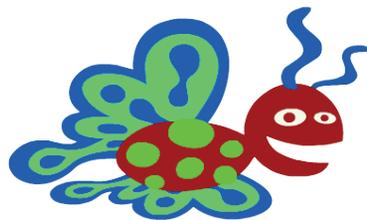
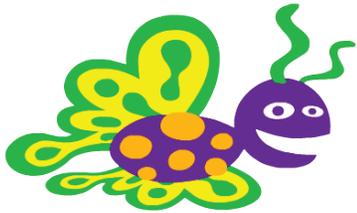


# Cambiar COLOR

Presionar una tecla para cambiar el color de un objeto.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

# Cambiar COLOR



PREPARATE

Nuevo objeto:    

Elija un objeto de la biblioteca.

O, dibuje uno nuevo.

PRUEBA ESTE CODIGO

al presionar tecla espacio  
cambiar efecto color por 25

¡HASLO!

Presiona la barra espaciadora para cambiar los colores.

RECOMENDACION ADIONAL

Puede elegir un efecto diferente en el menú:

cambiar efecto color por 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

PREPARATE

Nuevo objeto:

Elija un bailarín u otra imagen.

PRUEBA ESTE CODIGO

```
al presionar 
por siempre
  mover 10 pasos
  tocar tambor 1 durante 0.25 pulsos
  mover 10 pasos
  tocar tambor 2 durante 0.25 pulsos
```

Escriba este número.

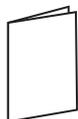
Haga clic para elegir un sonido del tambor.

¡HASLO!



Haga clic en la bandera verde para iniciar.

Crea una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



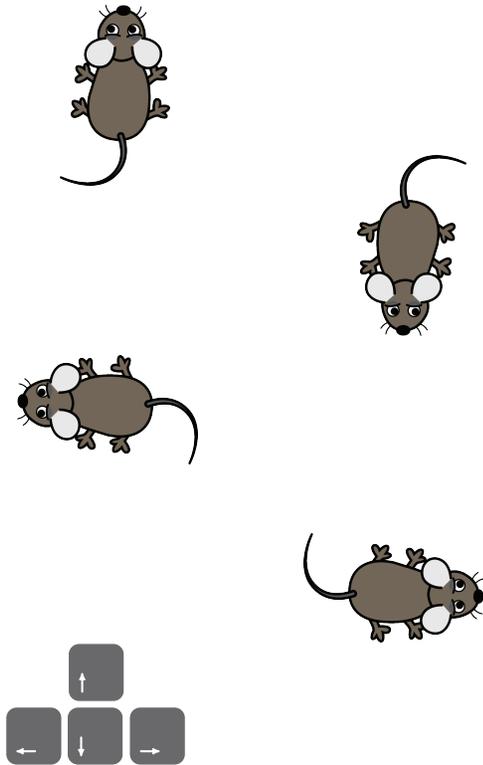
2. Ponga goma en la parte posterior.



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 CODIGO

```
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
```



Presione las flechas para mover!

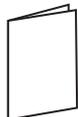
¡HASLO!

¿Su objeto se ve al revés?  
Usted puede cambiar su estilo de rotación.

