 y: 80

deslizar en 1 segs a x: 10 y: -20

deslizar en 2 segs a x: -110 y: -100

cuánto tiempo

posición horizontal

posición vertical

Prueba con diferentes valores.



HaZ click en la bandera verde para iniciar.

¡HÁZLO!

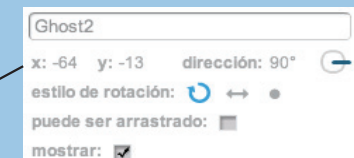
Para ver la posición x y actual de un objeto:

CONSEJO



Haz click en 

Las posiciones x y se muestran aquí.



x: -240 y: 180

x: 240 y: 180

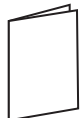
x: 0 y: 0

x: -240 y: -180

x: 240 y: -180

Aquí están las posiciones x y en el escenario.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



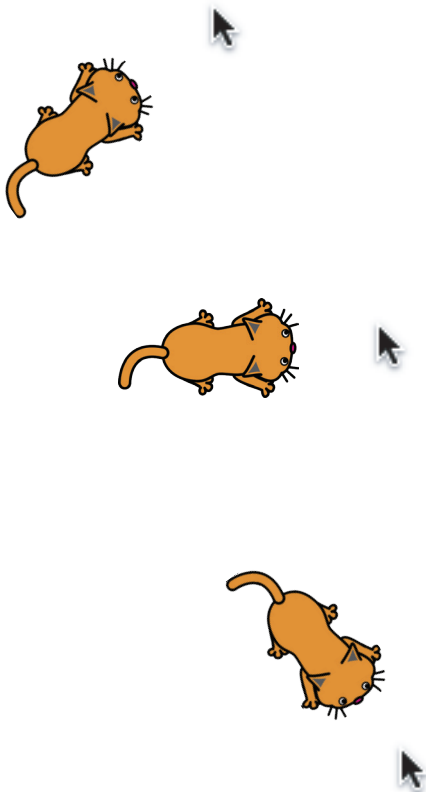
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Sigue al Ratón

Persigue el puntero del ratón.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Sigue al Ratón



PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Elige el gato u otro objeto.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al hacer clic en este objeto

por siempre

apuntar hacia puntero del ratón

mover 3 pasos

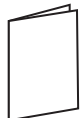


¡HÁZLO!



Haz click en la bandera verde para comenzar.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Bailar Twist

Reproducir un sonido y hacer un giro con el cuerpo.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Bailar Twist



PREPÁRATE

Nuevo objeto:    

Elige un objeto de una persona lista para bailar.

Sonido nuevo



Elige o graba un sonido.
¡Que sea corto!

PRUEBA ESTE CÓDIGO

```
al presionar tecla d
  tocar sonido human beatbox2
  cambiar efecto remolino por 50
  esperar .25 segundos
  cambiar efecto remolino por 0
  esperar .25 segundos
```

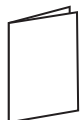
Selecciona remolino del menú.

¡HÁZLO!

D

Presiona la tecla para comenzar.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Remolino Interactivo

Girar una foto al mover el ratón.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Remolino Interactivo



PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Elige la ardilla u otro objeto para girar.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al presionar

por siempre

establecer efecto remolino a posición x del ratón

Selecciona remolino del menú.

Inserta el bloque POSICIÓN X DE RATON aquí.



Haz click en la bandera verde para comenzar.

CONSEJO

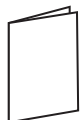
Mira cómo cambian los números a medida que mueves el ratón.

x: 240 y: -180

Nuevo objeto:



Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Animálo

Haz una animación simple.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

Animálo



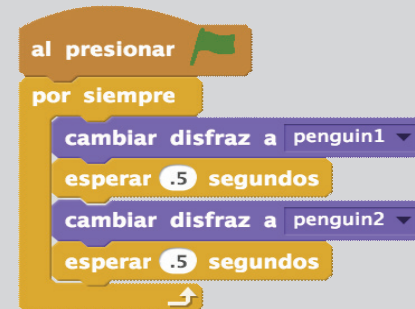
Haz click aquí para seleccionar la herramienta para duplicar

Haz click en el pingüino para duplicar el disfraz.

Utiliza la herramienta de dibujo para hacer que el nuevo disfraz se vea diferente.

PREPÁRATE

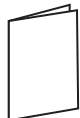
PRUEBA ESTE CÓDIGO



Haz clic en la bandera verde para comenzar.

¡HÁZLO!

