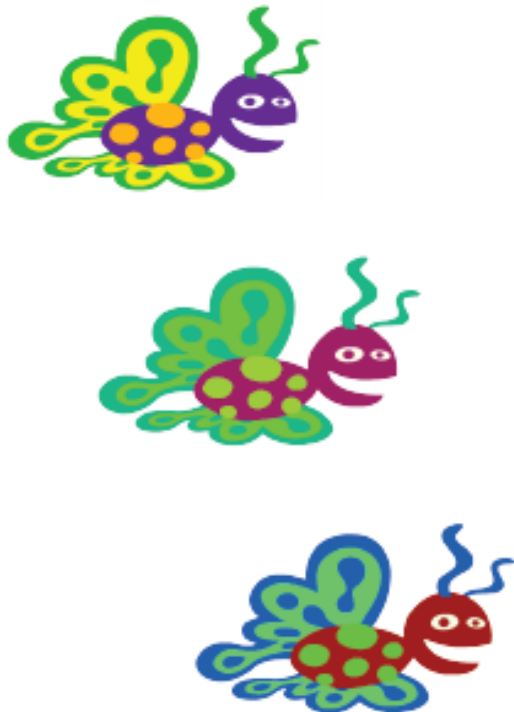


Cambiar COLOR

Presionar una tecla para cambiar el color de un objeto.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Cambiar COLOR



Elija un objeto de la biblioteca.

O, dibuje uno nuevo.

PREPÁRATE

al presionar tecla espacio ▾

sumar al efecto color ▾ 25

PRUEBA ESTE CÓDIGO

¡HAZLO!

Presiona la barra espaciadora para cambiar los colores.

RECOMENDACIÓN ADICIONAL

Puede elegir un efecto diferente en el menú:

sumar al efecto color ▾ 25

O bien, escribir un número diferente. Luego presione la barra espaciadora nuevamente.

Para eliminar los efectos, haga clic en la señal de stop.



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.

Mover al Ritmo

Empezar a bailar al ritmo de un tambor.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Mover al Ritmo

PREPÁRATE

Añadir Extensión

Música
Toca instrumentos y percusión.

Elija un bailarín u otra imagen.

Elija un fondo

al hacer clic en

por siempre

mover 10 pasos

tocar tambor (1) Caja durante 0.25 tiempos

mover 10 pasos

tocar tambor (2) Bombo durante 0.25 tiempos

Haga clic para elegir el sonido de un tambor.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

Escribe este número



Haga clic en la bandera verde para iniciar.

¡HAZLO!

Crea una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



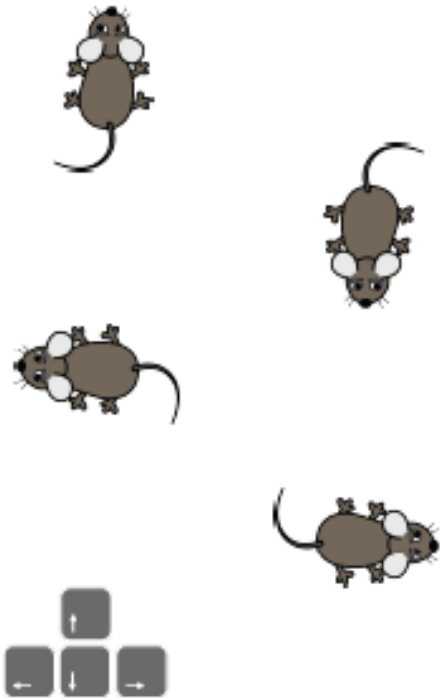
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Movimientos clave

Utilizar las flecha para mover su 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 derecha** ▾
apuntar en dirección **90**
mover **10** pasos

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



Presione las flechas para mover!

¡HAZLO!

¿Su objeto se ve al revés? Puede cambiar su estilo de rotación usando este bloque.

fijar estilo de rotación a **izquierda-derecha** ▾

RECOMENDACIÓN ADICIONAL

✓ **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

Elija un objeto u objetos



PRUEBA ESTE CÓDIGO

al hacer clic en este objeto

decir Hey! No sabía que los hipopótamos podían volar! durante 5 segundos

Escribe cualquier palabra.

¡HAZLO!



