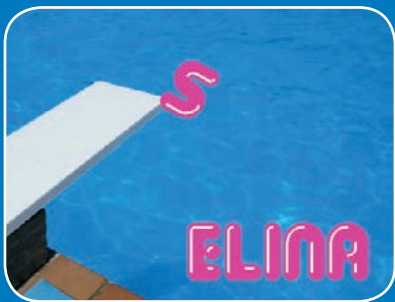
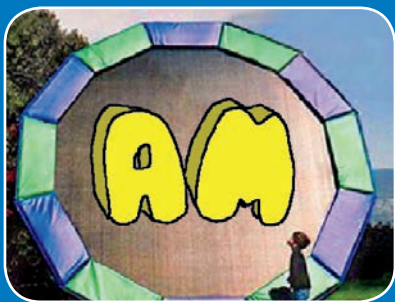


Animar un nombre



Anima las letras de tu nombre o de tu palabra favorita

Animar un nombre

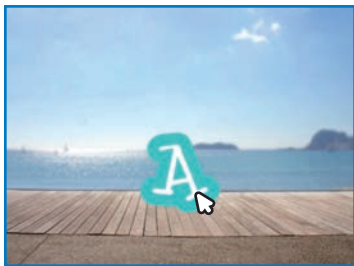
Prueba las cartas en cualquier orden

- Cambiar color
- Rotar
- Reproducir sonido
- Bailar
- Cambiar el tamaño
- Presiona una tecla
- Deslizar alrededor

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab.

Cambiar color

Haz que una letra cambie
de color cuando pinches en ella



Cambiar color

scratch.mit.edu

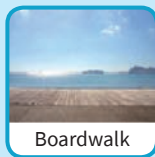
PREPARACIÓN



Elige una letra de la librería.



Elige un fondo.



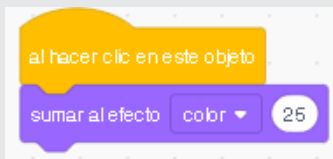
Comida

Moda

Letras

Se te mostrarán muchos objetos, pincha en letras para verlas.

PROGRAMA



Prueba diferentes números.

PRUEBA

Pulsa tu letra.



Rotar

Haz que una letra rote cuando la pulses.

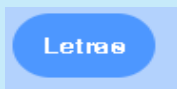


Rotar

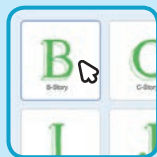
PREPARACIÓN



Pincha en la
librería

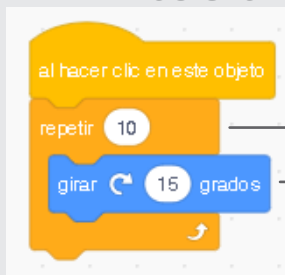


Pincha en letras.



Elige una letra.

PROGRAMA



Intenta diferentes
números.

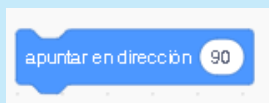
PRUEBA

Haz click en
tu letra.



TIP

Este bloque te permitirá resetear la dirección.



Reproducir un sonido

Pincha una letra para que suene.

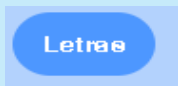


Reproducir un sonido

PREPARACIÓN



Pincha en la librería



Pulsa en la categoría letras.



Elige una letra.



Elige un fondo.



Fondos



Pulsa en la pestaña de sonidos.

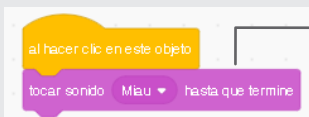


Elige un sonido.

PROGRAMA



Pulsa en la pestaña código.



Elige un sonido

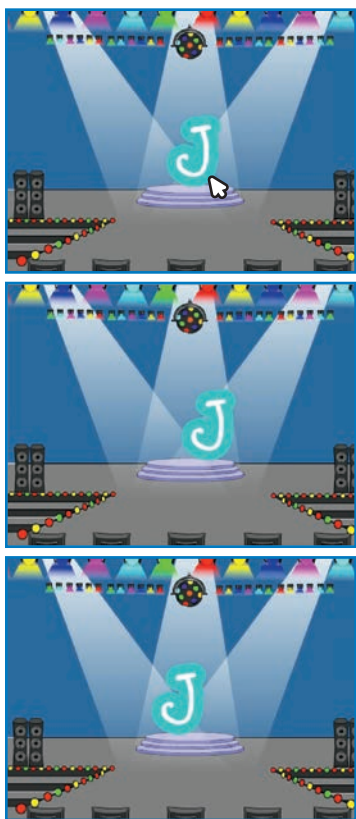
PRUEBA

Pulsa tu letra.



Bailar letras

Haz que una letra baile.

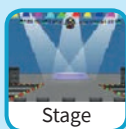


Bailar letras

PREPARACIÓN



Elige un fondo.



Stage



Elige una letra.



Pincha en el botón de extensiones (abajo a la izquierda).



Añade los bloques de música.

PROGRAMA



Escribe el signo menos para volver al punto de partida

Elige diferentes percusiones.

PRUEBA

Pulsa tu letra.



Cambia el tamaño

Haz que las letras sean más grandes o más pequeñas.

A small, stylized orange letter 'E' with a black outline and a white mouse cursor arrow pointing to its bottom right corner, positioned inside a white square box with a blue border.A medium-large, stylized orange letter 'E' with a black outline, positioned inside a white square box with a blue border.A small, stylized orange letter 'E' with a black outline, positioned inside a white square box with a blue border.A medium-large, stylized orange letter 'E' with a black outline, positioned inside a white square box with a blue border.

Cambiar el tamaño

scratch.mit.edu

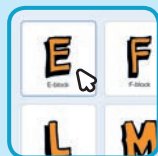
PREPARACIÓN



Pulsa en la librería

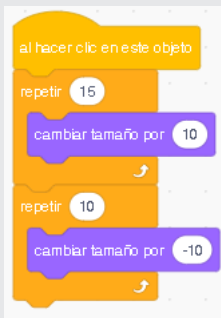


Pulsa en la categoría de letras.



Elige una letra.

PROGRAMA



Escribe menos para hacer el tamaño más pequeño

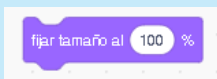
PRUEBA



Pincha en tu letra.

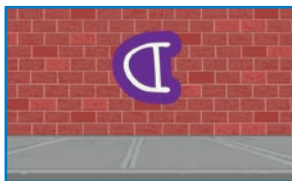
TIP

Resetea el tamaño.



Presiona una tecla

Presiona una tecla para que tu letra cambie.



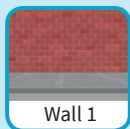
Presiona una tecla

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo.



Elige una letra.



PROGRAMA



Intenta diferentes números.

PRUEBA



Presiona la tecla espacio.

TIP



Tú puedes elegir diferentes teclas

Deslizar alrededor

Haz que tu letra se deslice de un sitio a otro.



Deslizar alrededor

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



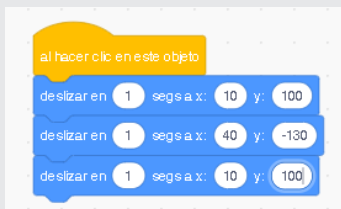
Elige un fondo.



Elige una letra de la librería.



PROGRAMA



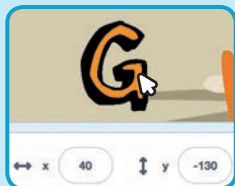
Prueba diferentes números.

PRUEBA



Pulsa en la letra para comenzar.

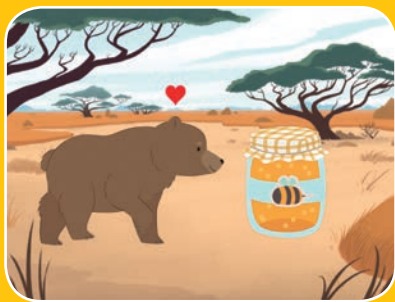
TIP



Cuando mueves un sprite puedes ver las coordenadas de **x** y **y** y estas se van actualizando.

x es la posición de derecha a izquierda
y es la posición de arriba hacia abajo.

Animar a un personaje



Anima a personajes.

Animar a un personaje

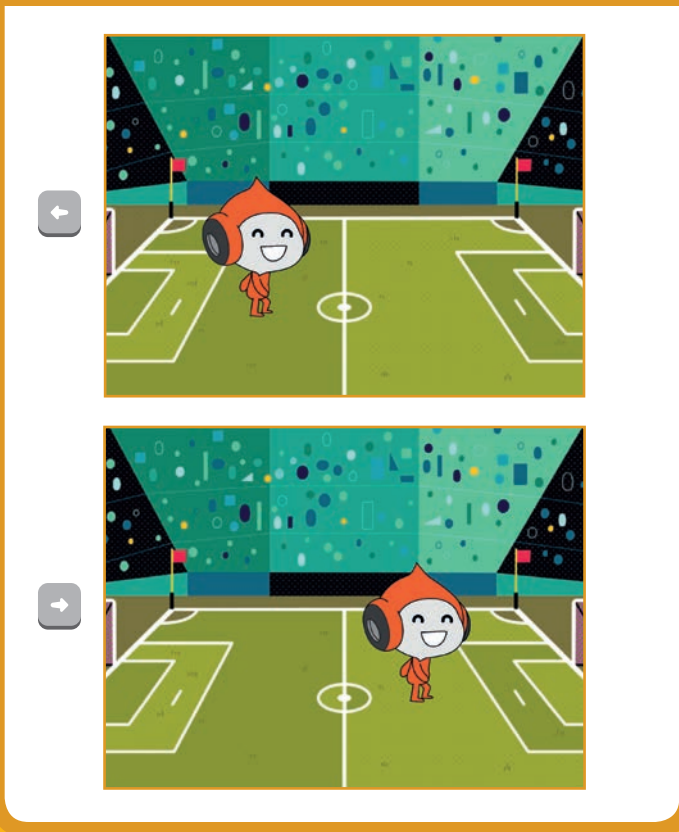
Prueba las cartas en cualquier orden

- Mover con las teclas
- Hacer que salte
- Cambiar el disfraz
- Planea de un punto a otro
- Animar - andar
- Animar - volar
- Animar - hablar
- Crea tu animación

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab

Mover con teclas

Usa las teclas de tu teclado para mover tu personaje.



Mover con teclas

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo.



Soccer 2



Elige un personaje.

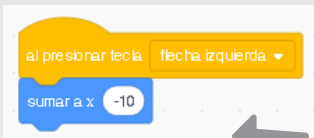
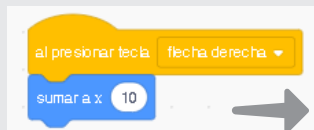


Pico Walking

PROGRAMA

Cambia x

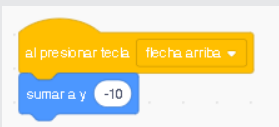
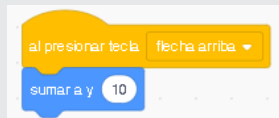
Mueve tu personaje de lado a lado.



Escribe menos para ir a la izquierda.

Cambia y

Mueve tu personaje arriba y abajo.



Escribe menos para mover abajo.

PRUEBA



Presionar las diferentes teclas para mover el personaje.

Hacer que salte

Presiona una tecla para que salte.



Hacer que salte

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



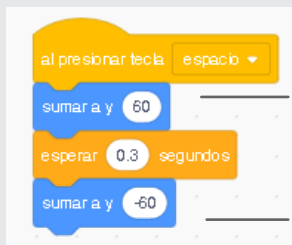
Elige un fondo.



Elige un personaje.



PROGRAMA



Escribe cuánto de alto va a saltar

Escribe menos para bajar

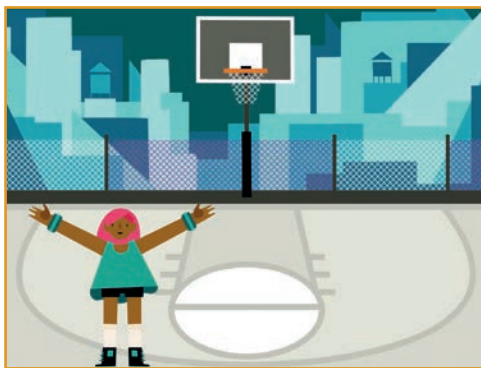
PRUEBA



Pulsa el espacio de tu teclado.

Cambiar el disfraz

Animar un personaje
cuando presionamos una tecla.



Cambiar el disfraz

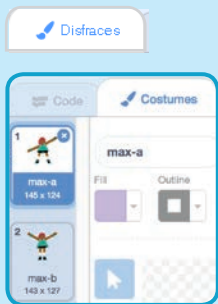
scratch.mit.edu

PREPARADO

Elige un personaje con múltiples disfraces.



Si dejas el ratón encima del personaje podrás ver los diferentes disfraces si los tuviera



Pincha en la pestaña disfraces para ver todos

PROGRAMA



Pincha en la pestaña código.



Elige un disfraz.

Elige un disfraz diferente.

PRUEBA



Presiona la tecla espacio de tu teclado.

Planea de un punto a otro

Haz que un objeto planee
de un punto a otro



Deslizar de un sitio a otro

PREPARACIÓN



Elige un fondo.



Nebula

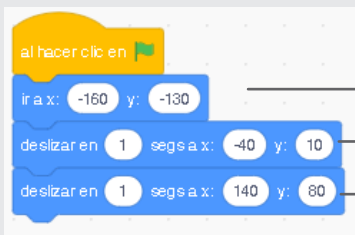


Elige un personaje.



Rocketship

PROGRAMA



Escribe el punto de salida.

Pon otro punto al que se desplazará.

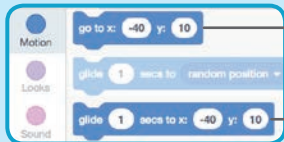
Escribe el punto final.

PRUEBA

Pincha en la bandera para empezar.



TIP



Cuando deslizas un objeto la posición se actualizará

Animar - andar

Haz que tu personaje camine.

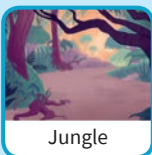


Animar - andar

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Jungle



Elige un personaje
que pueda andar o
caminar

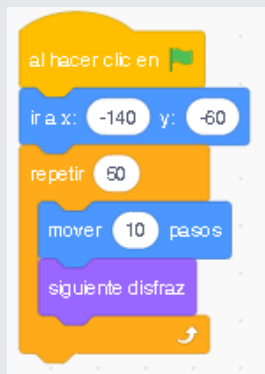


Unicorn Running

PROGRAMAR



Unicorn Running



PRUEBA



Pincha en la bandera.

TIP



Si deseas que la animación vaya más lenta añade una pausa en el bloque de repetición.

Animar - volar

Haz que un personaje agite sus alas mientras se mueve por el escenario.

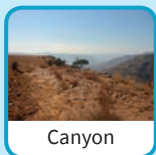


Animar - volar

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Canyon



Elige un loro
(u otro objeto que vuele).



Parrot

PROGRAMA

Se mueve por la pantalla

Mueve las alas

Pon el punto de partida

Pon el punto final

Elige un disfraz

Elige otro

PRUEBA

Pincha en la bandera verde.



Animación - Hablar

Haz que un personaje hable.

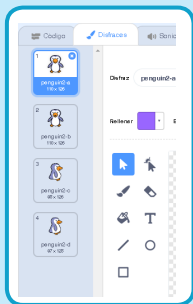


Animar - Hablar

GET READY



Elige el pingüino 2.



