

TERCERO

SCRATCH

Segunda Parte



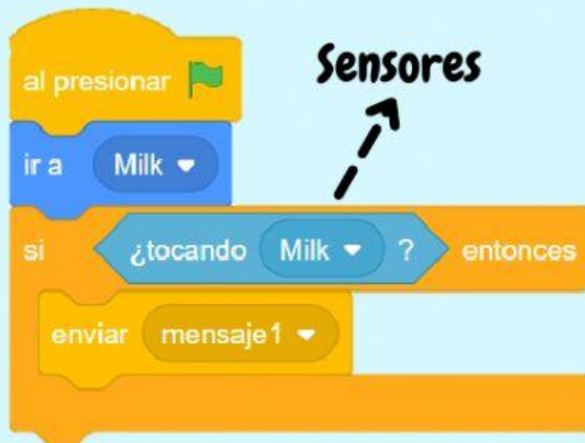
REALIZADO POR NATHALIA MONTERO GÓMEZ

- 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 ▼

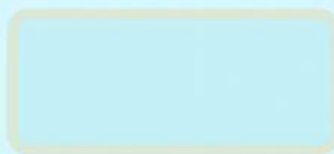
esperar 1 segundos

siguiente disfraz

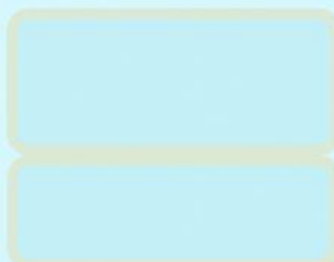
al presionar



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 

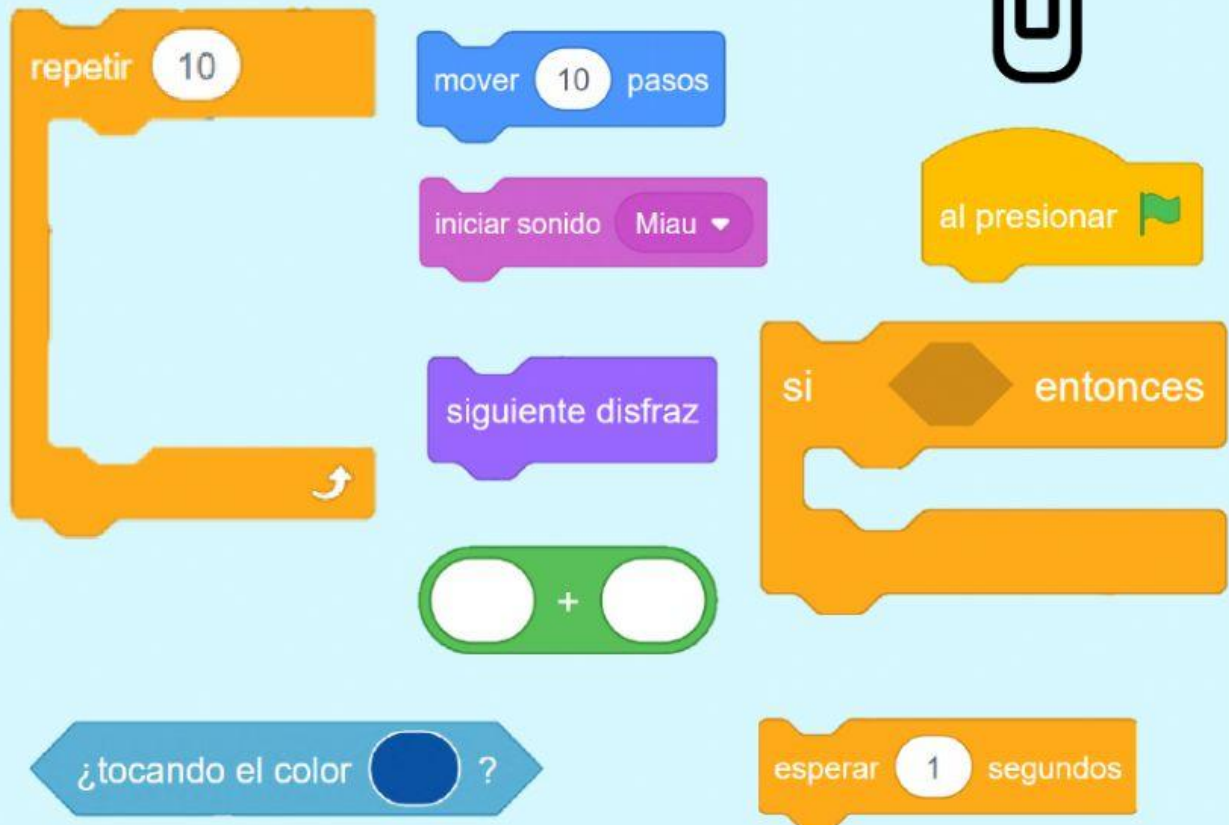
mover **10** pasos

