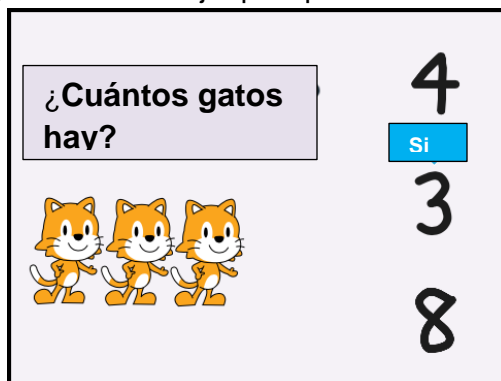




Contar y cardinalidad

CCSS.MATH.CONTENT.K.CC.B.4 Contar y cardinalidad: Contar para descubrir la cantidad de los objetos

Este proyecto hace un juego para adivinar cuantos gatos hay en la pantalla. El jugador sabrá si ha pulsado la respuesta correcta leyendo el mensaje que aparece.



Estos son los pasos para hacer este proyecto:

1. Haz varios gatos con la herramienta “Sello” del editor de pintura.
2. Haz números para las posibles respuestas.
3. Haz un programa para los gatos.
4. Haz programas para los números.
5. Pon un título en la parte superior de la pantalla.

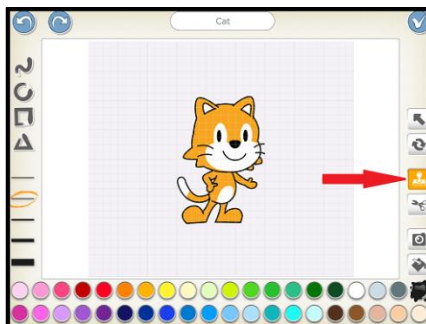


1. Preparación Parte 1: Edita el gato para incluir más gatos.

Pulsa la brocha junto al gato.



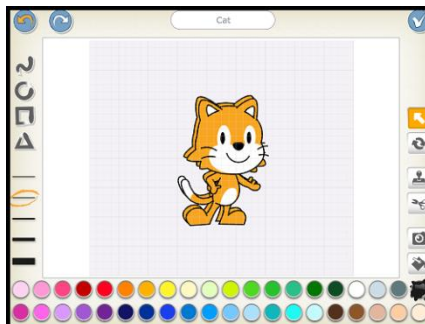
Selecciona la herramienta.





Contar y cardinalidad

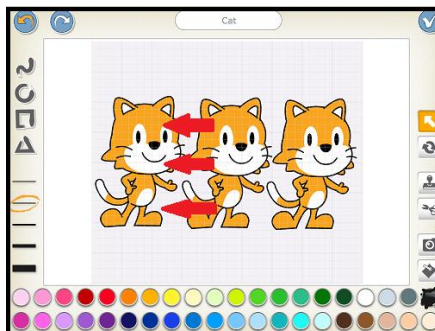
Pulsa en el gato para duplicarlo. Vas a ver un gato segundo.



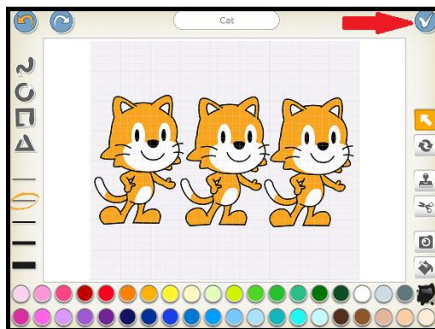
Mueve el gato encima del otro a la derecha.



Pulsa la herramienta otra vez para crear otro gato, y mueve este gato a la izquierda.



Pulsa el visto de guardar para terminar el editor.





Contar y cardinalidad

Mueve los gatos un poco hacia la izquierda para hacer hueco para las respuestas.

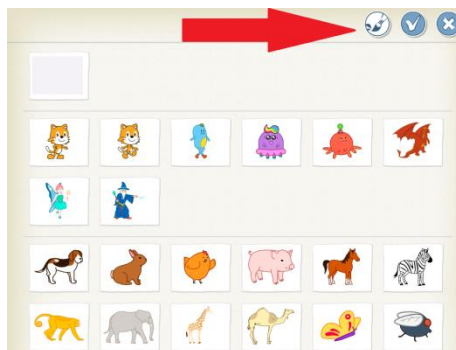
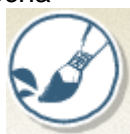


2. Preparación Parte 2: Haz personajes para las opciones de respuesta.

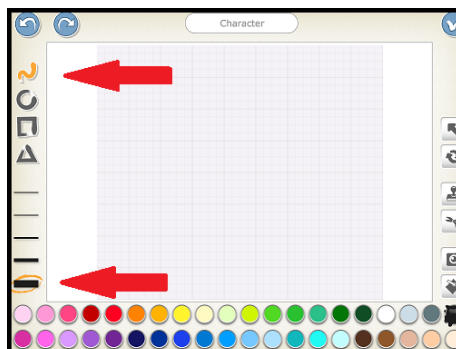
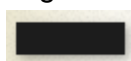
Pulsa en la + de la zona de personajes



