

TERCERO

# SCRATCH

Segunda Parte



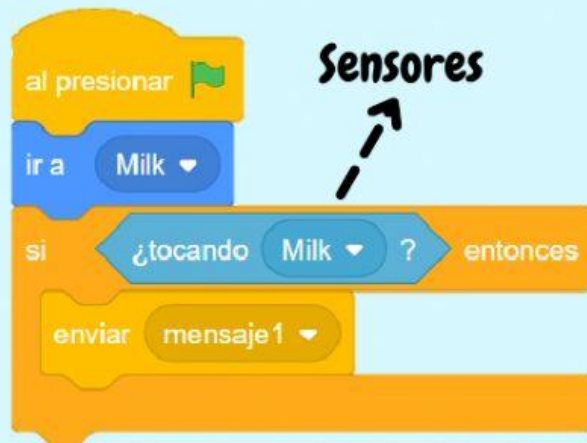
REALIZADO POR NATHALIA MONTERO GÓMEZ

- Hacer que gire el personaje para siempre



Agregando otro personaje

- Si el personaje principal toca al otro, envía un mensaje.



Utilizando el resultado de la combinación anterior.

- El otro personaje recibe el mensaje y desaparece.



Luego de hacer 8 combinaciones básicas con los bloques, se espera que logren conectarlos con las acciones que ejecuta cada uno. En este caso deberán seleccionar los bloques que consideren necesarios para programar un ejercicio, instrucción por instrucción.



## Bloque Vs Acción

Escoge un personaje con disfraces y agrega 3 escenarios

al presionar



mover 10 pasos

iniciar sonido

Miau ▼

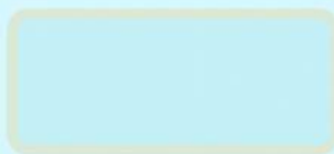
esperar 1 segundos

siguiente disfraz

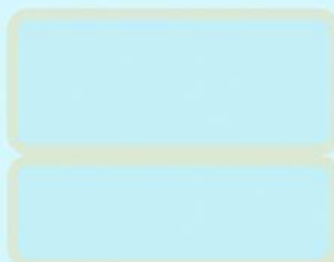
al presionar



1. ¿Cómo inicias el código?