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



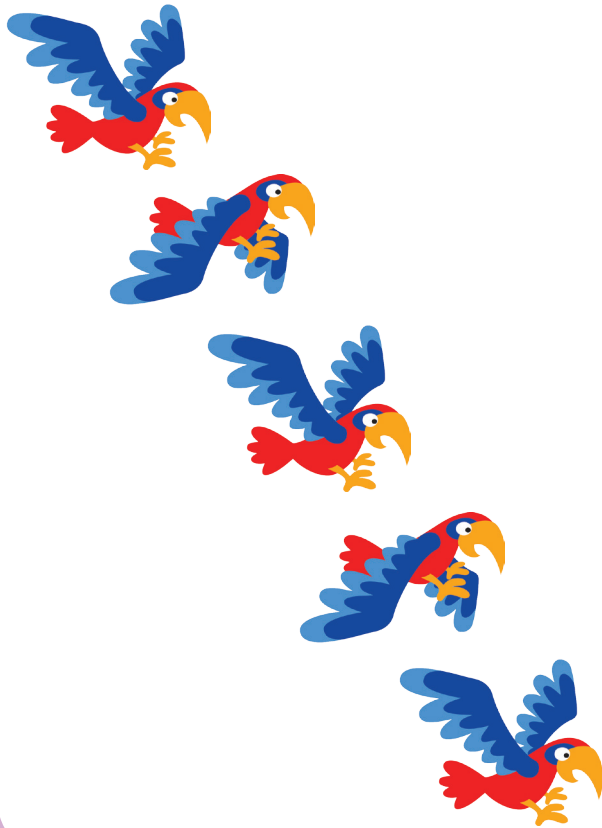
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Animación en Movimiento

Anima un personaje a medida que se mueve.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Animación en Movimiento



PREPÁRATE

Nuevo objeto:

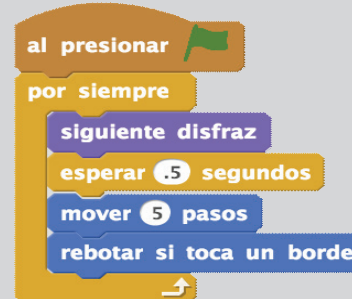


Elige un objeto de la biblioteca.



Escoge un objeto que tenga 2 o más disfraces.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

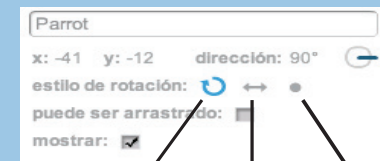


¿Tu objeto se ve al revés?
Puedes cambiar su estilo de rotación

CONSEJO

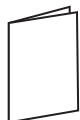


Haz click en



en todas las direcciones izquierda-derecha no rotar

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



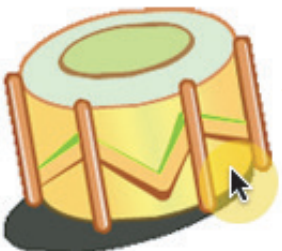
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Botón sorpresa

Crea tu propio botón.



<http://scratch.mit.edu>

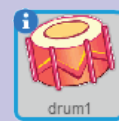
11

SCRATCH

Botón sorpresa

PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Haz click en

Elige un tambor (dentro de la categoría de Cosas).

Drum1
x: -73 y: -75 dirección: 90°
estilo de rotación:
puede ser arrastrado:

Puedes cambiar el nombre de tu objeto.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al hacer clic en este objeto

cambiar efecto color por 25

tocar tambor número al azar entre 1 y 18 durante 0.2 pulsos

cambiar efecto color por -25

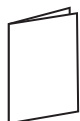
Inserta el bloque **NUMERO AL AZAR**

¡HÁZLO!



Haz click para ver (y escuchar) lo que hace.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

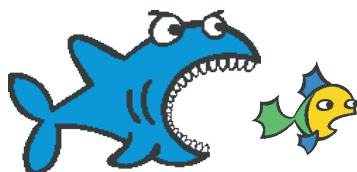
Guardar Puntaje

Agrega un marcador a tu juego.

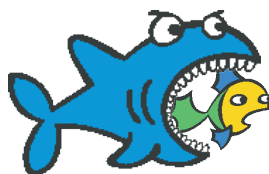
Puntaje 0



Puntaje 0



Puntaje 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Guardar Puntaje

Puntaje 0



PREPÁRATE

Programas
Movimiento
Apariencia
Sonido
Lápiz
Datos
Disfraces
Eventos
Control
Sensores
Operadores
Más Bloques

Crear una variable

Crear una lista

Variable nueva

Nombre de la variable:

☒ Para todos los objetos ☐ Sólo para éste objeto

☐ Nube variable (guardado en el servidor)

OK

Cancelar

Elige Datos y haz click en
Crear una variable

Pon Puntaje en el nombre
de la variable y haz click en OK

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al presionar

fijar Puntaje a 0

por siempre

girar número al azar entre -30 y 30 grados

mover 5 pasos

si tocando Fish2 entonces

cambiar Puntaje por 1

tocar sonido chomp y esperar

mover -100 pasos

utiliza el menú desplegable
para seleccionar el objeto que
estas persiguiendo.

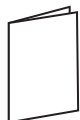
Aumenta el
puntaje en 1

¡HÁZLO!



Haz clic en la bandera verde para comenzar.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la
mitad.



2. Ponga goma en la parte
posterior.



3. Corte a lo largo de la línea
punteada.