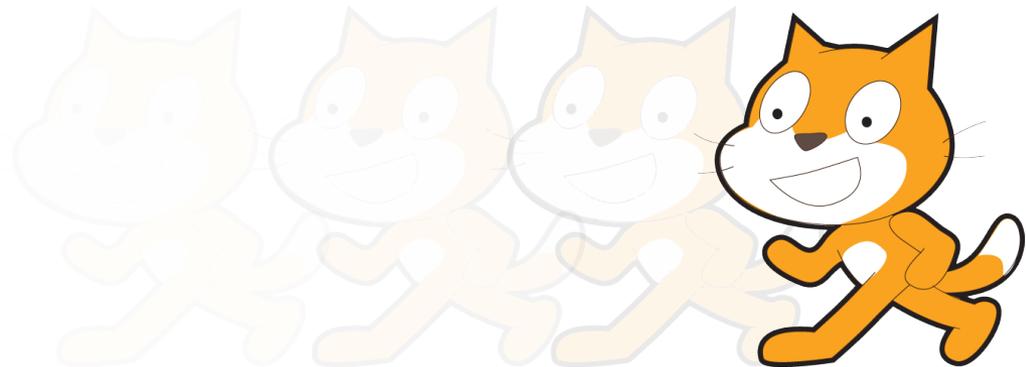


ACTIVIDAD 1: MOVEMOS EL GATO



PRESENTACIÓN



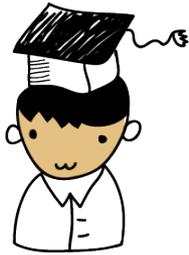
FINALIDAD: Realizar algo sorprendente con el gato a partir de bloques limitados

OBJETIVOS:

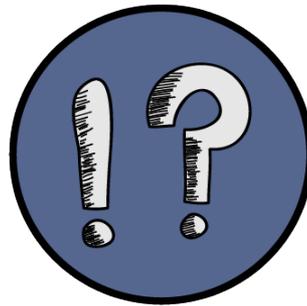
- Familiarizarse con el entorno de Scratch
- Realizar nuestra primera animación
- Crear cuenta usuario y estudio