2. Haz que el personaje se mueva





iniciar sonido **Miau** ▼

mover **10** pasos



al presionar 

iniciar sonido **Miau** ▼

al presionar 

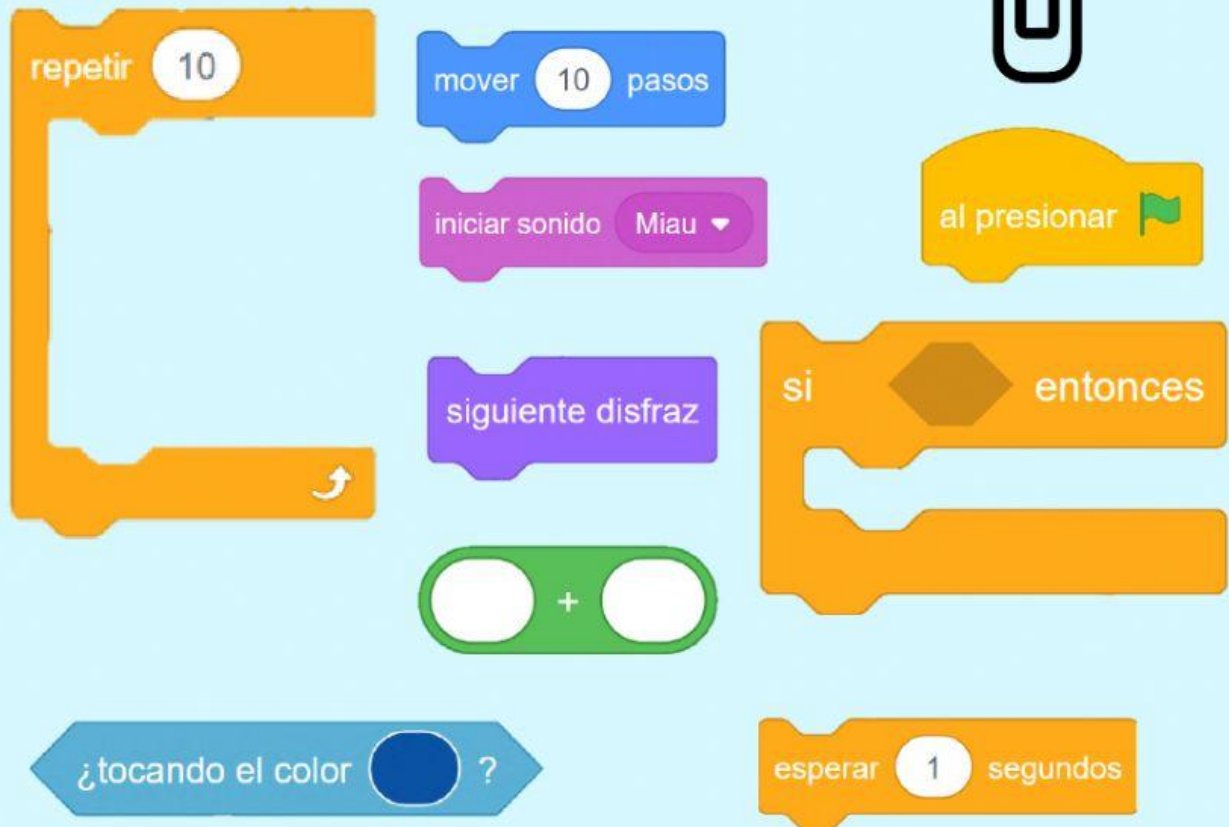
mover **10** pasos

esperar **1** segundos

siguiente disfraz

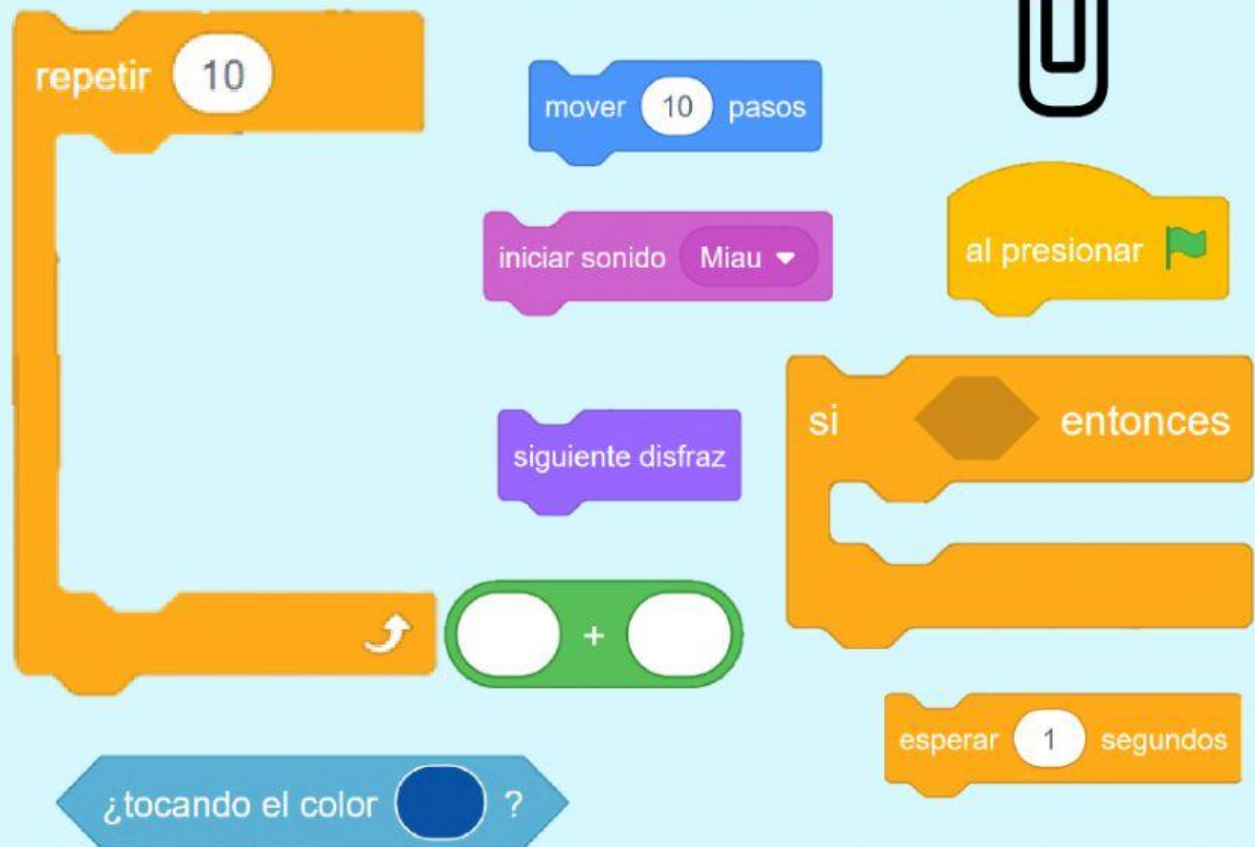
### 3. Al final del movimiento emite un sonido

