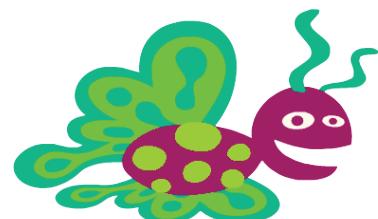


# Cambiar Color

Presiona una tecla para cambiar el color de un objeto.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Para crear una Tarjeta:



1. Dobra la tarjeta por la mitad.



2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Cambiar Color



PREPÁRATE

Nuevo objeto: 

Elige un objeto  
de la biblioteca.  
O, dibuja uno  
nuevo.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

```
al presionar tecla espacio
cambiar efecto color por 25
```

¡HAZLO!

Presiona la barra espaciadora para cambiar los colores.

EXTRA

Puedes elegir un efecto diferente en el menú:

```
cambiar efecto color por 25
```

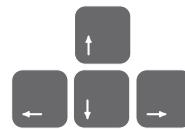
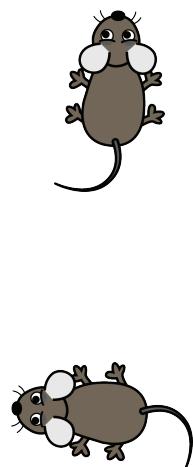
También puedes escribir un número diferente. Presiona nuevamente la barra espaciadora.



Para eliminar los efectos, haz clic en la señal de pare.

# Movimientos glove

Utiliza las flechas para mover un objeto.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH



Para crear una Tarjeta:



1. Dobra la tarjeta por la mitad.



2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Movimientos glove

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al presionar tecla flecha arriba ▾

apuntar en dirección 0 ▾

mover 10 pasos

al presionar tecla flecha abajo ▾

apuntar en dirección 180 ▾

mover 10 pasos

al presionar tecla flecha izquierda ▾

apuntar en dirección -90 ▾

mover 10 pasos

al presionar tecla flecha derecha ▾

apuntar en dirección 90 ▾

mover 10 pasos

¡HAZLO!



Presiona las flechas para mover el objeto!

¿el objeto se ve al revés?  
Cambia el estilo de rotación.

EXTRA

fijar estilo de rotación izquierda-derecha ▾

Izquierda-derecha  
no rotar  
en todas direcciones

# Diciendo Algo

¿Quéquieres que diga tu objeto?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Para crear una Tarjeta:



1. Dobra la tarjeta por la mitad.



2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Diciendo Algo



Hey!

PREPÁRATE

Nuevo objeto:

Elige un objeto.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al clickear este objeto

dicir Oye! Yo no sabía que los hipopótamos podían volar! por 5 segundos

Escribe una palabra o frase.

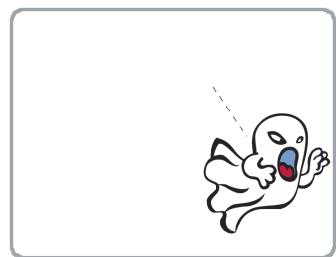
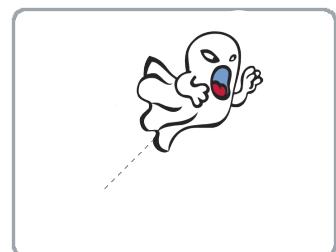
¡HAZLO!



Haz clic en el objeto para iniciar.

# Deslizar

Desliza suavemente de un lugar a otro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Para crear una Tarjeta:



1. Dobra la tarjeta por la mitad.



2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Deslizar



PREPÁRATE

Nuevo objeto:

Elije un objeto  
de la biblioteca.  
O, dibuja uno  
nuevo.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

al clickear este objeto  
deslizar en 1 segs a x: 20 y: 80  
deslizar en 1 segs a x: 10 y: -20  
deslizar en 2 segs a x: -110 y: -100

cantidad de tiempo

posición horizontal

posición vertical

Prueba con diferentes valores.



Haz clic en la bandera verde para iniciar.

¡HAZLO!

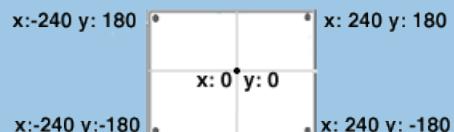
Para ver la posición "x" y "y" actual de un objeto:



Haz click en

Las posiciones  
se muestran aquí.

**Ghost2**  
x: -64 y: -13 dirección: 90°   
estilo de rotación:   
puede ser arrastrado:   
mostrar:

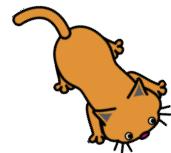


Estas son las posiciones  
"x" y "y" en el escenario.

EXTRA

# Sigue el Ratón

Sigue el puntero del ratón.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Para crear una Tarjeta:



1. Dobla la tarjeta por la mitad.



2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Sigue el Ratón

PREPÁRATE

Nuevo objeto: /

Elige el gato u otro objeto.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

```
al clickear este objeto
por siempre
apuntar hacia puntero del ratón ▾
mover (3) pasos
```

¡HAZLO!



Haga clic en la bandera verde y observa lo que sucede.

# Bailar Twist

Toca un sonido y hace un giro con el cuerpo.

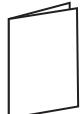


<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Para crear una Tarjeta:



1. Dobla la tarjeta por la mitad.



2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Bailar Twist

PREPÁRATE

Nuevo objeto:

Elije un objeto, preferiblemente el objeto de una persona que se vea lista para bailar.