RECOMENDACION ADICIONAL

```
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



PREPARATE

Nuevo objeto:

Elija un objeto.

PRUEBA ESTE CODIGO

al clicar este objeto

decir Hey! No sabía hipopótamos podían volar! por 5 segundos

Escribe cualquier palabra.

¡HASLO!



Haga clic en el objeto para iniciar.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



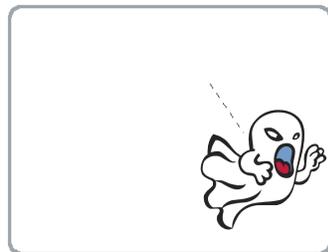
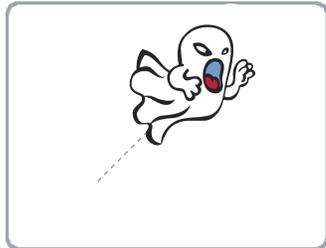
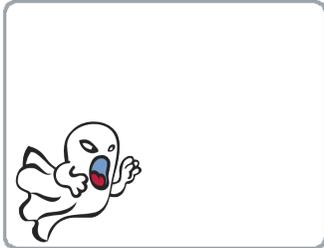
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

# Deslizar

Deslizar suavemente de un punto a otro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

# Deslizar



PREPARATE

Nuevo objeto:    

Elija un objeto de la biblioteca. O, dibuje uno nuevo.

PRUEBA ESTE CODIGO

al clicar 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

Pruebe con diferentes valores.

cuánto tiempo posición horizontal posición vertical



Haga clic en la bandera verde para iniciar.

¡HASLO!

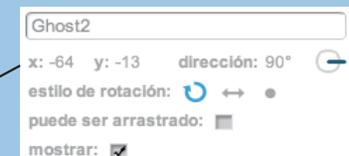
Para ver la posición x y actual de un objeto:

RECOMENDACION ADIONAL



Haga clic 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.



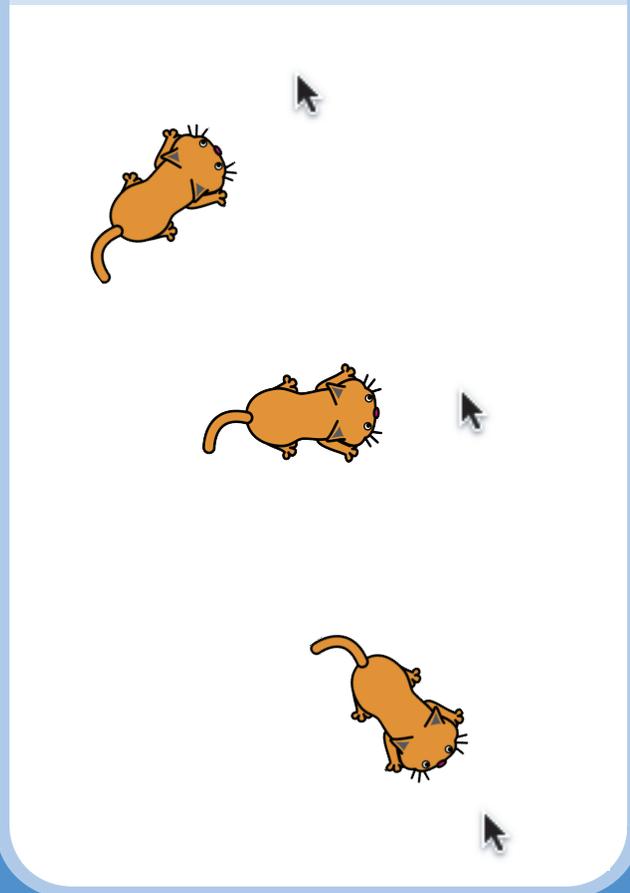
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

# Sigue al Ratón

Seguir el puntero del ratón.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

# Sigue al Ratón



PREPARATE

Nuevo objeto: 

Elija el gato u otro objeto.

PRUEBA ESTE CODIGO

al clicar este objeto

por siempre

apuntar hacia puntero del ratón

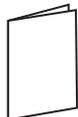
mover 3 pasos

¡HASLO!



Haga 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.

# Bailar Twist

Reproducir un sonido y hacer un giro con el cuerpo.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

# Bailar Twist



PREPARETE

Nuevo objeto:



Elija un objeto de una persona lista para bailar.

Sonido nuevo



Elija o grabe un sonido.  
Sea breve!

PRUEBA ESTE CODIGO

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

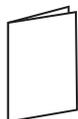
Seleccione remolino del menú.

¡HASLO!

D

Presione 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



PREPARATE

Nuevo objeto:

Elija la ardilla u otro objeto para girar.

PRUEBA ESTE CODIGO

al presionar

por siempre

establecer efecto **remolino** a **posición x del ratón**

Seleccione remolino del menú.

Inserte el bloque **POSICION X DE RATON** aquí.



Click the green flag to start.

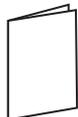