Haga clic en el objeto para iniciar.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



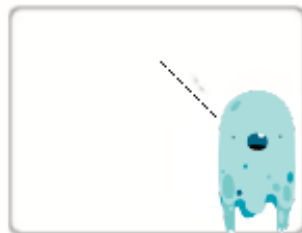
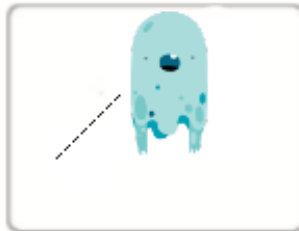
2. Ponga goma en la parte posterior.



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



Elija un objeto de la biblioteca o dibuje uno nuevo

PREPÁRATE

al presionar

PRUEBA ESTE CÓDIGO

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

Prueba con diferentes valores.

Cuánto tiempo

Posición horizontal

Posición vertical



Haz clic en bandera verde para iniciar

¡HAZLO!

Información del objeto, entre ellas la posición x,y actual

CONSEJO

Objeto ↔ x ↕ y

mostrar Tamaño Dirección

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 y en el escenario.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



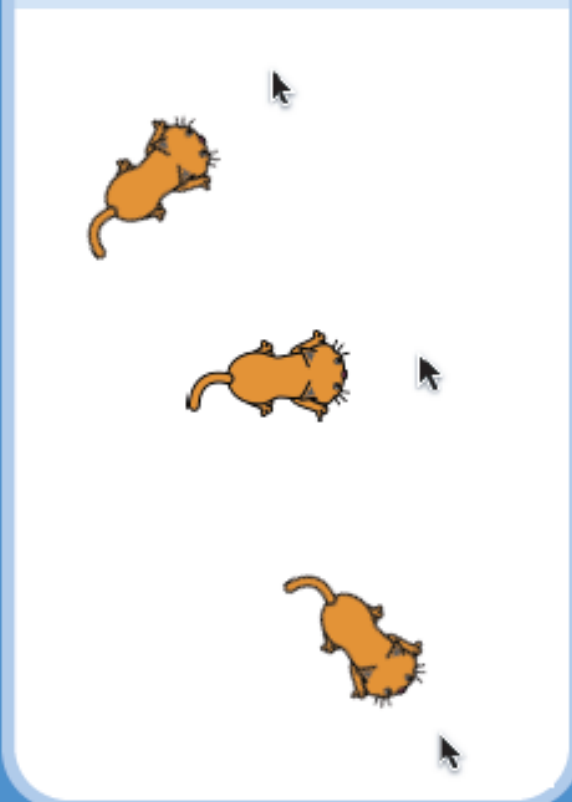
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Sigue al Ratón

Seguir el puntero del ratón.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Sigue al Ratón

PREPÁRATE

Elija un objeto de la biblioteca



PRUEBA ESTE CÓDIGO

al hacer clic en 

por siempre

apuntar hacia puntero del ratón

mover 3 pasos

¡HAZLO!



Haz clic en bandera verde 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.

Bailar Twist

Reproducir un sonido y hacer un giro con el cuerpo.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Bailar Twist



PREPÁRATE

Elija una imagen de alguien listo para bailar

Código

Disfraces

Sonidos

En la sección sonidos

Grabe o elija un sonido.
(En caso de grabarlo sea breve!).

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al presionar tecla **d**

Iniciar sonido **Human Beatbox2**

dar al efecto **remolino** el valor **50**

esperar **0.25** segundos

dar al efecto **remolino** el valor **0**

esperar **0.25** segundos

Seleccione efecto remolino del menú

D

Presione esta tecla para comenzar.

¡HAZLO!

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



Elija la ardilla u otro objeto para girar

PREPÁRATE

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al hacer clic en

por siempre

dar al efecto

remolino

el valor

posición x del ratón

¡HAZLO!



Haz clic en bandera verde 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.

Anímalo

Hacer una animación simple.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

Anímalo



PREPÁRATE

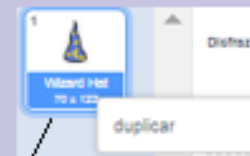
Elija una imagen de la biblioteca

Código

Disfraces

Sonidos

En la sección Disfraces



Clic derecho del mouse para duplicar disfraz

Modificar disfraz con herramientas de dibujo



al hacer clic en

por siempre

esperar 0.5 segundos

cambiar disfraz a Wizard Hat

esperar 0.5 segundos

cambiar disfraz a Wizard Hat2

PRUEBA ESTE CÓDIGO



Haz clic en bandera verde para iniciar

¡HAZLO!