esperar **1** segundos

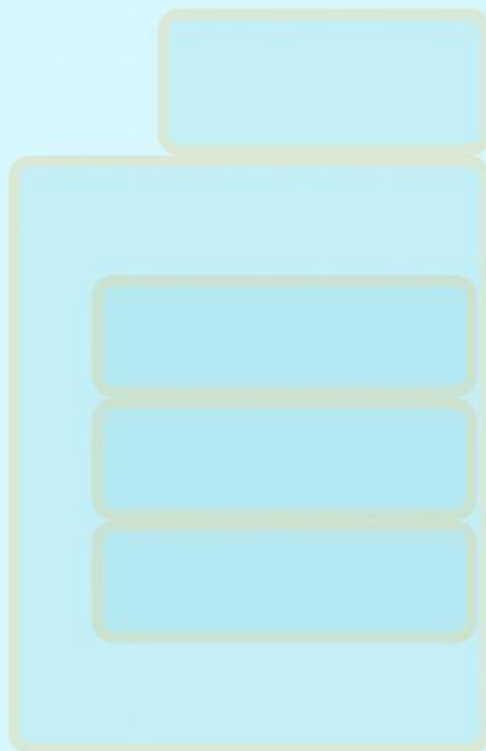
siguiente disfraz

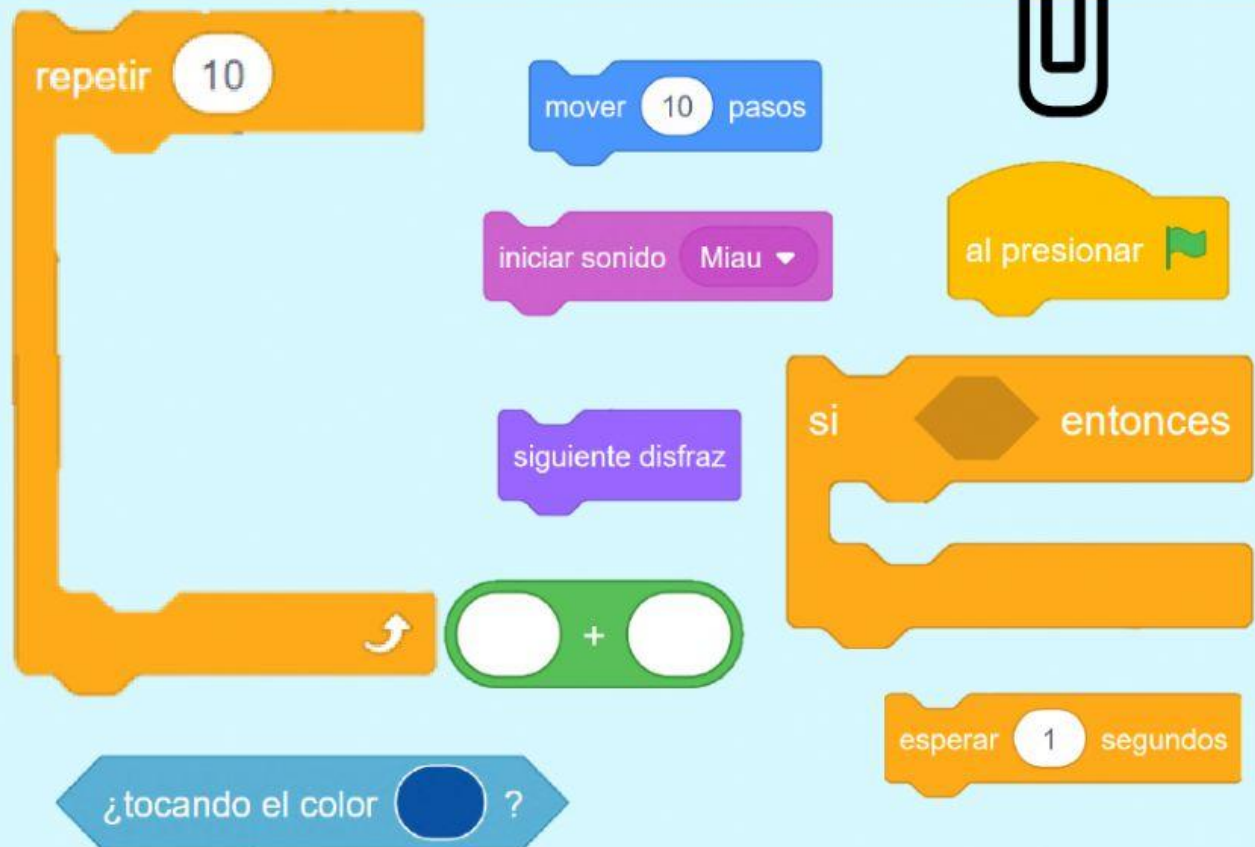
3. Al final del movimiento emite un sonido

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

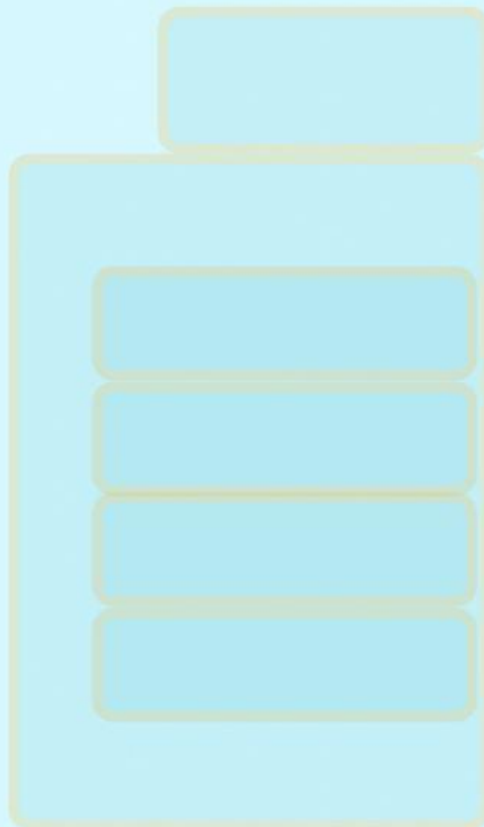


5. Realizar varias veces las 3 acciones anteriores





6. Cambiar el disfraz al final de cada repetición.





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.