### 4. Después de moverse hacer que espere para emitir el sonido.



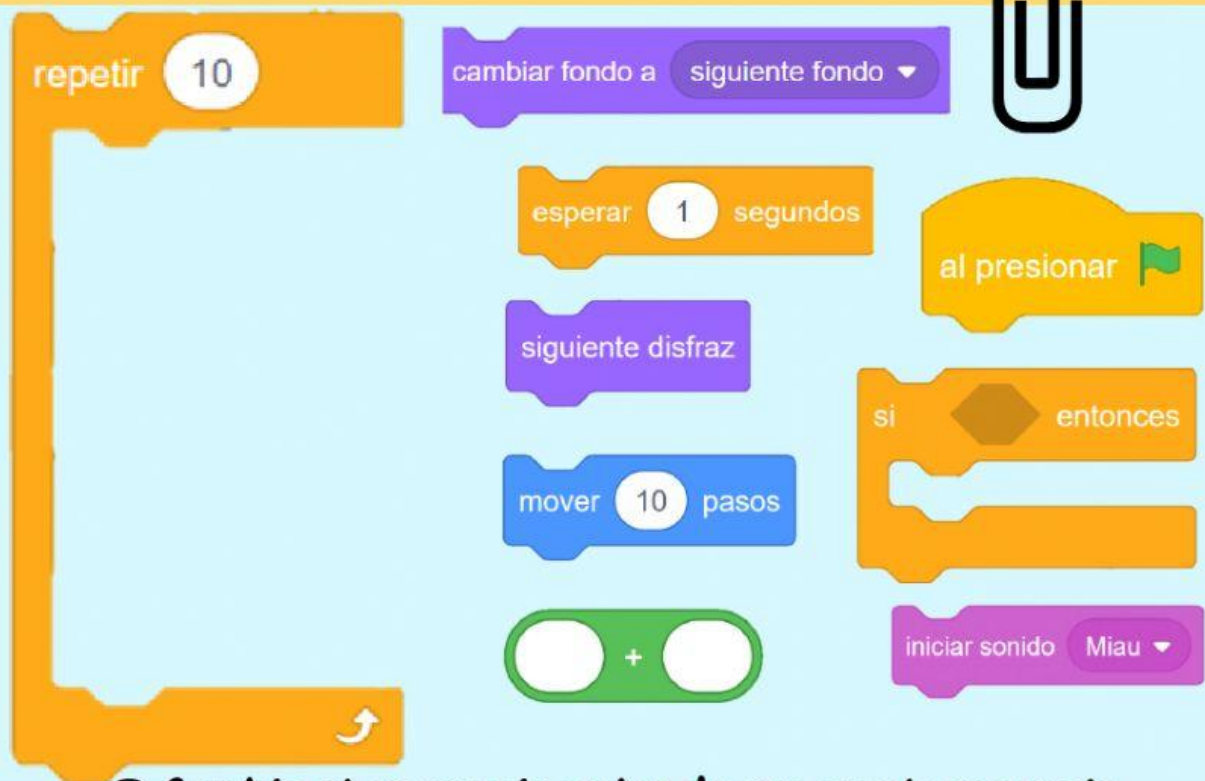
### 5. Realizar varias veces las 3 acciones anteriores





**6. Cambiar el disfraz al final de cada repetición.**

A large, light blue rectangular box with a yellow border, containing four smaller, light blue rectangular boxes stacked vertically, intended for writing instructions or notes.



**7. Cambie el escenario antes de mover el personaje .**

Al desagregar un problema en varios pasos o instrucciones, fortalecemos nuestro pensamiento algorítmico y cuando hacemos la relación de las instrucciones con los bloques, fortalecemos el pensamiento lógico.



**Antes de  
iniciar a  
programar**

**1 Divide el  
ejercicio en  
varios pasos**

**2 Relaciona los pasos que  
planteaste con posibles  
soluciones que ofrecen  
los bloques de Scratch**

**Resuelve el siguiente ejercicio usando tu  
pensamiento lógico y algorítmico.**

Ejercicio:  
Devin y Ruby son amigos.



Ruby



Devin

Usa Scratch para que Devin salude a Ruby, y dos segundos después Ruby responda - Hola Devin, ¿Cómo estás?

**Pista y  
condición**

Observar la combinación 7 y 8



Ruby responde al  
mensaje que envía Devin,  
así que cada personaje  
requiere una  
programación específica.





Hasta este punto hay más claridad de como abordar y resolver ejercicios básicos en Scratch de forma lógica y algorítmica. Sin embargo, es necesario seguir practicando con más ejercicios, por eso, como elemento final encontrarán 5 tarjetas, con un problema diferente en cada una y el cuál pueden intentar resolver en Scratch. Tienen pequeñas ayudas de los resultados esperados tanto en el personaje como en los bloques.