Sonido nuevo



Elije o graba un sonido.  
Sé breve!

PRUEBA ESTE CÓDIGO

```
al presionar tecla d
  tocar sonido [human beatbox2 v]
  cambiar efecto [remolino v] por [50]
  esperar (0.25) segundos
  cambiar efecto [remolino v] por [0]
  esperar (0.25) segundos
```

Selecciona remolino del menú.



Presiona la tecla "D" para comenzar.

¡HAZLO!

# Remolino Interactivo

Haz girar una foto al mover el ratón.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Para crear una Tarjeta:



1. Dobla la tarjeta por la mitad.



2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Remolino Interactivo



PREPÁRATE

Nuevo objeto:

Elige la ardilla u otro objeto que quieras hacer girar.

al presionar

por siempre

establecer efecto remolino ▾ a posición x del ratón

Selección remolino del menú.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

Inserta aquí el bloque POSICIÓN X DEL RATÓN.



¡HAZLO!

Haz clic en la bandera verde para empezar.

EXTRA

Observa cómo los números cambian a medida que mueves el ratón.

X: 240 y: -180

Nuevo objeto:

# Anímate

Crea una animación simple.



<http://scratch.mit.edu>

9

SCRATCH



Para crear una Tarjeta:



1. Dobla la tarjeta por la mitad.

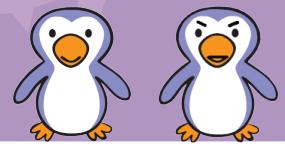


2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Anímate

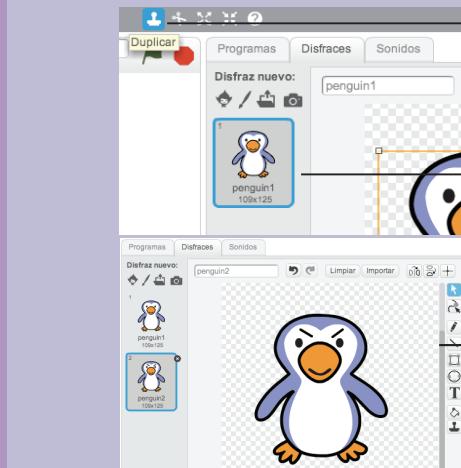


PREPÁRATE

Haz clic en la herramienta de duplicar.

Luego, haz clic en el pingüino para duplicar el disfraz.

Utiliza la herramienta de dibujo para hacer que el nuevo disfraz se vea diferente.



PRUEBA ESTE CÓDIGO

```
al presionar [bandera verde]
por siempre
  cambiar disfraz a [penguin1 v]
  esperar (0.5) segundos
  cambiar disfraz a [penguin2 v]
  esperar (0.5) segundos
```



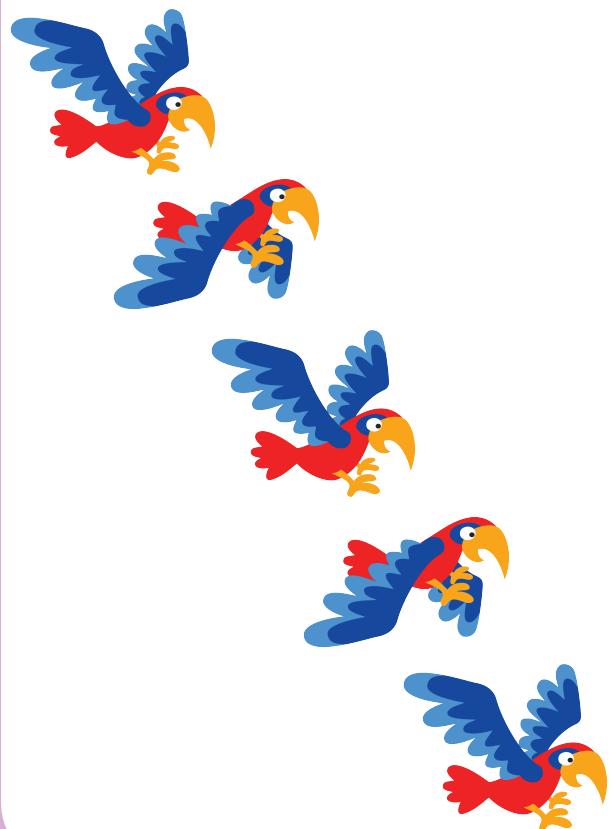
¡HAZLO!

Haz clic en la bandera verde para ver la animación.



# Animación en Movimiento

Anima un personaje en movimiento.

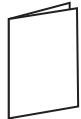


<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Para crear una Tarjeta:



1. Dobla la tarjeta por la mitad.



2. Pon goma en la parte posterior.



3. Corta a lo largo de la línea punteada.

# Animación en Movimiento

PREPÁRATE

Nuevo objeto:



Elige un objeto de la biblioteca.

Elige un objeto que tenga 2 ó más disfraces.

PRUEBA ESTE CÓDIGO

```
al presionar [espacio]
por siempre
  siguiente disfraz
  esperar (0.5) segundos
  mover (5) pasos
  rebotar si toca un borde
```

¿El objeto se vé al revés?  
Puedes cambiar su estilo de rotación.



Haz click en



en todas  
direcciones

izquierda-  
derecha

no rotar

EXTRA