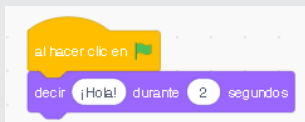
Disfraces

Pincha en la pestaña disfraces para ver los otros disfraces.

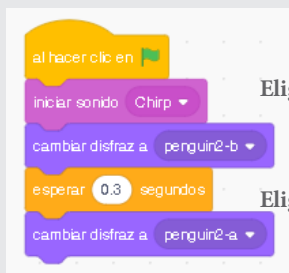
PROGRAMA

Código

Pincha en la ventana código.



Escribe lo que desees que diga.



Elige un disfraz.

Elige otro.

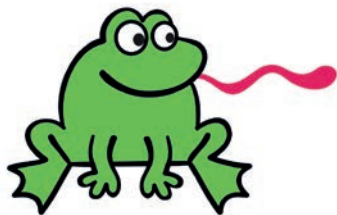
PRUEBA

Pincha en la bandera.



Crea tu animación

Edita los disfraces para crear tu propia animación.



Crear tu animación

PREPARACIÓN



Elige un objeto

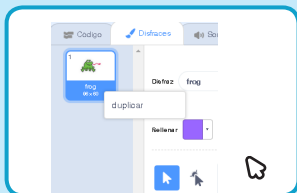


Frog



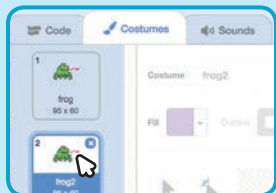
Disfraces

Pincha en disfraces.



Pincha en el botón derecho y duplica la rana

Ahora debes tener dos disfraces idénticos.



Pincha en un disfraz para editarlo

Elige la función seleccionar.



Selecciona una parte del objeto y agréndalo o redúcelo.



Arrastra las flechas para rotar.



PROGRAMA

al hacer clic en este objeto

siguiente disfraz

esperar 0.5 segundos

siguiente disfraz

Código

Pincha en la ventana código.

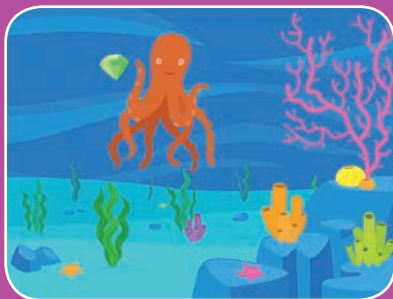
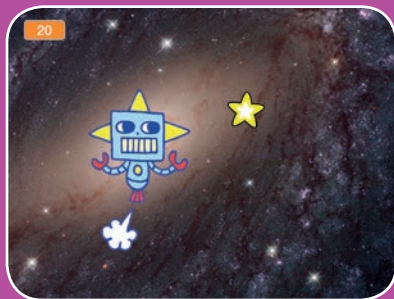
Usa el siguiente disfraz para crear la animación

PRUEBA



Pincha en la bandera.

Juego de perseguir



Haz un juego en el que persigas a un personaje para ganar puntos.

Juego de perseguir

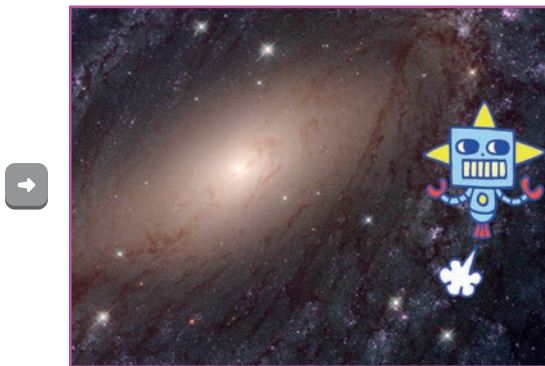
Usa las tarjetas en este orden:

1. Mover izquierda y derecha
2. Mover arriba y abajo
3. Perseguir una estrella
4. Reproducir un sonido
5. Añadir puntos
6. Subir nivel!
7. Mensaje de victoria

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Mover izquierda y derecha

Pulse las teclas de flecha para mover hacia la izquierda y hacia la derecha



Mover izquierda y derecha

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



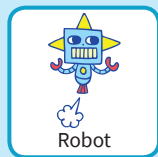
Elige un fondo.



Galaxy

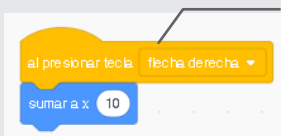
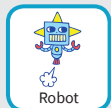


Elige un personaje.

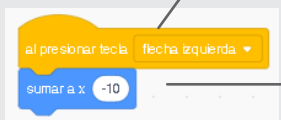


Robot

PROGRAMA



Elige flecha derecha



Elige flecha izquierda

Escribe menos para mover a la izquierda.

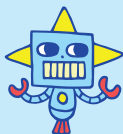
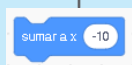
PRUEBA

Pincha estas teclas.

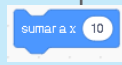


TIP

Escribe un número negativo para mover a la izquierda.



Escribe un número positivo para mover a la derecha.



Mover arriba y abajo

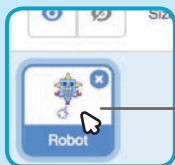
Presione las teclas para mover arriba y abajo.



Mover arriba y abajo

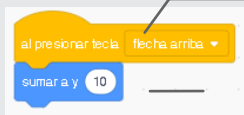
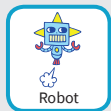
scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



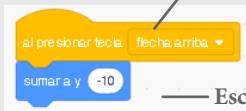
Pincha en tu personaje para editarlo

PROGRAMA



Elige la flecha arriba

Elige la opción sumar a.



Elige flecha hacia abajo.

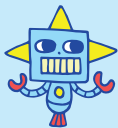
Escribe el signo menos para bajar

PRUEBA

Pulsa las teclas arriba y abajo.



TIP



sumar a y 10

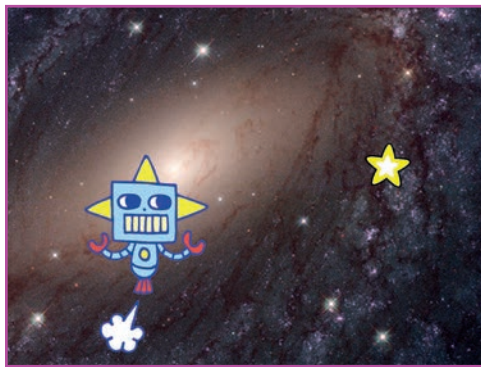
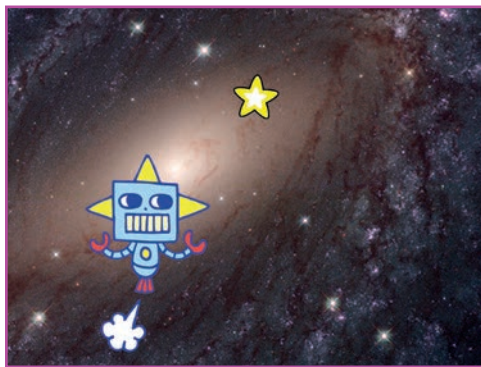
Escribe números positivos para subir.

sumar a y -10

Escribe números negativos para bajar.

Persigue una estrella

Añade un objeto para perseguirlo.



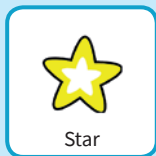
Persigue una estrella

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

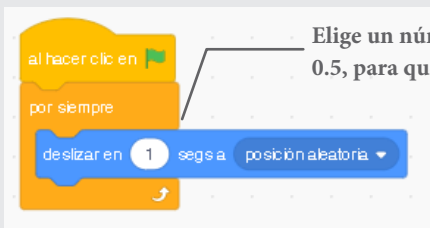
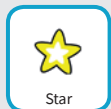


Elige un objeto



Star

PROGRAMA



Elige un número pequeño, como 0.5, para que sea más rápido

PRUEBA

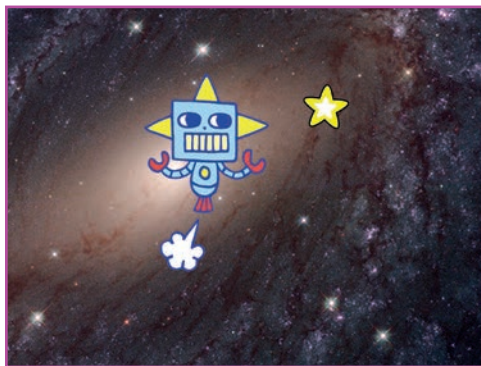
Pincha en la bandera para comenzar



Pincha stop para parar

Reproducir un sonido

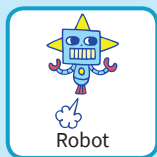
Reproduce un sonido cuando el personaje toca la estrella.



Reproducir un sonido

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un robot de los objetos.



Pincha en la pestaña sonido

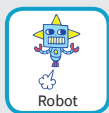


Elige un sonido de la librería

PROGRAMA



Pincha en la pestaña de código.



Elige un sonido del menú



Inserta el bloque tocando y la condición si



PRUEBA

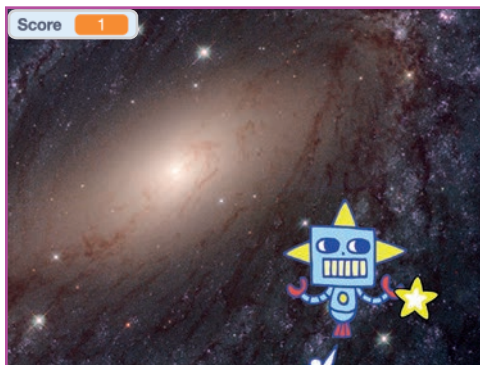
Pincha en la bandera.



Añadir puntuación



Añade puntos cuando se toca la estrella.

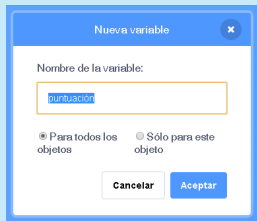
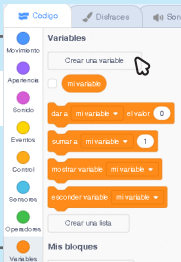


Añadir puntos

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

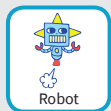
Elige variables.



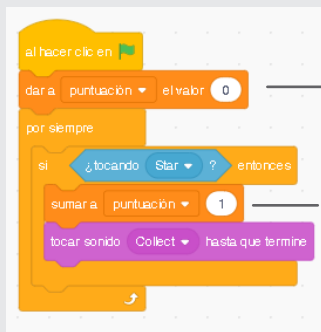
Crema una variable

Pon el nombre de puntuación.

PROGRAMA



Selecciona puntuación del menú



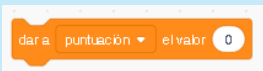
Añade este bloque para ponerla a 0

Añade este bloque para incrementar un punto.

TIP

Usar dar valor a para resetear o fijar un valor.

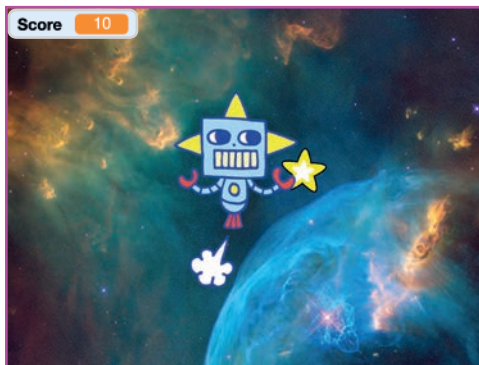
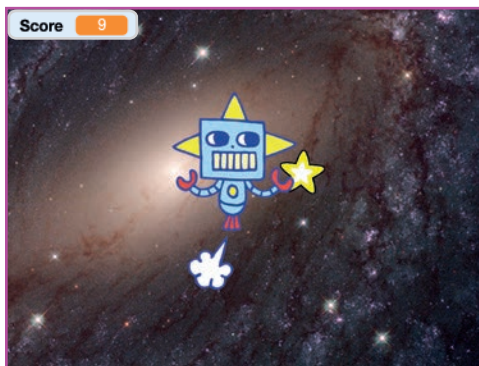
Usa sumar para cambiar la puntuación.



Subir nivel!



Ir al próximo nivel.



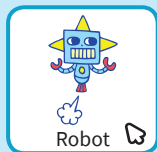
Subir nivel!

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un segundo fondo como Nebula.



Selecciona el robot.

PROGRAMA

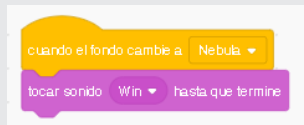


Añade una condición de igualdad



Elige tu primer fondo.

Elige tu segundo fondo



Elige un sonido.

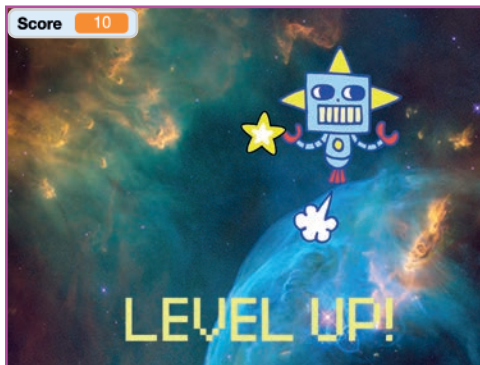
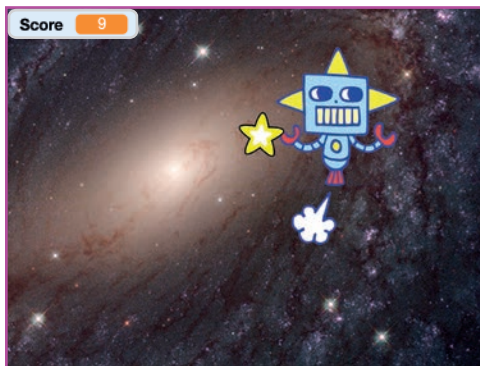
PRUEBA

Pincha en la bandera!



Mensaje de victoria

Muestra un mensaje cuando pasas al nivel siguiente.



Mensaje de victoria

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



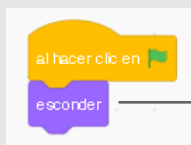
Pulsa en dibujar para crear un nuevo objeto.

Usa la herramienta texto para escribir un mensaje

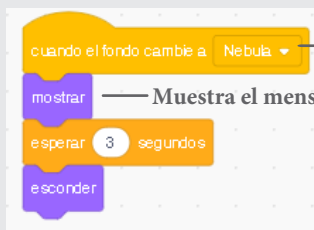


Tú puedes cambiar la fuente, el color, el tamaño...

PROGRAMACIÓN



Esconde el mensaje al principio



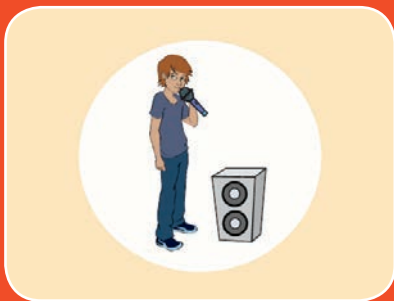
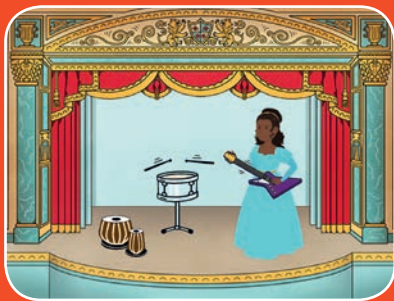
Lo activa cuando se muestra el fondo elegido

PRUEBA

Pulsa en la bandera.