Selecciona la brocha



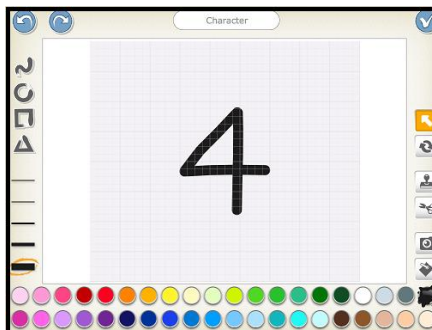
Selecciona la herramienta de dibujo libre y una línea gruesa para dibujar.



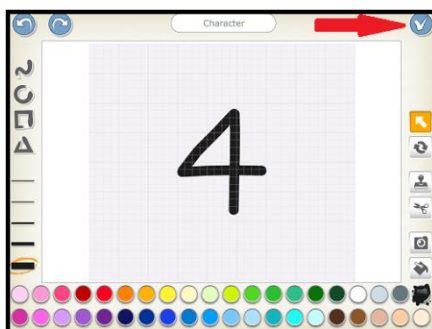


Contar y cardinalidad

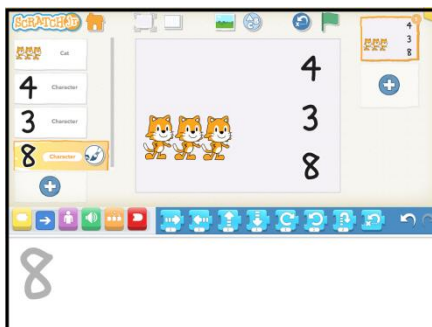
Dibuja un número con tu dedo.



Selecciona el visto para salvar y continua.

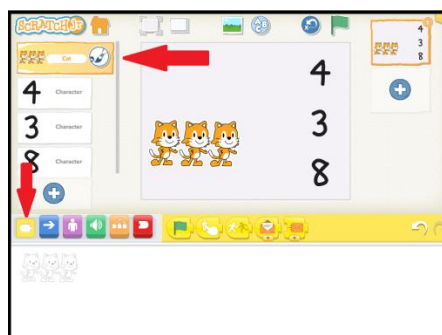
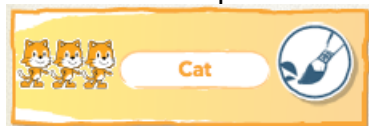


Repite para hacer dos números para opciones de respuesta.



3. Programa los gatos: Reproduce una grabación que pregunte “¿Cuántos gatos hay?” cuando pulses los gatos.

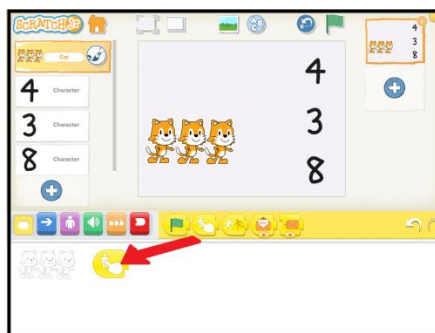
Inicia una acción cuando toques a los gatos. Selecciona los gatos para que puedas escribir un programa para ellos, y selecciona el botón amarillo para mostrar los bloques de inicio.





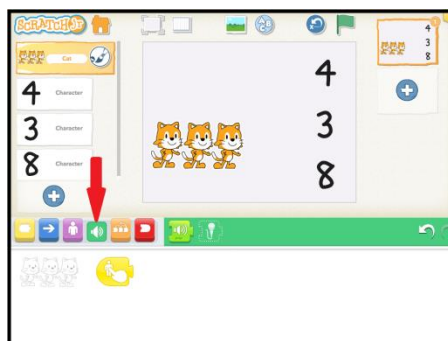
Contar y cardinalidad

Selecciona el bloque de “Comenzar al tocar” y arrástralo a la zona de programación.



b. Haz una grabación para que la reproduzcan los gatos.

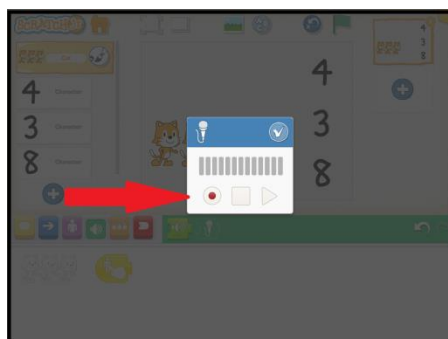
Selecciona el botón verde de la zona de categorías de bloques para mostrar los bloques de “sonido”.



Selecciona el bloque de grabación.