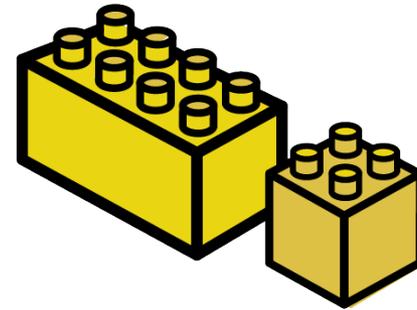
METODOLOGÍA



METODOLOGÍA
CENTRADA ALUMNO



APRENDIZAJE POR
DESCUBRIMIENTO



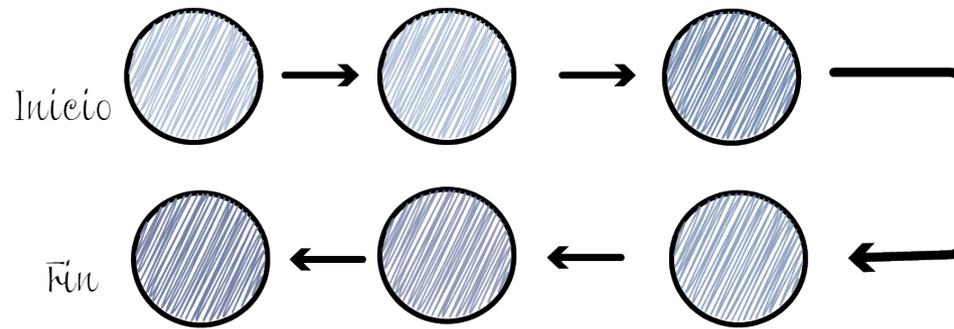
APRENDIZAJE POR
DISEÑO



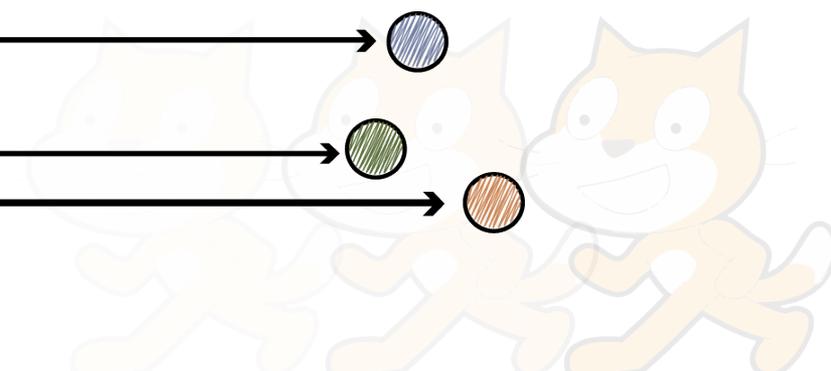
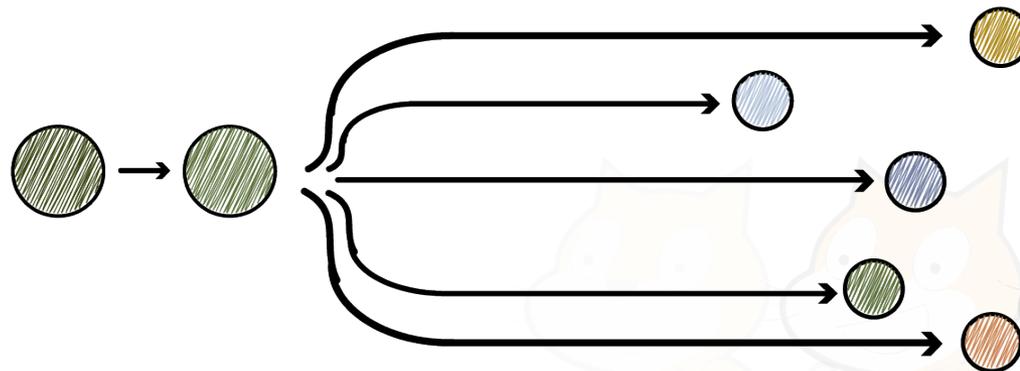
TIPO ACTIVIDAD



GUIADAS



ABIERTAS



ESTRUCTURA DE LAS SESIONES



ENTORNO



The screenshot shows the Scratch programming environment with the following components highlighted:

- ESCAPENARIO**: The main stage area where the cat sprite is positioned.
- FONDO**: The background area, showing a selection of the cat sprite as the background.
- OBJETOS**: The object palette, showing the cat sprite selected as 'Sprite1'.
- BLOQUES DE PROGRAMACIÓN**: The block palette, showing various control blocks like 'esperar 1 segundos', 'repetir 10', 'por siempre', 'si entonces', 'esperar hasta que', 'repetir hasta que', and 'detener todos'.
- ÁREA DE PROGRAMACIÓN**: The script area, showing a sequence of blocks: 'al presionar bandera verde clic', 'por siempre' loop containing 'mover 10 pasos', 'rebotar si toca un borde', and 'esperar 0.1 segundos'.

FONDO

ESCAPENARIO

OBJETOS

BLOQUES DE PROGRAMACIÓN

ÁREA DE PROGRAMACIÓN

CREANDO



Con estos bloques hacemos que el gato haga algo sorprendente



CREANDO



Intenta que el gato se mueva continuamente por la pantalla

A collection of Scratch code blocks arranged on a grey grid background. The blocks are: 'al presionar' (orange), 'por siempre' (yellow), 'decir Hello! por 2 segundos' (purple), 'ir a x: 0 y: 0' (blue), 'repetir 10' (yellow), 'siguiente disfraz' (purple), 'mover 10 pasos' (blue), and 'esperar 1 segundos' (yellow). The 'rebotar si toca un borde' block is also present but not connected to the main script.

```
al presionar
  por siempre
    decir Hello! por 2 segundos
    ir a x: 0 y: 0
    mover 10 pasos
    rebotar si toca un borde
  esperar 1 segundos
  repetir 10
    siguiente disfraz
```



CREANDO



¿Puedes añadirle que al tocar el borde diga miau ?

al presionar tecla espacio

cambiar y por 10

si entonces

¿tocando borde ?

tocar sonido meow

Y que salte al presionar la tecla espacio



CREANDO



¿Puedes hacer que el gato cambie de velocidad al presionar las teclas   ?

Para eso necesitamos crear una variable



REFLEXIONAMOS



- ¿Qué hemos conseguido hacer?
- ¿Qué habéis descubierto?
- ¿Qué nos ha costado más entender?
- ¿Algo que queremos aprender?



LICENCIA



Este guía se distribuye bajo licencia Reconocimiento- CompartirIguual Creative commons 4.0



(cc) 2016 José Pujol Pérez Some rights reserved. This work licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike License. To view a copy of full license, see <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or write to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Some of the figures have been taken from the Internet Source, and author and licence if known, is specified.

For those images, fair use applies.