Tarjetas de música



Elige instrumentos y reproduce sonidos

Tarjetas de música

Prueba las cartas en cualquier orden

- **Tocar el tambor**
- **Hacer un ritmo**
- **Animar un instrumento**
- **Hacer una melodía**
- **Reproduce un coro**
- **Canción sorpresa**
- **Sonidos vocales**
- **Grabar sonidos**
- **Tocar una canción**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Tocar un tambor

Presiona una tecla para que suene el tambor.



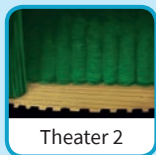
Tocar un tambor

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



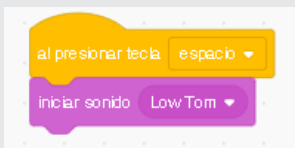
Elige un fondo.



Elige el tambor.



PROGRAMA



Elige un sonido del desplegable

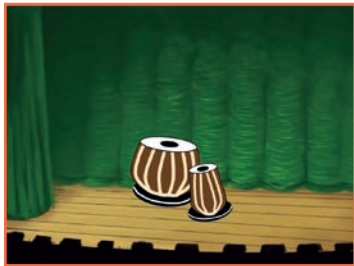
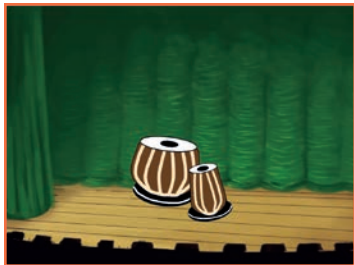
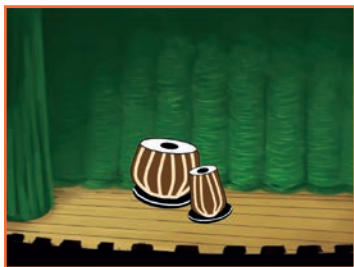
PRUEBA



Pulsa la tecla espacio.

Haz un ritmo

Reproduce un bucle de sonidos de batería repetidos.



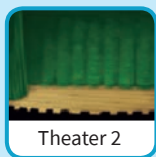
Hacer un ritmo

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Theater 2



Elige un instrumento de la categoría de música.



Drum Table

Fantasia

Bailar

Música

Para ver los instrumentos pulsa música.

PROGRAMA



Escribe las veces que quieres repetir lo que hay.

Prueba diferentes números para cambiar el ritmo.

PRUEBA



Pulsa la tecla espacio.

Animar un instrumento

Cambia entre disfraces para animar.



Animar un instrumento

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige estos
tambores



Disfraces

Pulsa en disfraces para
ver los disfraces
disponibles.

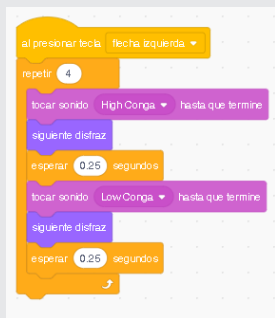
También puedes
cambiar el color de
ellos.



PROGRAMA

Código

Pulsa la pestaña código.



Elige un sonido
del desplegable

PRUEBA



Pulsa la flecha izquierda

Haz una melodía

Reproduce una serie de notas.



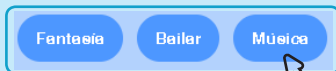
Hacer una melodía

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un instrumento
como el saxofón



Para ver los instrumentos
pincha en la categoría música.

PROGRAMA



Elige flecha de
arriba u otra tecla

Elige diferentes sonidos.

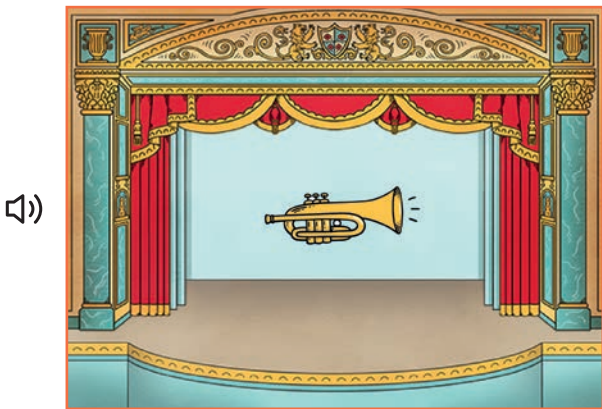
PRUEBA



Presiona la flecha arriba.

Reproduce un coro

Reproduce más de un sonido al mismo.



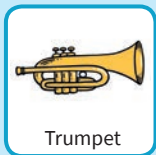
Reproduce un coro

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un instrumento
como la trompeta



Trumpet

Fantasia

Bailar

Música

Para ver los instrumentos
disponibles pulsa en la
categoría música

PROGRAMA



Elige flecha abajo u
otra tecla

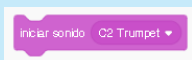
Elige diferentes
sonidos.

PRUEBA

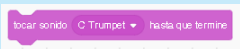


Pulsa la flecha abajo.

TIP



Haz que los sonidos suenen al mismo tiempo.



Para reproducir sonidos uno detrás de otro.

Canción sorpresa

Reproduce un sonido aleatorio de la lista de sonidos.



Canción sorpresa

scratch.mit.edu

GET READY

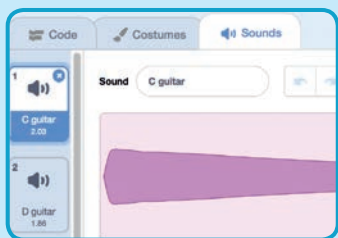


Elige un instrumento
como la guitarra



Sonidos

Pulsa en sonidos para ver cuántos
sonidos tiene tu instrumento.



PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña de código.



Elige flecha de abajo

Elige un número aleatorio

Escribe el número de
sonidos de tu instrumento

PRUEBA



Pulsa la flecha abajo.

Sonidos vocales

Reproduce sonidos vocales.



Sonidos vocales.

scratch.mit.edu

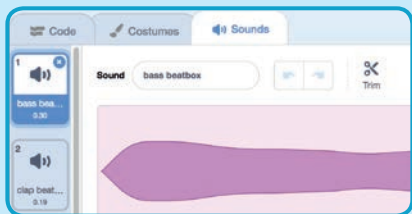
PREPARACIÓN



Elige el objeto
micrófono.



Selecciona la pestaña sonidos y mira
los efectos vocales que tiene.



PROGRAMA



Pincha en la pestaña código.



Elige la tecla b u otra tecla.

Inserta bloque de
número aleatorio.

Escribe el numero de
sonidos de este objeto

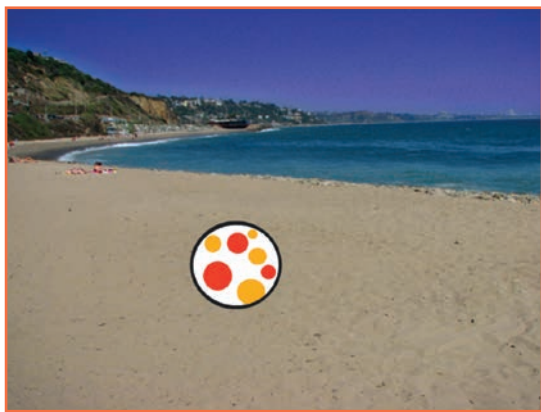
PRUEBA



Pulsa la letra b.

Grabar sonidos

Graba tus propios sonidos.



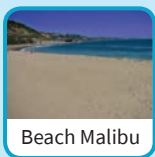
Grabar sonidos

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



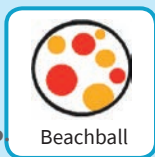
Elige un fondo.



Beach Malibu



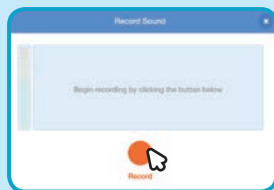
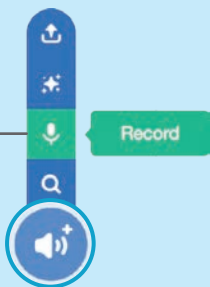
Elige cualquier objeto



Beachball



Pulsa en la pestaña de sonidos y graba el tuyo propio

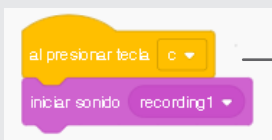


Pulsa el botón grabar.

PROGRAMA



Pincha la pestaña código.



Elige c u otra tecla.

PRUEBA



Pulsa la letra c.

Toca una canción

Añade música de fondo.



Toca una canción

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige el objeto
altavoz.



Sonidos

Pincha en sonidos.



Elige un sonido que
se reproduzca de
fondo de manera
repetida

Efectos

Bucles

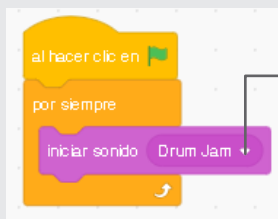


Pincha en la categoría de bucles para buscar
una música de fondo

PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código.



Elige tu sonido del
menú

PRUEBA

Pincha en la bandera



Crear una historia



Elige los protagonistas, la conversación y da vida a tu historia.

Crear una historia

Prueba las cartas en cualquier orden

- Empezar una historia
- Empezar una conversación
- Cambiar fondos
- Pinchar en un personaje
- Añadir tu voz
- Deslizar a un punto
- Andar en el escenario
- Responder a un personaje
- Añadir una escena

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Empezar una historia

Elige una escena y un personaje dice algo.



Empezar una historia

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo.



Witch House



Elige un personaje.

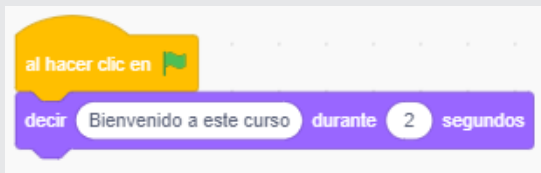


Wizard

PROGRAMA



Wizard



Escribe lo que quieres que diga.

PRUEBA

Pincha en la bandera.



Empezar una conversación

Haz que dos personajes hablen entre ellos.



Empezar una conversación

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige dos personajes como la bruja y el elfo.



Witch



Elf

PROGRAMA

Elige la miniatura de cada personaje y programa este código.



Witch

```
al hacer clic en [bandera]
  decir "Yo tengo una mascota" durante 2 segundos
  esperar 2 segundos
```



Elf

```
al hacer clic en [bandera]
  decir "¿Cuál es el nombre?" durante 2 segundos
  esperar 2 segundos
```

Escribe qué quieres que diga cada personaje.

PRUEBA



Disfraces

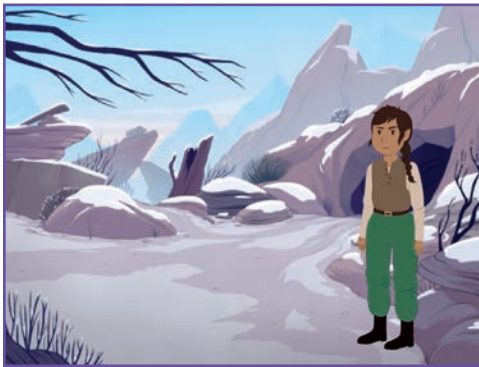
Cambiar la dirección de su cara es fácil, pincha en voltear horizontalmente.



Cambiar fondos



Cambia de un fondo a otro.



Cambiar fondos

scratch.mit.edu

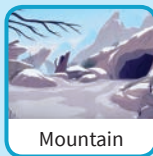
PREPARACIÓN



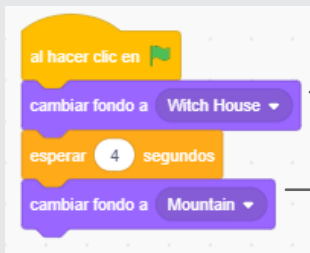
Elige un personaje



Elige dos fondos.



PROGRAMA.



Elige el fondo que deseas.

Elige un segundo fondo.

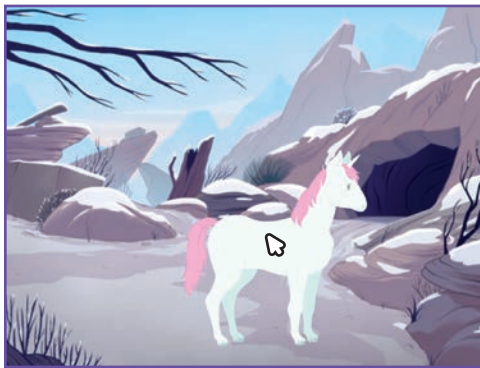
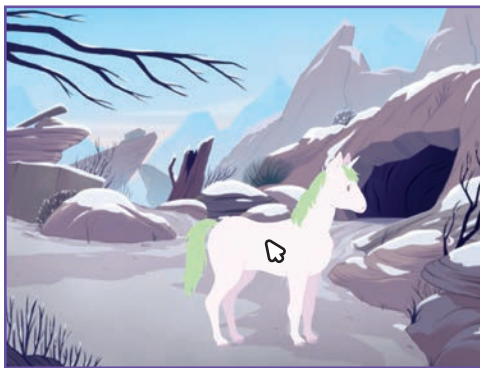
PRUEBA

Pulsa en la bandera.



Pinchar en un personaje

Haz tu historia interactiva.



Pinchar en un personaje

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo.



Mountain

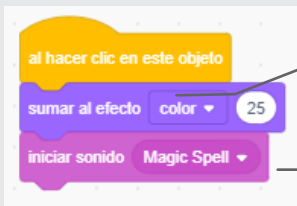


Elige un personaje.



Unicorn

PROGRAMA



Tu puedes elegir diferentes efectos.

Selecciona un sonido del menú.

PRUEBA

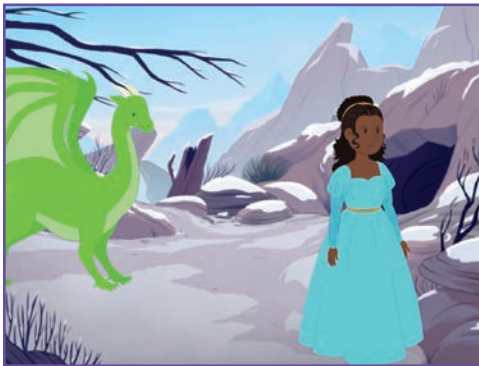
Pincha en tu personaje.



Añadir tu voz



Graba tu voz y haz que los personajes hablen.



Añadir tu voz

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elegir un personaje

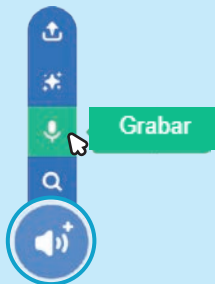


Princess

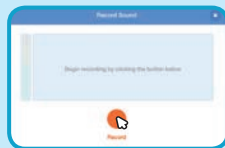
 Sonidos

Pincha en la pestaña sonido.

Pincha en grabar



Elige grabar del menú



Para finalizar,
pincha en guardar

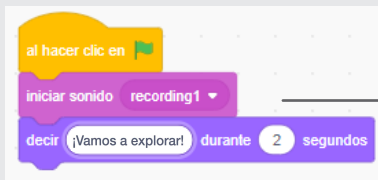
PROGRAMA

 Código

Pincha en la pestaña código.



Princess



Selecciona la grabación del menú

PRUEBA

Pincha en la bandera.