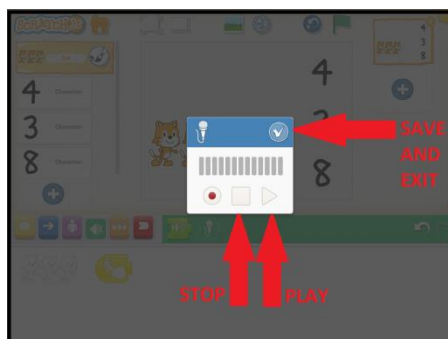
Pulsa el botón rojo de grabación para comenzar a grabar. Di “¿Cuántos gatos hay?”.





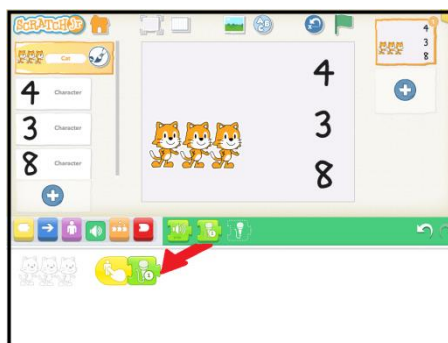
Contar y cardinalidad

Para escuchar tu grabación, pulsa el botón triangular de “play”. Si estás satisfecho con tu grabación, pulsa el tic para guardarla y salir. Si no, pulsa el botón rojo para volverla a grabar.

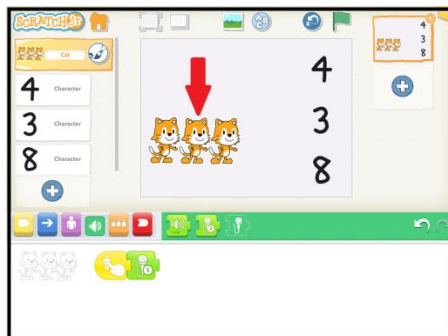


c. Conecta la grabación al bloque de acción.

Una vez que hayas hecho una grabación, verás un botón extra verde con un número en un micrófono. Arrástralo a tu zona de programación y conéctalo al botón amarillo.



Pulsa a los gatos en la zona de escenario para probarlo. Cuando pulses los gatos, debes oír el sonido que has grabado.



4. Programa los números: Cuando se pulsa un número, debería indicar si es una respuesta correcta o incorrecta.





Contar y cardinalidad

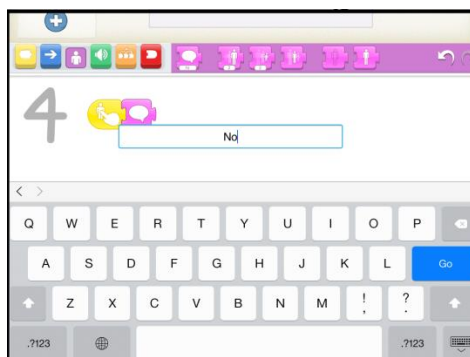
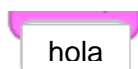
Selecciona la categoría morada de apariencia.



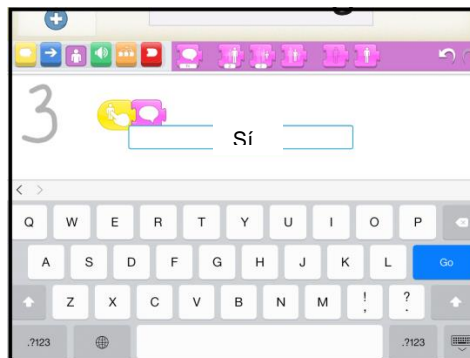
Selecciona el bloque “decir” y arrástralo a la zona de programación.



Pulsa la zona blanca en el fondo del bloque “decir” para cambiar la palabra de “hola” a no.



Repite para los otros números, asegurándote de que la respuesta correcta dice “sí”.





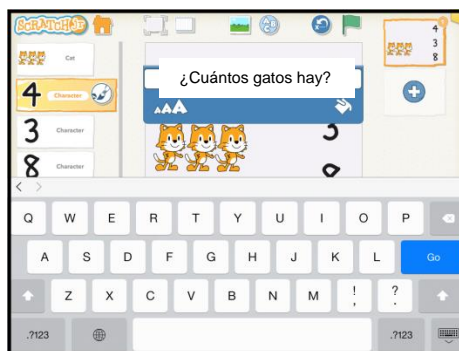
Contar y cardinalidad

5. Haz un título para indicar que hacer, en caso de que el usuario no pulse a los gatos.

Pulsa en el icono de las letras en la parte superior de la pantalla para insertar un título.



Introduce las instrucciones, como “¿Cuántos gatos hay?” Y luego pulsa “hazlo”



6. Extensión: Anima el número de la respuesta correcta.

Añade bloques de las categorías azul o morada al final de tu programa. Algunas posibilidades son agitarse, saltar o crecer/encoger.