RECOMENDACION ADIONAL

Note cómo los números cambian a medida que mueve 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

Hacer una animación simple.

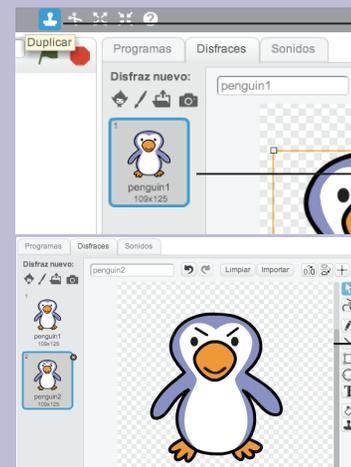


<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH

# Animálo



Hacer clic aquí para duplicar

PREPÁRATE

Haga clic en el pingüino para duplicar el disfraz.

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

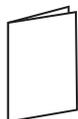
PRUEBA ESTE CODIGO



¡HASLO!

Haga clic en la bandera verde para comenzar.

Cree una Tarjeta:



1. Doble la tarjeta por la mitad.



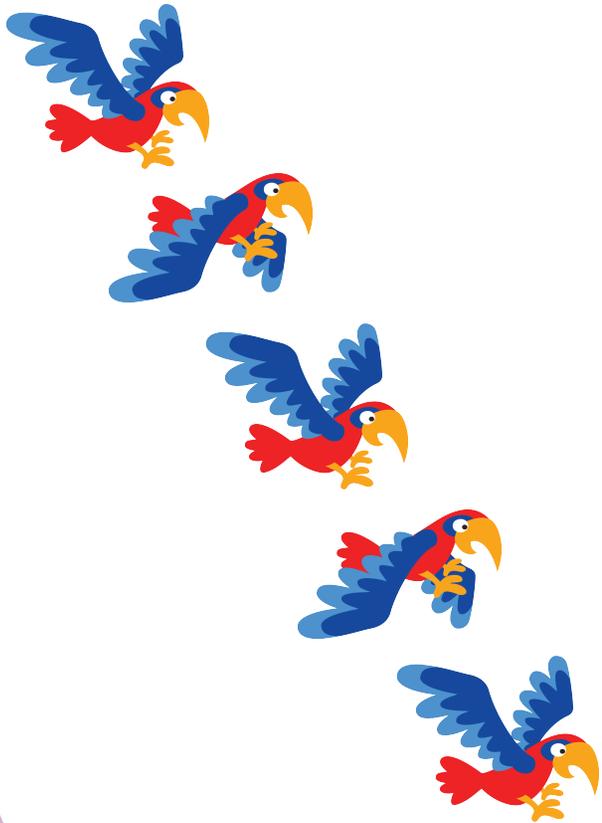
2. Ponga goma en la parte posterior.



3. Corte a lo largo de la línea punteada.

# Animación en Movimiento

Animar un personaje a medida que se mueve.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

# Animación en Movimiento



PREPARATE

Nuevo objeto:

Elija un objeto de la biblioteca.



Elija un sprite que tenga 2 o más disfraces.

PRUEBA ESTE CODIGO

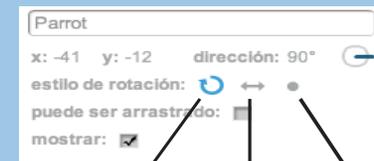
```
al presionar 
por siempre
  siguiente disfraz
  esperar .5 segundos
  mover 5 pasos
  rebotar si toca un borde
```

¿Su objeto se ve al revés?  
Usted puede cambiar su estilo

RECOMENDACION ADIONAL



Haga click en

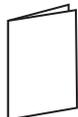


en todas direcciones

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

Cree su propio botón.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

# Botón sorpresa

PREPARETE

Nuevo objeto:

Elija un tambor (de la categoría de Cosas).



Haga click en

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

Puede cambiar el nombre de su objeto.

PRUEBA ESTE CODIGO

al clicar 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

Inserte el bloque **NUMERO AL AZAR**

¡HASLO!



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.

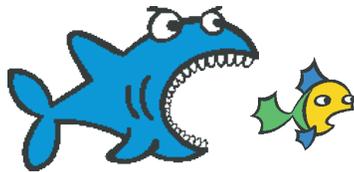
# Guardar Puntaje

Agregar un marcador a su juego.

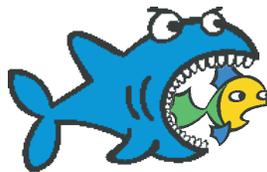
Puntaje 0



Puntaje 0



Puntaje 1



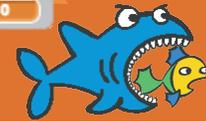
<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

# Guardar Puntaje

Puntaje 0



Elija Datos  
Haga Clic

Escriba "Puntaje" en el  
nombre de la variable y haga  
clic en Ok

PREPARATE

PRUEBA ESTE CODIGO



utilice el menú desplegable  
para seleccionar el objeto que  
está persiguiendo.  
Aumenta el  
puntaje en 1

¡HASLO!



Haga 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.