Deslizar a un punto

Haz que el personaje se mueva a otro sitio del escenario.



Deslizar a un punto

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Mountain

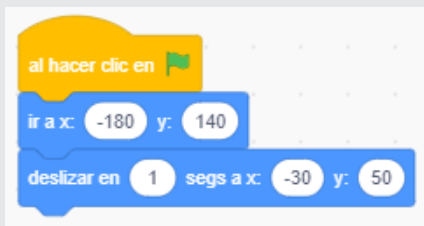


Elige un personaje.



Owl

PROGRAMACIÓN

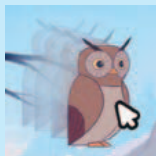


PRUEBA

Pincha en la bandera



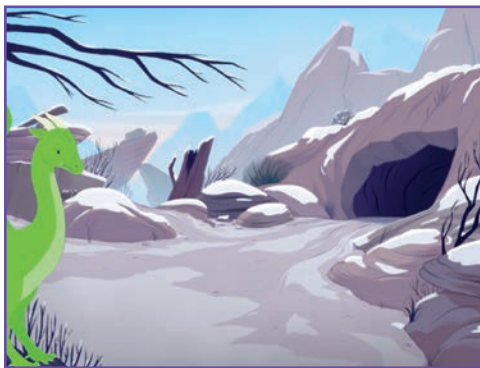
TIP



Cuando arrastras un personaje la paleta movimiento se actualiza.

Andar en el escenario

Haz que un personaje entre en el escenario.



Andar en el escenario

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo.



Mountain



Elige un personaje.

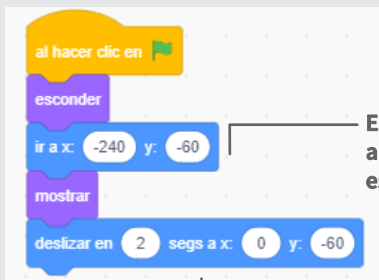


Dragon

PROGRAMA



Dragon

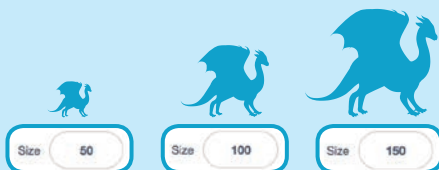
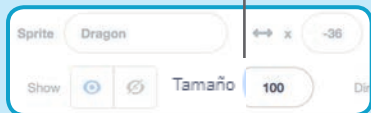


Escribe -240 para que el personaje aparezca desde la izquierda del escenario

Cambia este número para ajustar la velocidad.

TIP

Cambia el tamaño del personaje a más grande o pequeño



Responder a un personaje

Coordina la conversación para que un personaje hable detrás del otro.



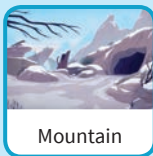
Responder a un personaje

scratch.mit.edu

GET READY



Choose a backdrop.



Mountain



Choose two characters.



Goblin



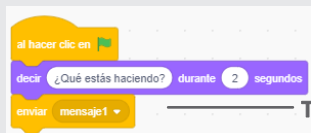
Princess

PROGRAMA

Programa cada una de las miniaturas pulsando en ellas..



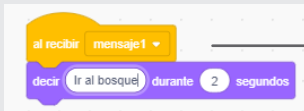
Goblin



Transmite un mensaje.

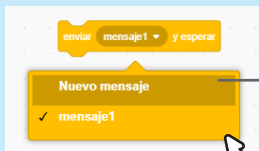


Princess



La princesa contestará cuando reciba el mensaje 1.

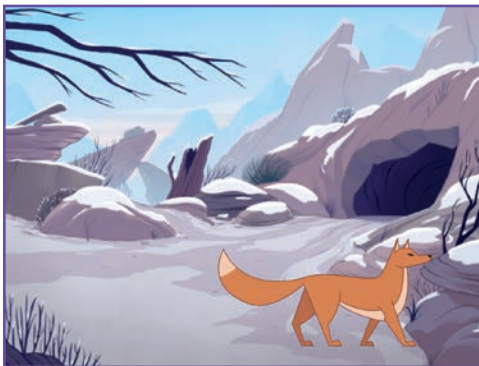
PRUEBA



Tu puedes pulsar el desplegable para un nuevo mensaje.

Añadir una escena

Crea múltiples escenas con diferentes fondos.



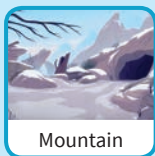
Añadir una escena

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



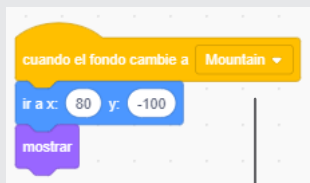
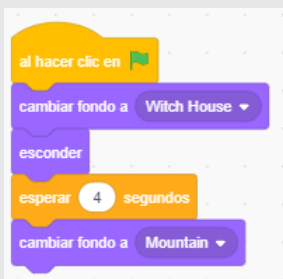
Elige dos fondos.



Elige un protagonista.



PROGRAMA



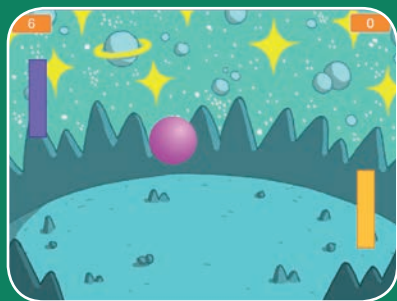
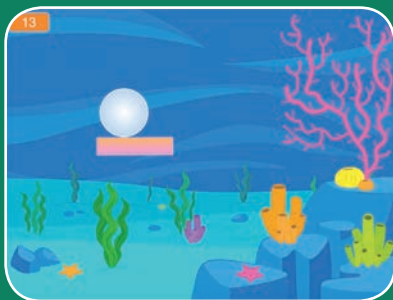
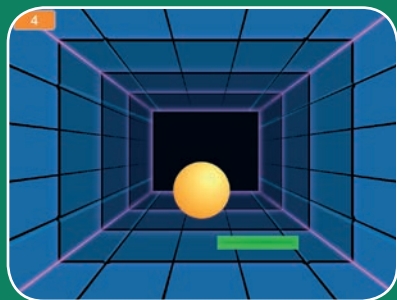
Elige el nombre del fondo desde el menú

PRUEBA

Pulsa en la bandera.



Tarjetas de juego Pong



Haz un juego donde una pelota va rebotando mientras ganas puntos.

Tarjetas de juego Pong

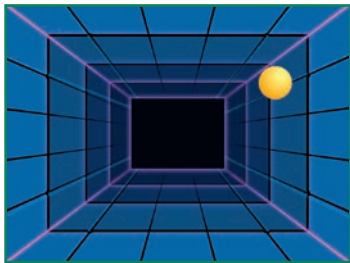
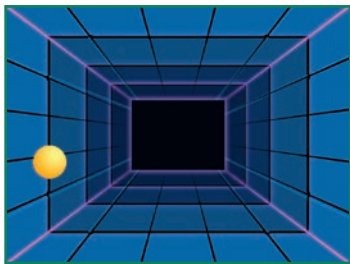
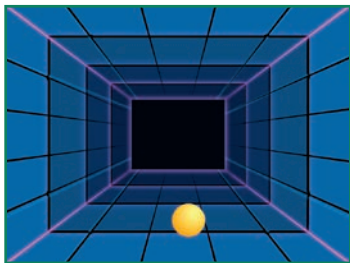
Usa las cartas en este orden:

- 1. Rebotar alrededor**
- 2. Mueve la paleta**
- 3. Rebotar en la paleta**
- 4. Fin del juego**
- 5. Puntos**
- 6. Ganar el juego**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Rebotar alrededor

Haz que la pelota se mueva alrededor del escenario



Rebotar alrededor

PREPARACIÓN



Elige un fondo



Neon Tunnel



Elige una pelota.

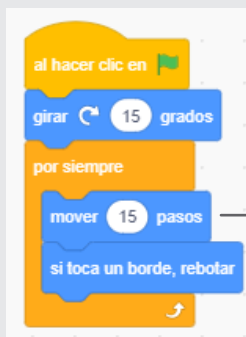


Ball

PROGRAMA



Ball



Escribe un número mayor para aumentar la velocidad

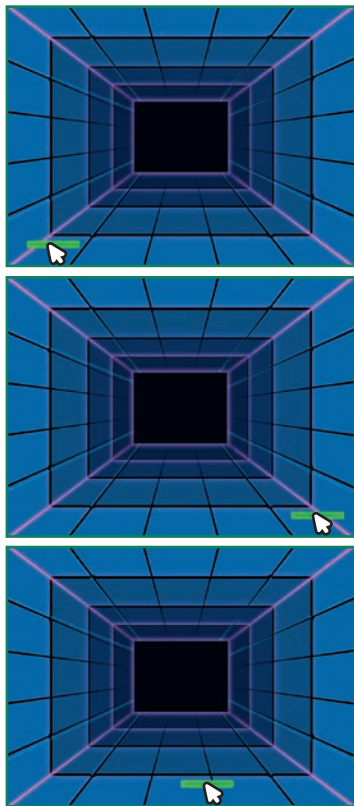
PRUEBA

Pincha en la bandera para empezar.



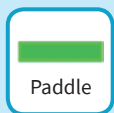
Mueve la paleta

Controla el movimiento de tu paleta con el puntero del ratón

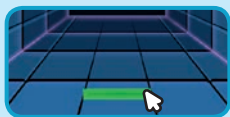


Mueve la paleta

PREPARACIÓN

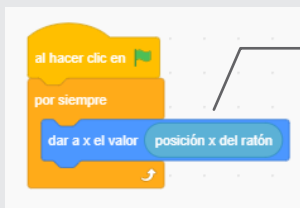


Elige un objeto para golpear el balón por ejemplo la paleta

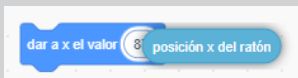


Mueve tu paleta abajo al centro

PROGRAMA



Inserta el bloque posición x del ratón en el valor de x



TRY IT

Pincha en la bandera para comenzar

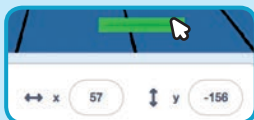


Mueve el puntero del ratón para mover la barra



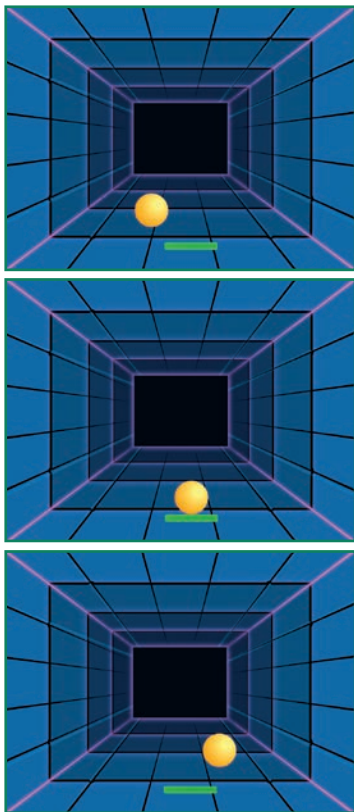
TIP

Tu puedes ver la posición de la paleta cuando mueves el ratón abajo.



Rebotar en la paleta

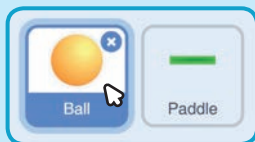
Haz que la pelota rebote en la paleta.



Rebotar en la paleta

PREPARACIÓN

Pulsa en la pelota



PROGRAMA

Añade nuevos bloques a tu programación anterior



Elige la paleta del menú

al hacer clic en

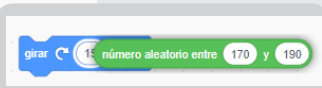
por siempre

si ¿tocando Paddle? entonces

girar número aleatorio entre 170 y 190 grados

mover 15 pasos

esperar 0.5 segundos

A Scratch script starting with a 'when clicked' block, followed by a 'forever' loop. Inside the loop is an 'if touching Paddle?' block. If true, it contains three blocks: 'rotate random degrees between 170 and 190', 'move 15 steps', and 'wait 0.5 seconds'.

Inserta un número aleatorio entre 170 y 190

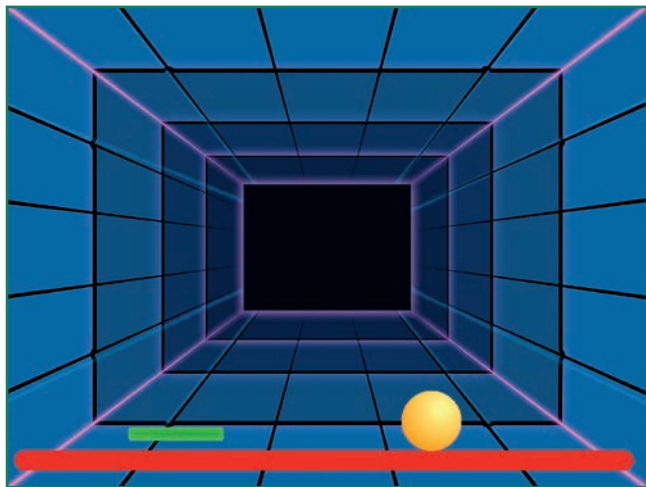
PRUEBA

Pincha en la bandera.



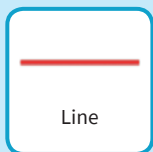
Fin de juego

Detener el juego si la pelota golpea la línea roja

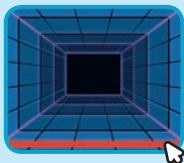


Fin de juego

PREPARACIÓN

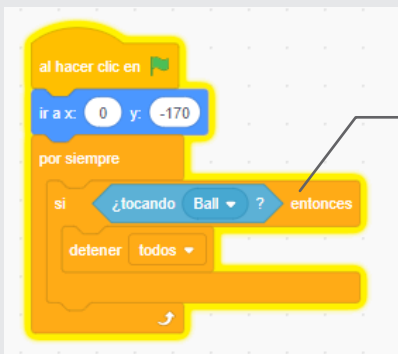


Elige el objeto llamado línea.



Arrastre la línea a la parte inferior.

PROGRAMA



Elige la pelota del menú

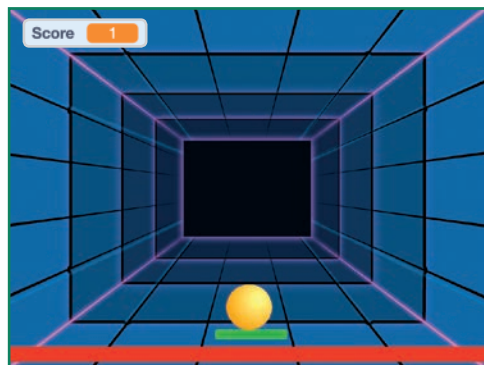
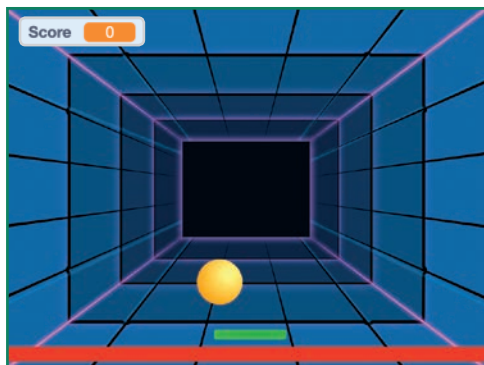
PRUEBA

Pincha en la bandera.