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



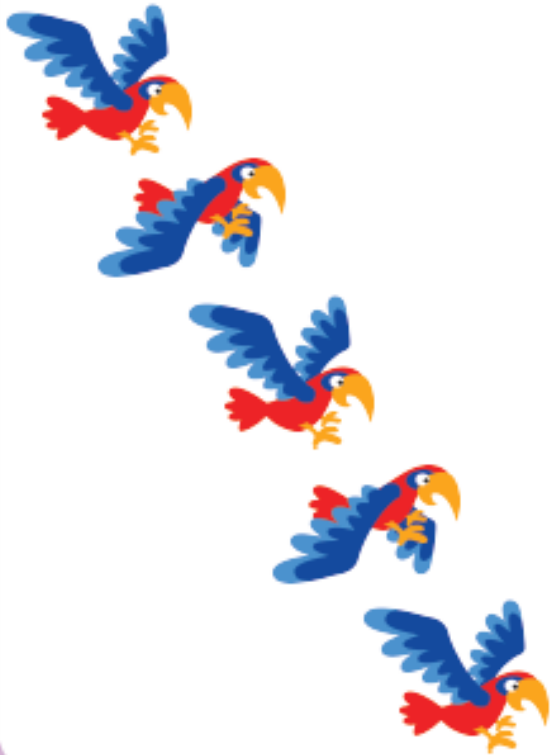
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

Animación en Movimiento

Animar un personaje a medida que se mueve.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Animación en Movimiento



PREPÁRATE

Elija un objeto de la biblioteca que tenga 2 o más disfraces

PRUEBA ESTE CÓDIGO

```
al hacer clic en [bandera verde]
por siempre
  siguiente disfraz
  esperar 0.5 segundos
  mover 5 pasos
  al toca un borde, rebotar
```

¡HAZLO!

Haz clic en bandera verde para iniciar

¿Su objeto se ve al revés? Puede cambiar su estilo de rotación usando este bloque.

fijar estilo de rotación a izquierda-derecha

RECOMENDACIÓN ADICIONAL

✓ izquierda-derecha
no rotar
en todas direcciones

```
al hacer clic en [bandera verde]
fijar estilo de rotación a izquierda-derecha
```

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

Cree su propio botón.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Botón sorpresa

Añadir Extensión

Música
Toca Instrumentos y percusión.

PREPÁRATE

Elija un tambor (de la categoría música).

Objeto

Puede cambiar el nombre al objeto

al hacer clic en este objeto

PRUEBA ESTE CÓDIGO

sumar al efecto color 25

tocar tambor número aleatorio entre 1 y 18 durante 0.2 tiempos

sumar al efecto color -25

Inserte el bloque número aleatorio entre (lo encuentra en la sección operadores)

Operadores



¡HAZLO!

Haga clic 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

Agregar un marcador a su juego.

Puntaje 0



Puntaje 0



Puntaje 1



<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Guardar Puntaje

Puntaje 0

Elija dos objetos

PREPÁRATE

En la sección Variables

En la sección Disfraces

Variables

Crear una variable

Clic para crear variable

Código

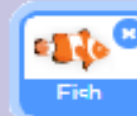
Disfraces

Sonidos

Nombre la variable "Puntaje" y de clic en Aceptar



Tamaño 60



Elija un disfraz adecuado

Modifique el tamaño

Nueva variable

Nombre de la variable:
Puntaje

Para todos los objetos Sólo, para este objeto

Variable en la nube (guardada en el servidor)

Cancelar Aceptar

al hacer clic en

PRUEBA ESTE CÓDIGO

dar a Puntaje el valor 0

Utilice menú desplegable para seleccionar la variable

por siempre

girar número aleatorio entre -30 y 30 grados

mover 5 pasos

Seleccione objeto a perseguir

si ¿tocando Fish entonces

sumar a Puntaje 1

Aumenta el puntaje en 1

tocar sonido Bite hasta que termine

mover -100 pasos



Haz clic en bandera verde para iniciar

!HAZLO!

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.