Puntos

Agrega un punto cada vez que golpeas la pelota con la paleta



Puntos

PREPARACIÓN

Elige variables

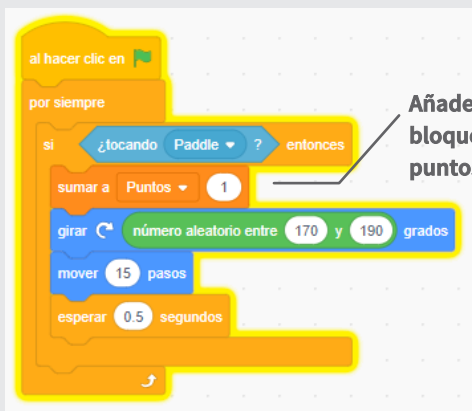
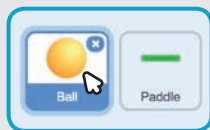
Pincha en crear una variable



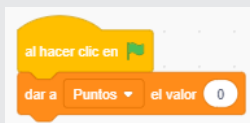
Elige el nombre para esta variable de Puntos y pincha en aceptar.

PROGRAMA

Selecciona la pelota



Añade este bloque y elige puntos del menú.



— Usa este bloque para resetear los puntos al comenzar

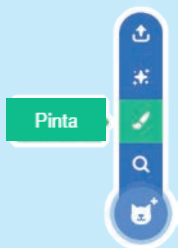
Ganar el juego

Cuando ganes los suficientes puntos te mostrará un mensaje



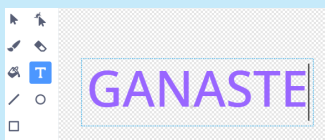
Ganar el juego

PREPARACIÓN



Pincha en pintar para hacer un nuevo objeto.

Usa la herramienta texto para escribir



puedes cambiar el color, el tamaño, la fuente...

PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código



Escribe los puntos necesarios para ganar



Coloca primero un bloque de igualdad e inserta en él el bloque puntos

PRUEBA

Pincha en la bandera verde



Juega hasta alcanzar los 5 puntos

Tarjetas Bailar



Diseña una escena animada de baile con música y movimientos de baile.

Tarjetas Vamos a bailar

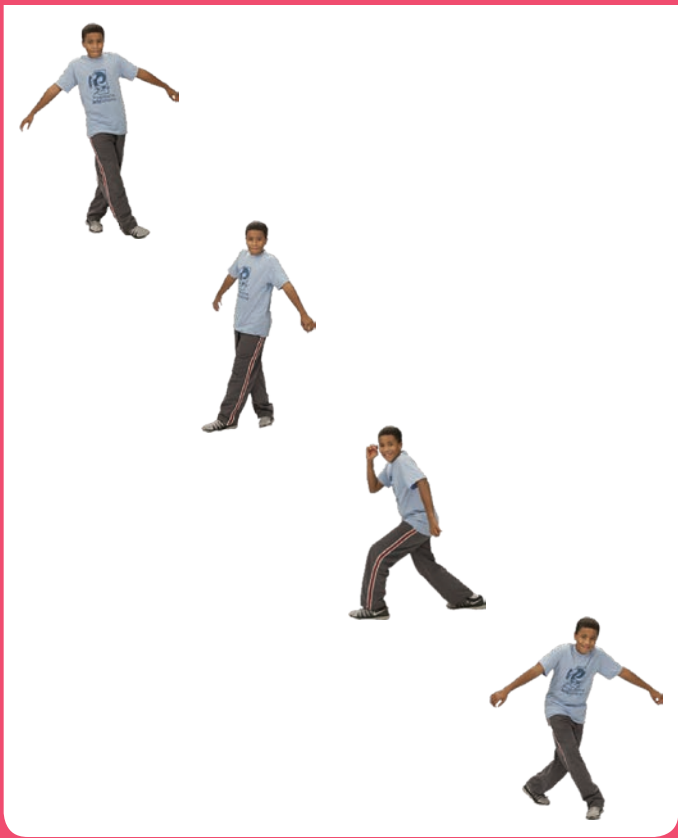
Haz las tarjetas en cualquier orden

- **Secuencia de baile**
- **Dance Loop**
- **Reproduce música**
- **Turnarse**
- **Posición de partida**
- **Efecto de sombra**
- **Interactive Dance**
- **Efectos de color**
- **Dejar rastro**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Secuencia de baile

Haz un bailarín animado.



Vamos a bailar

1

SCRATCH

Secuencia de baile

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un bailarín.



Ten80 Dance



Disfraces

Pulsa en la pestaña disfraces para ver los que tiene.

Gente

Fantasia

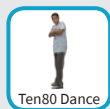
Bailar

Para ver solamente los objetos de baile, pincha en la opción bailar.

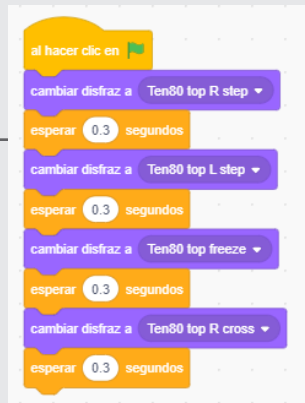
PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código.



Escribe cuánto ha de esperar entre cada baile.



Elige diferentes bailes

PRUEBA

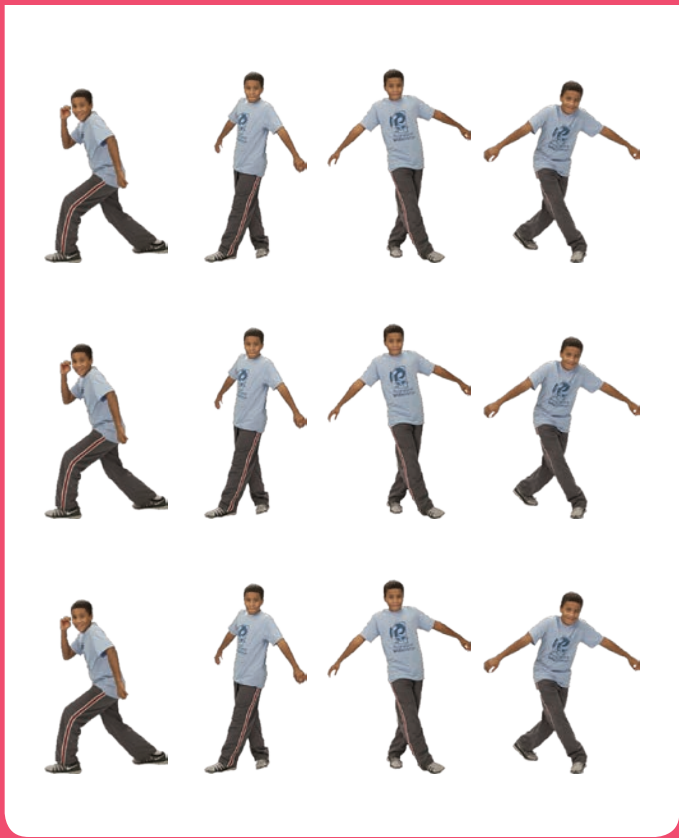
Pincha en la bandera.



Dance Loop



Repite una serie de pasos.



Vamos a bailar

2

SCRATCH

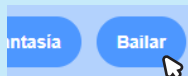
Dance Loop

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Ve a la librería de objetos

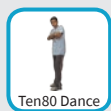


Pincha en la categoría bailar.

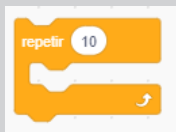


Elige un bailarín

PROGRAMA



Añade el bloque de repetición a tu secuencia



Elige un posado para el bailarín.

Elige cuántas veces se repite el baile

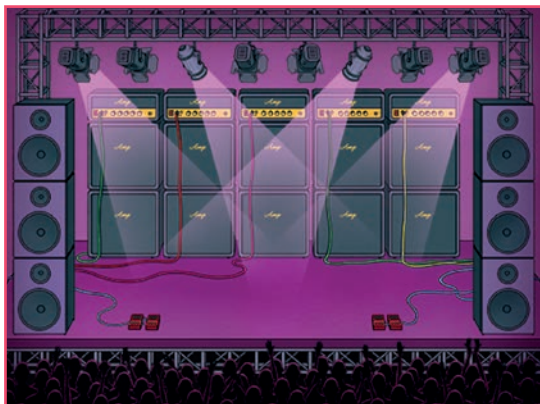
PRUEBA

Pincha en la bandera.



Reproduce música

Reproduce una canción de fondo.



Vamos a bailar

3

SCRATCH

Reproduce música

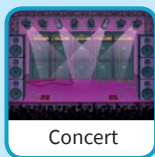
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un fondo



Sonidos

Pincha en la pestaña sonidos

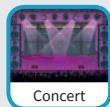


Elige un sonido de la categoría bucles

PROGRAMA

Código

Pulsa en la pestaña código



al hacer clic en

repetir 10

locar sonido Dance Celebrate hasta que termine

Escribe cuántas veces deseas repetir

Asegúrate de usar

locar sonido Dance Celebrate hasta que termine

y no

iniciar sonido Dance Celebrate

o si no, la música no terminará de reproducirse antes de que comience de nuevo.

Turnarse



Coordina a los bailarines para que uno comience después que el otro termine.



Turnarse

scratch.mit.edu

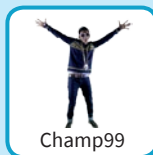
PREPARACIÓN



Elige dos bailarines de la categoría bailar.



Anina Dance



Champ99

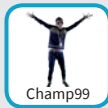
PROGRAMAR



Anina Dance

```
al hacer clic en [bandera]
cambiar disfraz a anina top L step
esperar 0.3 segundos
cambiar disfraz a anina top R step
esperar 0.3 segundos
cambiar disfraz a anina stance
enviar mensaje1
```

Enviar mensaje



Champ99

```
al recibir mensaje1
decir Mi turno de baile durante 1 segundos
repetir 4
siguiente disfraz
esperar 0.3 segundos
```

Le dice al otro bailarín que comience cuando reciba el mensaje

PRUEBA

Pincha en la bandera.



Posición de partida

Dile a tus bailarines donde comenzar



Vamos a bailar

5

Scratch

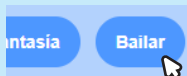
Posición de partida

scratch.mit.edu

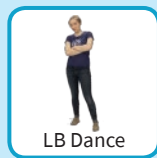
PREPARACIÓN



Ve a la librería de objetos

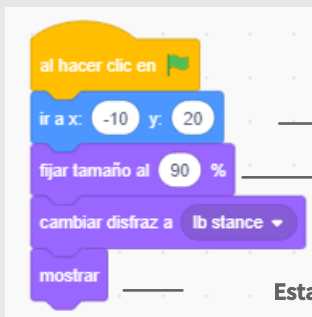
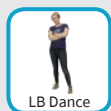


Pulsa en la categoría bailar.



Elige un bailarín

PROGRAMA



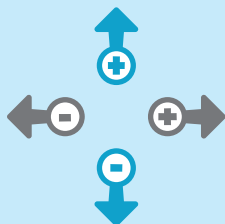
— Dile a tu objeto donde comenzar.

— Configura el tamaño.

— Elige el disfraz de comienzo.

— Estate seguro que se muestra tu personaje

TIP



Usa `ir a x: -10 y: 20` para configurar la posición de salida

x es la posición de izquierda a derecha

y es la posición desde abajo hacia arriba del escenario

Efecto de sombra

Hacer la silueta del bailarín.



Efecto de sombra

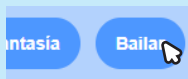
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un objeto de la librería



Click the **Dance** category.



Elige un bailarín.

PROGRAMA

Elige el brillo desde el menú



Pon el brillo a -100 para hacerlo completamente oscuro..



PRUEBA

Pincha en la bandera verde

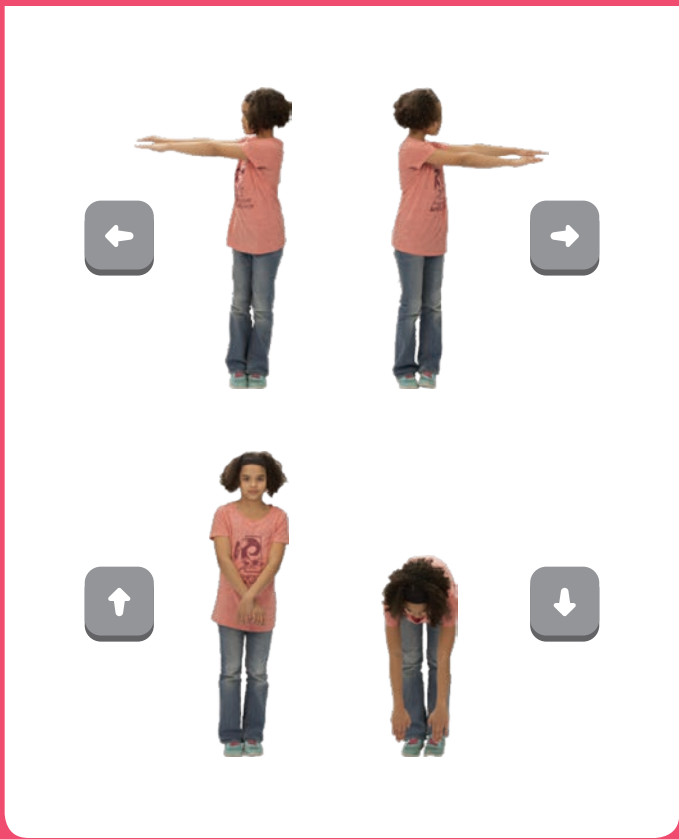


Pulsa stop para parar.

Danza interactiva



Presiona las teclas para cambiar entre bailarines.



Vamos a bailar

7

SCRATCH

Danza interactiva

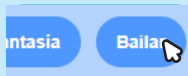
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Ve a la librería de objetos



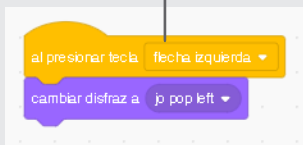
Pincha en la categoría bailar.



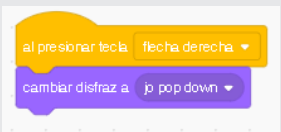
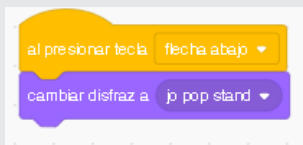
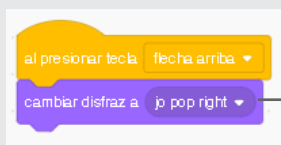
Elige un bailarín.

PROGRAMA

Elige diferentes teclas para cada disfraz.



Escoge un disfraz del menú.



PRUEBA



Presiona las teclas en tu ordenador.

Efectos de color

Haz que el fondo cambie de color.



Efectos de color

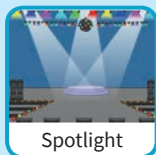
scratch.mit.edu



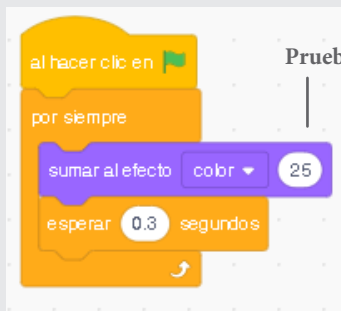
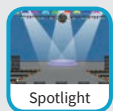
PREPARACIÓN



Elige un fondo.



PROGRAMA



Prueba diferentes números.

PRUEBA

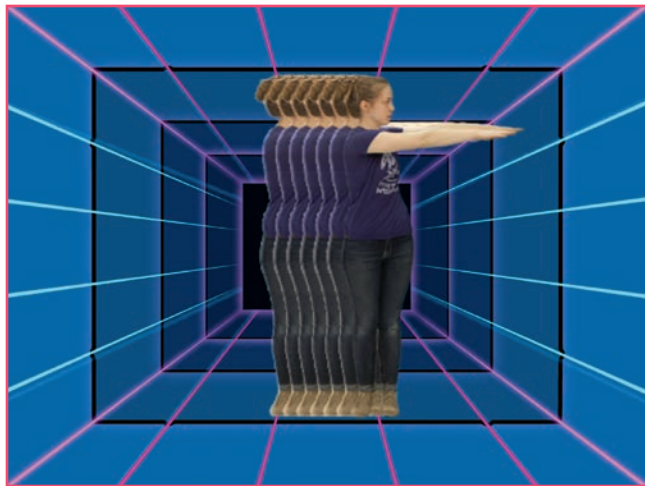
Pincha en la bandera.



Dejar rastro



Sigue un camino mientras tu bailarina se mueve.



Dejar rastro

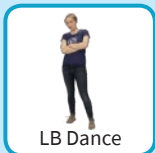
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un bailarín en la librería objetos

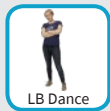


LB Dance



Pincha en el botón extensiones, pulsa lápiz y añade las extensiones.

PROGRAMA



LB Dance



— Escribe cuántas veces se repite.

— Haz un sello con la imagen de tu objeto.

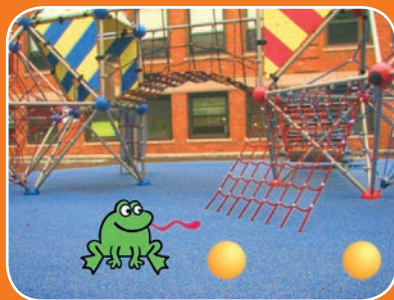
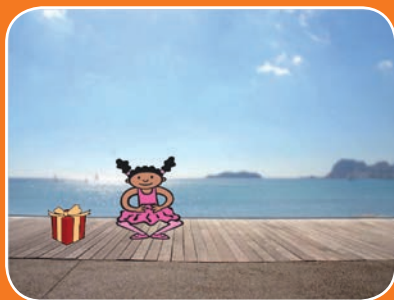
— Limpia todos los sellos.

PRUEBA

Pulsa la bandera verde.



Tarjetas de juegos - Saltar



**Haz que los personajes
salten por encima de
obstáculos**

Tarjetas de juegos - Saltar

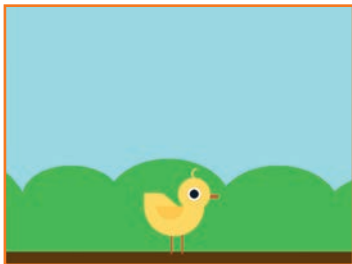
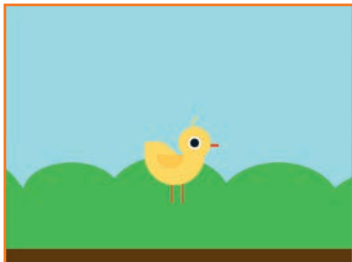
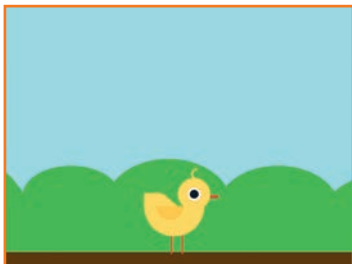
Usa las tarjetas en este orden:

- 1. Saltar**
- 2. Ir a la salida**
- 3. Moviendo obstáculos**
- 4. Añadir un sonido**
- 5. Parar el juego**
- 6. Añadir más obstáculos**
- 7. Puntos**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Saltar

Haz que tu personaje salte.



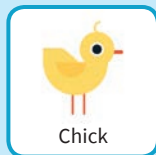
PREPARACIÓN



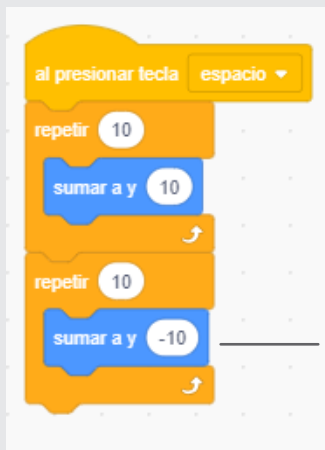
Elige un fondo.



Elige un personaje
como el pollo.



PROGRAMA



Escribe el
signo menos
para bajar.

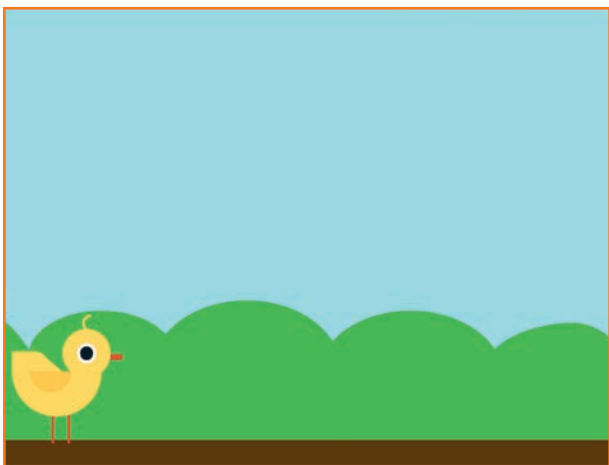
PRUEBA



Pulsa la barra espaciadora de tu teclado.

Ir a la salida

Establece el punto de partida para tu personaje.



Ir a la salida

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



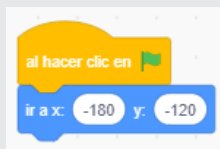
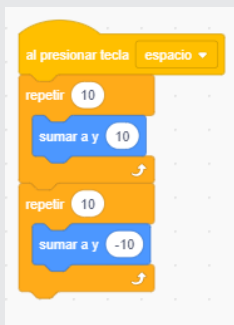
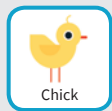
Arrastra tu personaje donde desees que comience.



Cuando arrastras un personaje la paleta movimiento se actualiza.

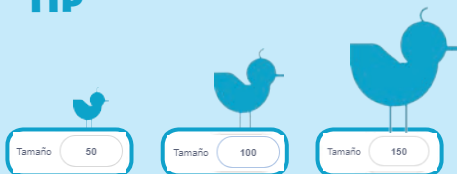
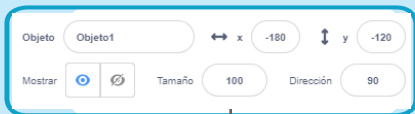
Ahora, cuando arrastre un bloque estará configurada la nueva posición de tu personaje.

PROGRAMA



Configura la posición de partida

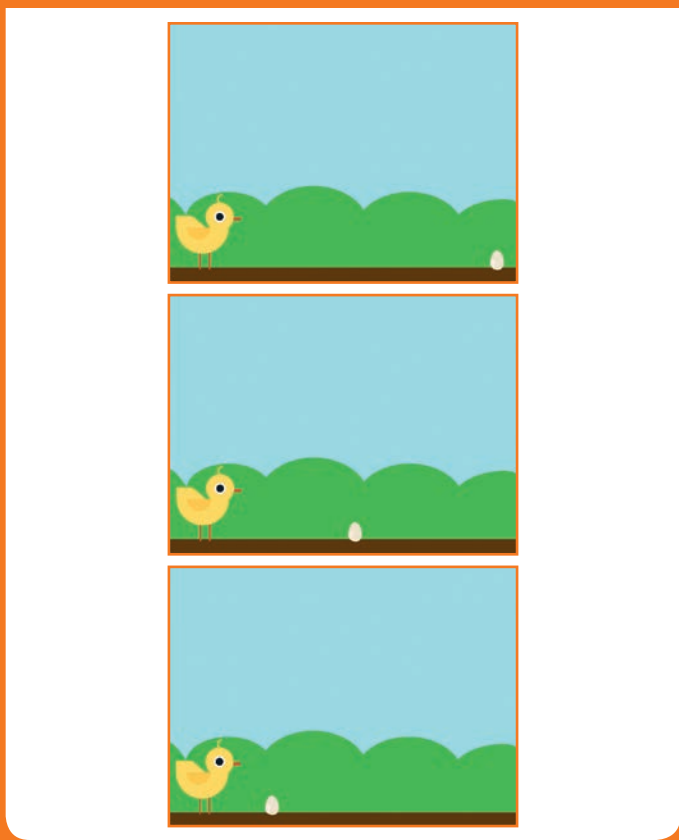
TIP



Cambia el tamaño de un objeto, pon valores más pequeños o grandes.

Moviendo obstáculos

haz que un obstáculo se mueva en la pantalla.



Moviendo obstáculos

scratch.mit.edu

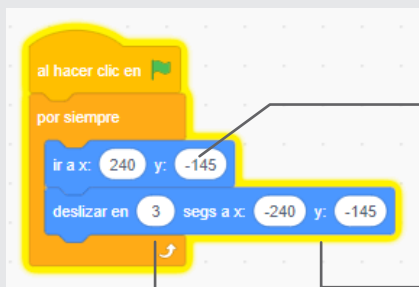
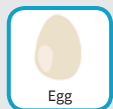
PREPARACIÓN



Elige un objeto que pueda ser un obstáculo como un huevo



PROGRAMA



Empezar a la derecha del escenario.

Escribe un número más pequeño para ir más rápido

Deslizar de izquierda a derecha.

TRY IT

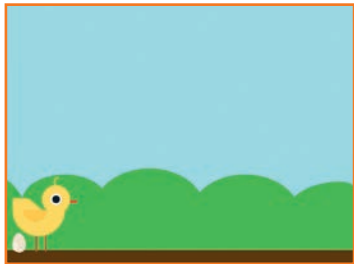
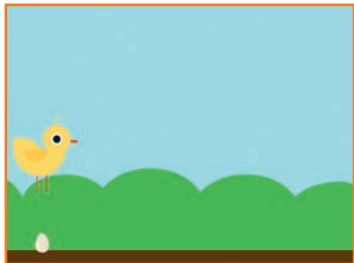
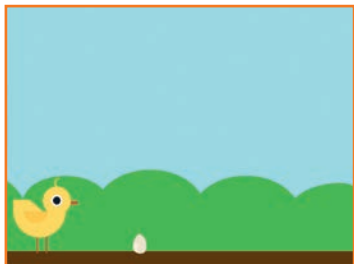
Pincha en la bandera



Presiona el espacio para saltar.

Añadir sonido

Reproduce un sonido cuando saltes.

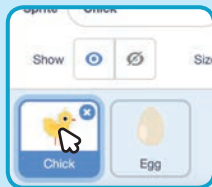


Añadir sonido

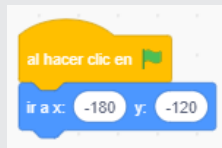
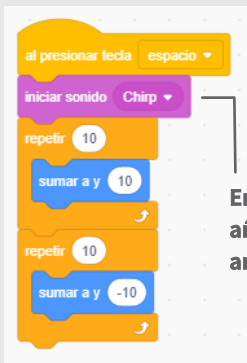
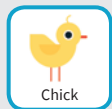
scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Selecciona el pollo.



PROGRAMA



En la pestaña de sonidos
añade Chirp, después
arrastra el bloque

PRUEBA

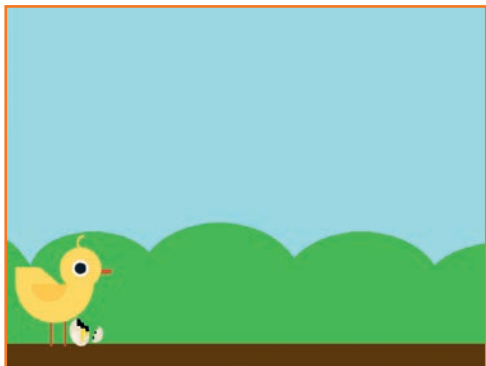
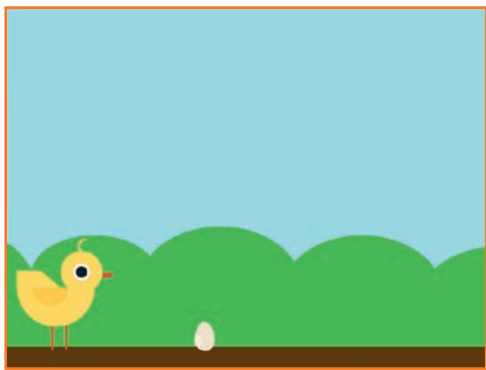
Pulsa en la
bandera



Presiona el espacio
para saltar

Parar el juego

Para el juego si tu personaje toca un huevo.

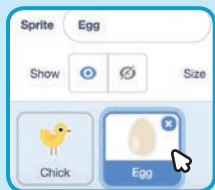


Parar el juego

scratch.mit.edu

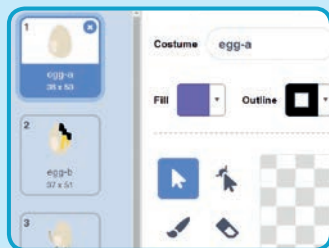
PREPARACIÓN

Selecciona el huevo



Disfraces

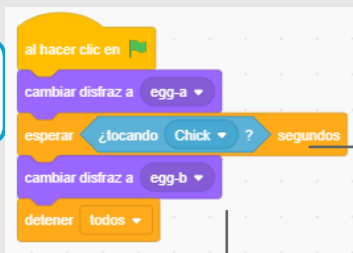
Pincha en la pestaña disfraces para ver los disfraces disponibles.



PROGRAMA

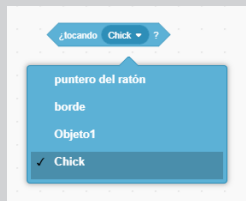
Código

Pulsa en la pestaña código.



Elige el segundo disfraz para el huevo

Inserta el bloque tocando cuando toque el huevo se activará



PRUEBA

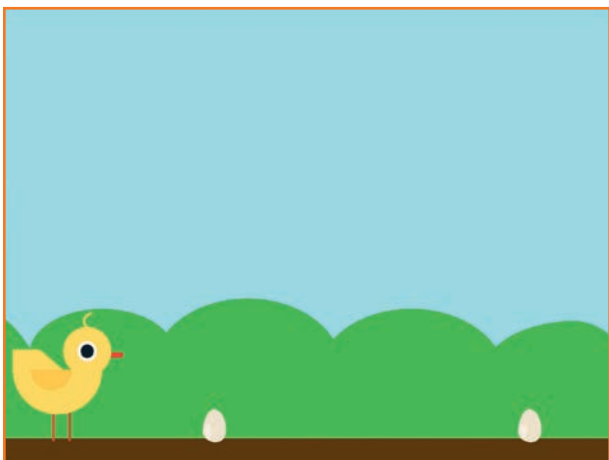
Pincha en la bandera



Presiona el espacio de tu teclado.

Añadir más obstáculos

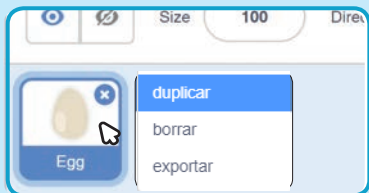
Haz el juego más difícil y
añade más obstáculos



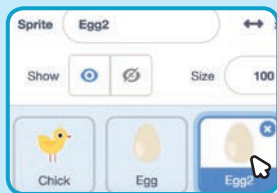
Añadir más obstáculos

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

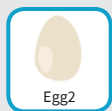


Duplica un huevo, botón derecho opción duplicar en las miniaturas de abajo.



Pincha el huevo 2.

PROGRAMA



Añade estos bloques de espera antes de añadir el siguiente huevo.

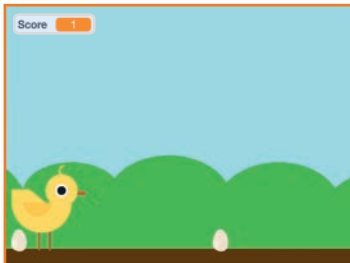
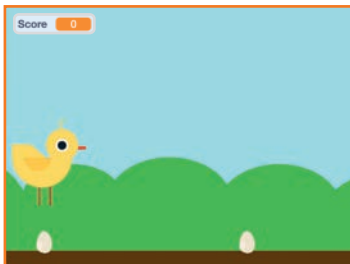
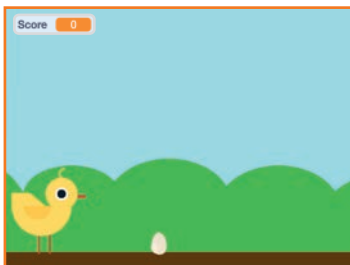
PRUEBA

Pincha en la bandera para comenzar.



Puntos

Añade un punto cada vez que tu objeto salta un huevo



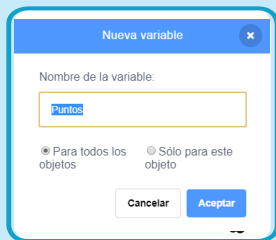
Puntos

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Elige variables.

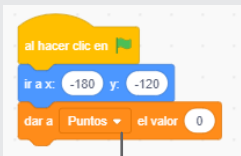
Pincha en crear una variable.



Ponle el nombre Puntos y pulsa en aceptar

PROGRAMA

Pulsa en el pollo y añade dos bloques



Añade este bloque y pon que se comience con 0 puntos.



Este bloque incrementa los puntos

PRUEBA

Salta sobre los huevos para ganar puntos

Cartas de mascotas virtuales



Crea una mascota interactiva que pueda comer, beber y jugar.



Mascotas virtuales

Usa las tarjetas en el siguiente orden:

- 1. Presenta tu mascota**
- 2. Anima tu mascota**
- 3. Alimenta tu mascota**
- 4. Dale de beber**
- 5. Haz que hable**
- 6. Tiempo para jugar**
- 7. ¿Está hambrienta?**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Presenta tu mascota

Elige una mascota y haz que te saludé.



Introduce Your Pet

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo como Garden Rock.



Garden Rock

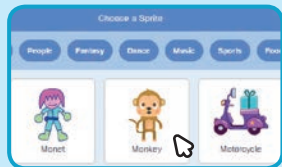


Elige un objeto que pueda ser tu mascota como el mono



Monkey

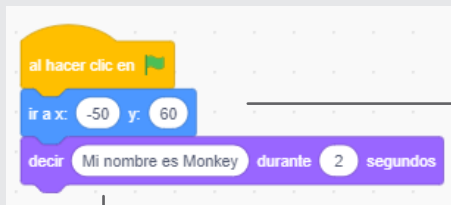
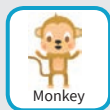
Elige un objeto con más de un disfraz



Sitúa el ratón encima y verás los diferentes disfraces

PROGRAMA

Arrastra a tu mascota a donde quieras en el escenario.



Escribe la posición. (Los números pueden ser diferentes)

Escribe qué quieres que la mascota diga.

PRUEBA

pulsa en la bandera.



Anima tu mascota

Dale a tu mascota vida.



Anima tu mascota

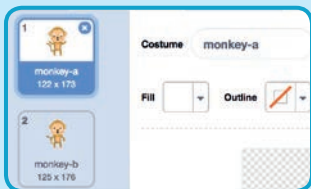
scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Disfraces

Pulsa en la pestaña disfraces.

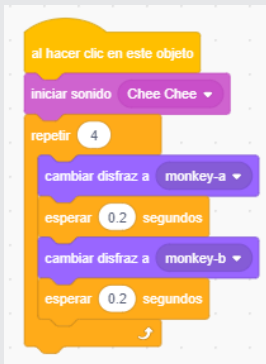


PROGRAMA



Código

Pulsa en la pestaña código y programa.



— Elige un disfraz.

— Elige un disfraz diferente

PRUEBA

Pincha tu mono.



Alimenta tu mascota

Haz click en la comida para alimentar a tu mascota.



Alimenta tu mascota

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

 Sonidos

Pincha en la pestaña sonidos.



Elige un sonido como
Chomp.



Elige una comida
como las bananas



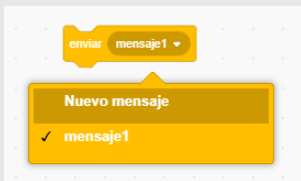
PROGRAMA



 Código

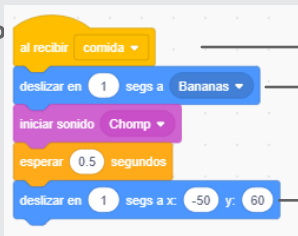
Pincha en la pestaña código.

Selecciona nuevo
mensaje y escribe
comida



Envía el mensaje comida.

Selecciona tu mono



Elige comida del menú

Elige bananas del menú

Desliza a la posición de
partida

PRUEBA

Pincha en la comida



Dale de beber

Dale a tu mascota algo de agua.



Dale de beber

scratch.mit.edu

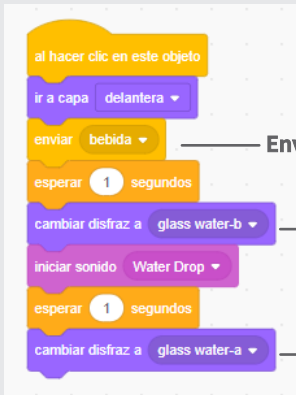
PREPARACIÓN



Elige una bebida
como el agua



PROGRAMA

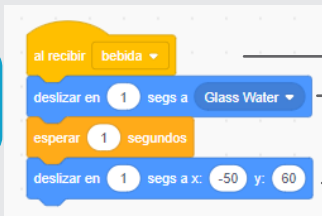


Envía un nuevo mensaje.

Cambia el disfraz a vaso vacío.

Cambia el disfraz a vaso lleno.

Dile a tu mascota qué hacer cuando reciba mensajes.



Elige bebida del menú.

Escoge vaso de agua del
menú

Desliza a la posición original

PRUEBA

Pincha en una bebida.



Haz que hable

permite a tu mascota hablar.



Haz que hable.

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

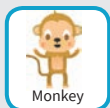
Elige variables

Pincha en crear una variable.
una variable.

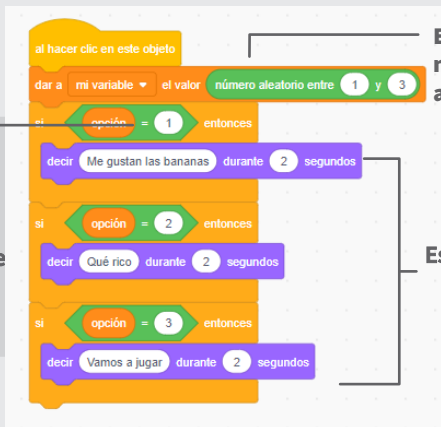


Pone el nombre opción

PROGRAMA



Inserta la variable opción en el bloque de igualdad.



Escribe un número aleatorio

Escribe qué dirá

PRUEBA

Pincha tu mascota para ver qué necesita.



Tiempo de jugar

Haz que tu mascota juegue con el balón.



Tiempo de jugar

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

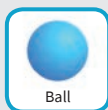


Elige la pelota



Ball

PROGRAMA



Ball

```
al hacer clic en este objeto
  ir a capa delantera
  enviar jugar
  esperar hasta que ¿tocando Monkey?
  iniciar sonido Boing
  repetir 10
  sumar a y -5
  repetir 10
  sumar a y 5
```

Lanzar el mensaje jugar.

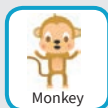
Elige el mono del menú.

Escribe el signo menos para que el balón baje.

Un número positivo hace que el balón suba



inserta el bloque tocando en el bloque de espera



Monkey

```
al recibir jugar
  deslizar en 1 segs a Ball
  esperar 1 segundos
  deslizar en 1 segs a x: -50 y: 60
```

Elige jugar del menú.

Escoge la pelota

PRUEBA

Pincha la pelota.



¿Está hambrienta?

Lleve un registro de cuánta hambre tiene su mascota.



¿Está hambrienta?

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Elige variables

Pincha en crear una variable.



Escribe una variable llamada hambre

PROGRAMA



Resetea el nivel de hambre.

Incrementar el hambre cada 5 segundos.

Elige comida del menú.



Escribe el signo menos para que tu mascota tenga menos hambre cuando coma

PRUEBA

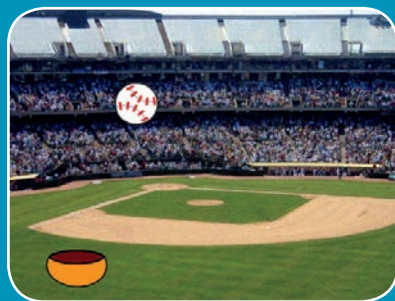
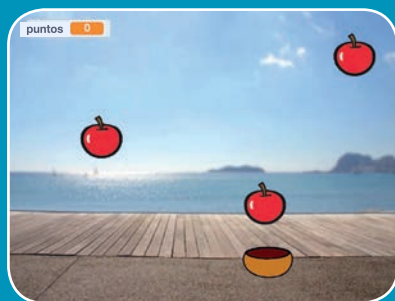
Pincha en la bandera



Pincha en la comida



Juegos de captura



Haz un juego en el que
capturas cosas cayendo del
cielo.

Tarjetas de juegos de captura

Usar las cartas en este orden:

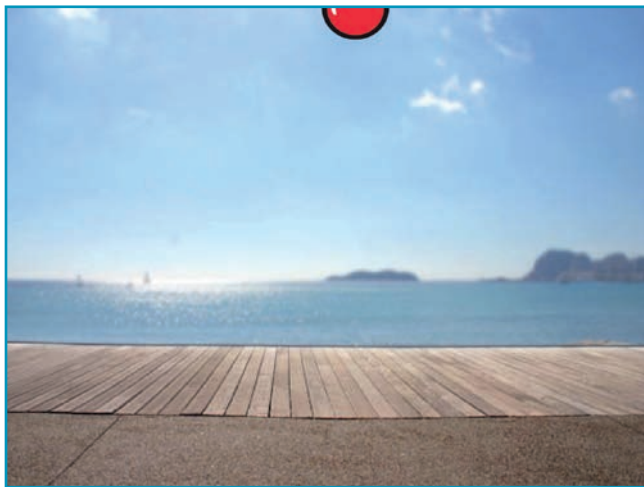
- 1. Ir encima**
- 2. Caer**
- 3. Mover el capturador**
- 4. Capturar**
- 5. Conseguir puntos**
- 6. Puntos extra**
- 7. Victoria**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Ir encima



Comenzar desde un punto al azar en la parte superior del escenario.



Ir encima

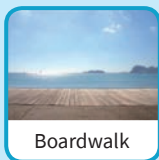
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN



Elige un fondo



Boardwalk



Elige un objeto
como la
manzana

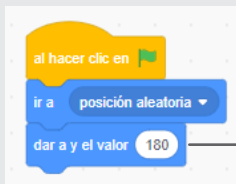


Apple

PROGRAMA



Apple



Escribe 180 para que
aparezca en la parte
superior.

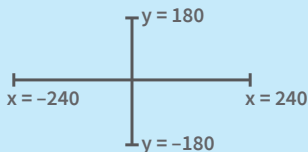
PRUEBA

Pulsa en la bandera.



TIP

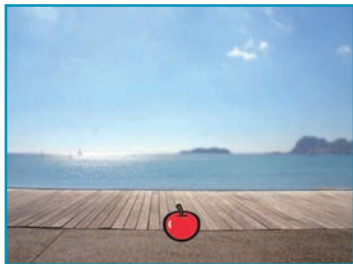
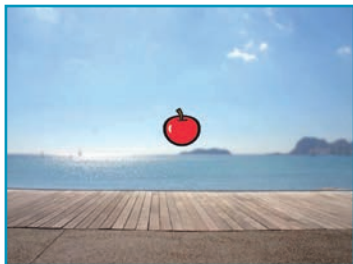
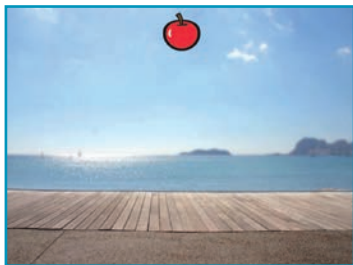
y es la posición vertical dentro del escenario.



Caer



Haz que tu objeto se mueva hacia abajo





PREPARACIÓN



Selecciona la manzana.

PROGRAMA

Mantiene la anterior programación y añade:



Insertar posición y en la comparación.

Escribe menos para bajar

Comprueba que sea el sitio correcto

Va arriba del escenario

PRUEBA

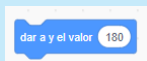
Pincha en la bandera para empezar.



Pulsa stop para parar.

TIP

Usa

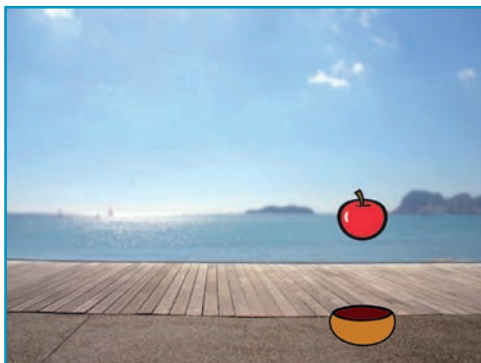


para mover arriba o abajo.

Mueve el capturador



Presiona diferentes teclas
para mover el capturador



Mueve el capturador

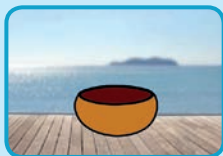
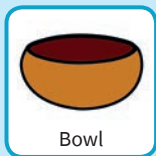
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

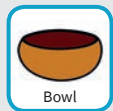


Elige el cuenco



Arrastra el cuenco abajo del escenario

PROGRAMA



Elige la flecha derecha

Elige la flecha izquierda

PRUEBA

Pincha en la bandera

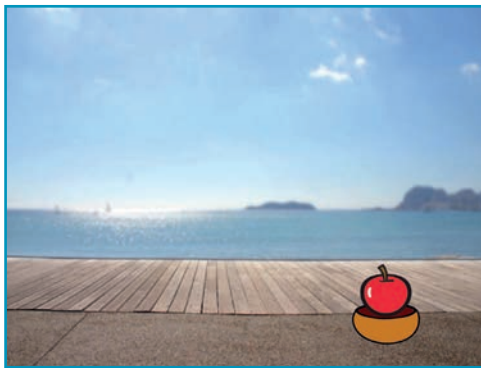
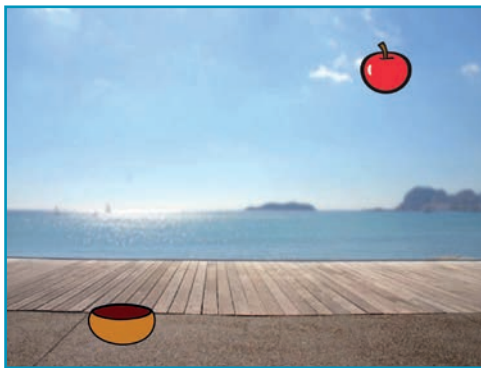


Mueve las teclas izquierda y derecha.

Capturar



Coge las manzanas que caen.



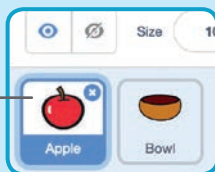
Capturar

scratch.mit.edu

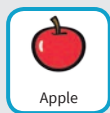


PREPARACIÓN

Pulsa en la manzana.



PROGRAMA



Elige el cuenco.

Elige un sonido.

TIP

Sonidos

Selecciona sonidos si deseas añadir un sonido diferente.



Elige un sonido de la librería.

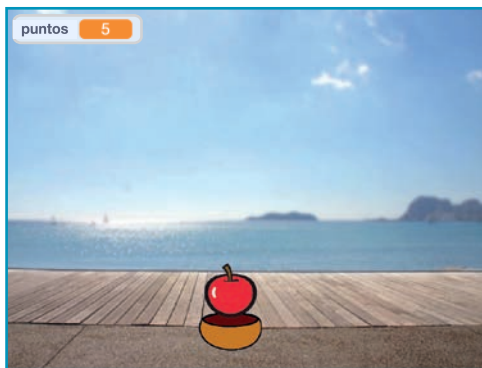
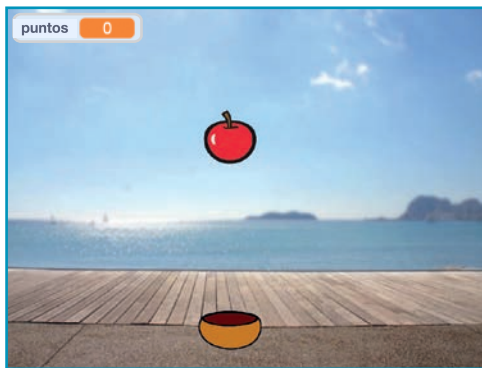
Código

Pincha en la ventana código

Conseguir puntos



Añadir un punto cada vez que coges la manzana



Conseguir puntos

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

Elige variables
Pincha en
crear una
variable.



Escribe una
variable llamada
puntos

PROGRAMA

Añade dos nuevas líneas a tu código:



Elige la variable
puntos desde el
menú de variables.



Resetea los
puntos a 0

Añade un punto
cada vez que
capturas la
manzana.

PRUEBA

Pulsa la bandera verde.

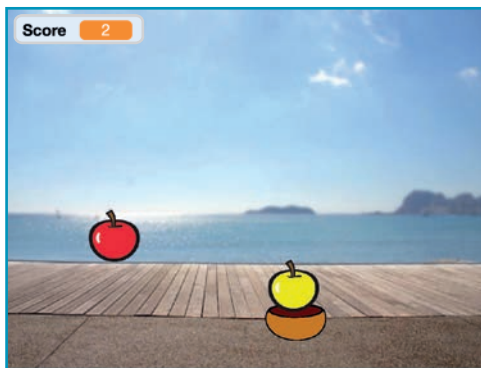
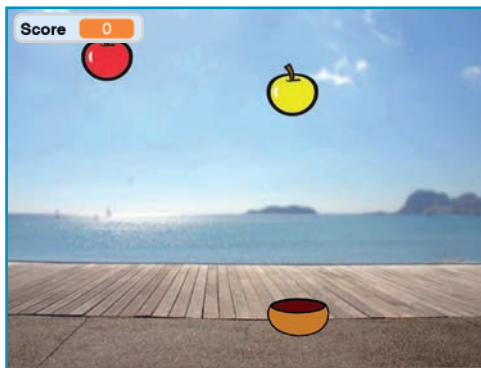


Captura manzanas para ganar
puntos

Puntos extra



Gana puntos extra si coges la manzana amarilla



Puntos extra

scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

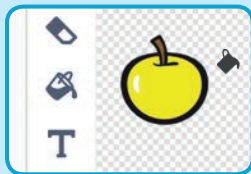
Duplica la manzana, pulsa el botón derecho y elige duplicar.



Elige duplicar.

Disfraces

Pincha en la pestaña de disfraces



Puedes utilizar las herramientas pintura para que sea diferente

PROGRAMAR

Código

Pulsa en la pestaña código.



Escribe cuántos puntos dará esta manzana especial

PRUEBA

Coge las manzanas amarillas para coger extra puntos

Victoria



Cuando ganes suficientes puntos, muestra un mensaje ganador!



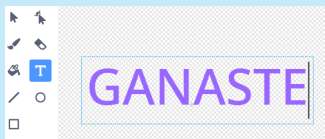


PREPARACIÓN



Pincha en pintar para hacer un nuevo objeto.

Usa la herramienta texto para escribir

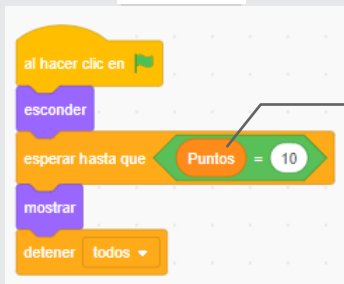


puedes cambiar el color, el tamaño, la fuente...

PROGRAMACIÓN

Código

Pincha en la ventana código.



Inserta el bloque Puntos de la categoría variables.

PRUEBA

Pulsa la bandera.



Gana suficientes puntos para finalizar la partida

Tarjetas de vídeo



Interactúa con tus proyectos usando la cámara de vídeo.

Tarjetas de vídeo

Prueba las tarjetas en cualquier orden

- **Acaricia el gato**
- **Animar**
- **Explota un globo**
- **Toca percusión**
- **Mantenerse alejado**
- **Jugar a la pelota**
- **Comenzar una aventura**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Acaricia el gato



Haz que el gato maúlle cuando lo tocas



Acaricia el gato

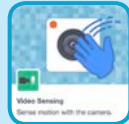
scratch.mit.edu



PREPARACIÓN

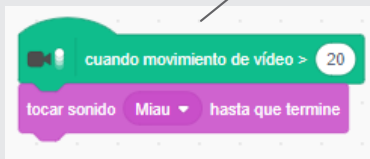


Pincha en el botón extensiones.



Elige sensor de vídeo

PROGRAMA



Comenzará cuando se detecte un movimiento en el vídeo.

Escribe un número entre 1 y 100 para cambiar la sensibilidad.

1 empieza con movimientos muy pequeños y 100 requiere movimientos muy grandes.

PRUEBA

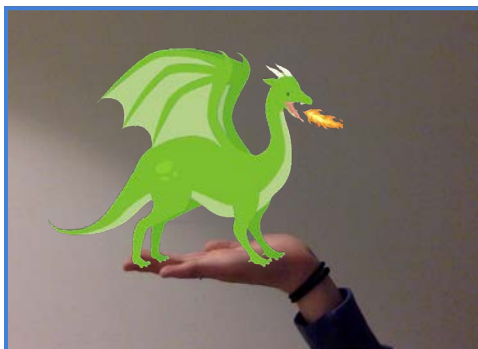
Mueve tu mano hacia el gato.



Animar



Muévete para dar vida a un objeto.



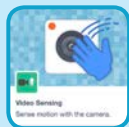
Animar



PREPARACIÓN



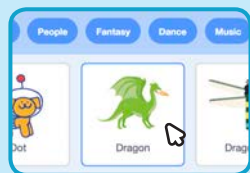
Pincha en extensiones y añade el sensor de movimiento



Elige un objeto para animarlo

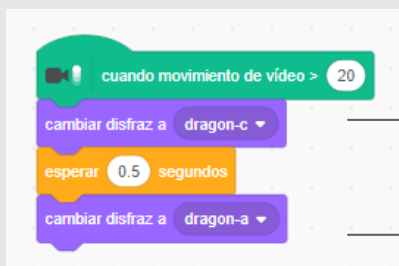


Elige un objeto con más de un disfraz



Sitúa el ratón encima de los objetos para ver los diferentes disfraces.

PROGRAMA



Elige un disfraz

Elige un disfraz diferente

PRUEBA

Muévete para animar el dragón.



Explota un globo



Usa tu dedo para explotar un globo.



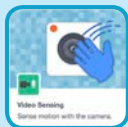
Explotar un globo



PREPARACIÓN

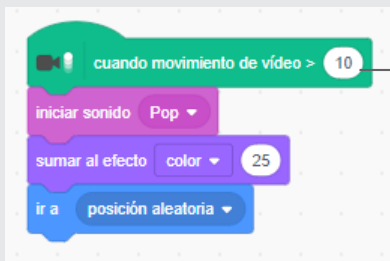


Pincha en extensiones y añade el sensor de vídeo.



Elige un objeto como el globo.

PROGRAMA



Un número grande hace que sea más difícil explotar el globo

PRUEBA

Usa tu dedo para explotar el globo.



Toca percusión



Interactúa con objetos para reproducir sonidos



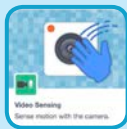
Toca percusión



PREPARACIÓN



Pincha en extensiones y añade el sensor de vídeo.



Drum



Drum-cymbal

Elige estos dos instrumentos

PROGRAMA

Pulsa un instrumento y añade este código.



```
cuando movimiento de vídeo > 10
  fijar tamaño al 100 %
  cambiar tamaño por 20
  iniciar sonido High Tom
  esperar 0.1 segundos
  cambiar tamaño por -20
```

Escribe menos para hacerlo más pequeño.



```
cuando movimiento de vídeo > 10
  cambiar disfraz a drum-cymbal-a
  iniciar sonido crash cymbal
  esperar 0.1 segundos
  cambiar disfraz a drum-cymbal-b
```

Elige un disfraz.

PRUEBA

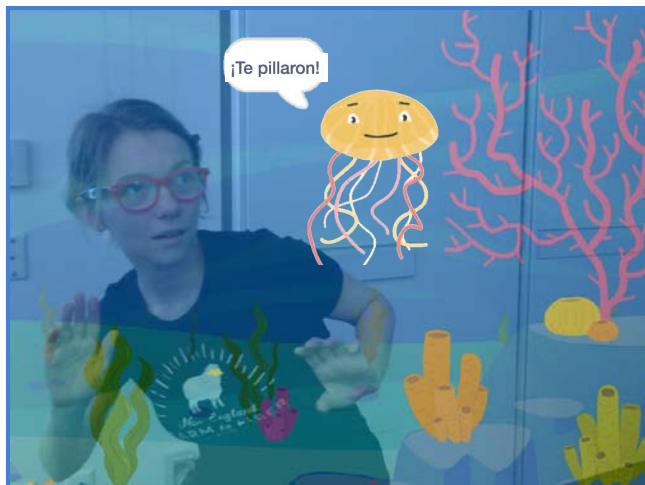
Usa tus manos para tocar los instrumentos



Mantenerse alejado



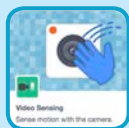
Muévete para mantenerte alejado de un objeto.



Mantenerse alejado



PREPARACIÓN



Pulsa extensiones y
añade el sensor de
vídeo.

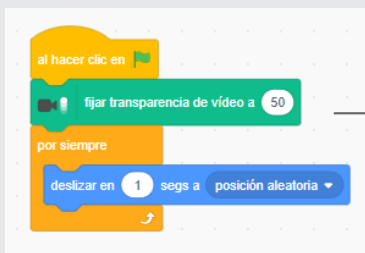


Elige un fondo.

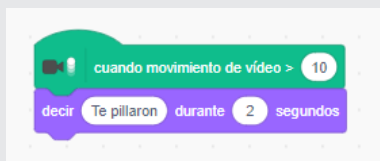


Elige un objeto
como Jellyfish.

PROGRAMA



Escribe una cantidad de 1 a 100.
esta hace que el vídeo sea
transparente.



PRUEBA

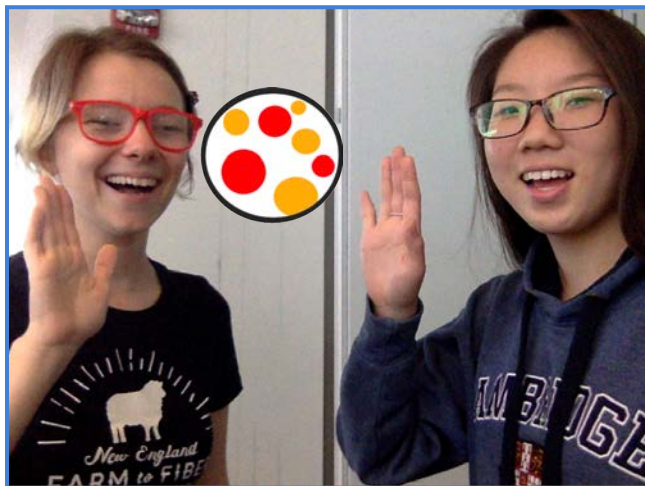
Muévete para evitar las medusas



Jugar a la pelota



Usa tu cuerpo para mover un objeto a través de la pantalla.



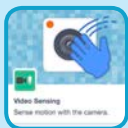
Jugar a la pelota



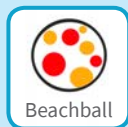
PREPARACIÓN



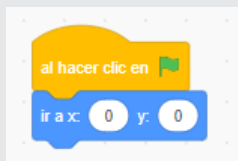
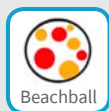
Añade la extensión sensor de movimiento.



Elige un objeto como la pelota.



PROGRAMA



PRUEBA

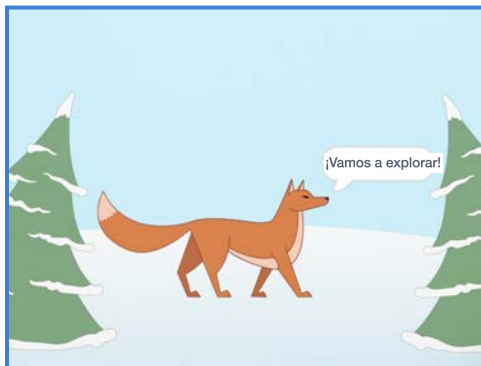


Usa tus manos para empujar la pelota de playa alrededor de la pantalla. Pruébalo con un amigo!

Comenzar una aventura



Interactuar con una historia por
moviendo las manos

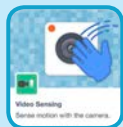


Comenzar una aventura

PREPARACIÓN



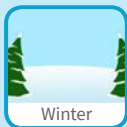
Pincha en el botón extensiones



Elige sensor de vídeo.



Elige un fondo

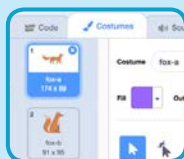


Elige un objeto



Disfraces

Pulsa en la pestaña disfraces para ver los disfraces que están disponibles.



PROGRAMA

Código

Pincha en la pestaña código.

Inserta previamente un bloque mayor que, en este insertarás el detector de movimiento de vídeo.



PRUEBA

Haga clic en la bandera verde. Entonces muévete para despertar al zorro.