

Soñamos a lo grande
inventamos el mañana

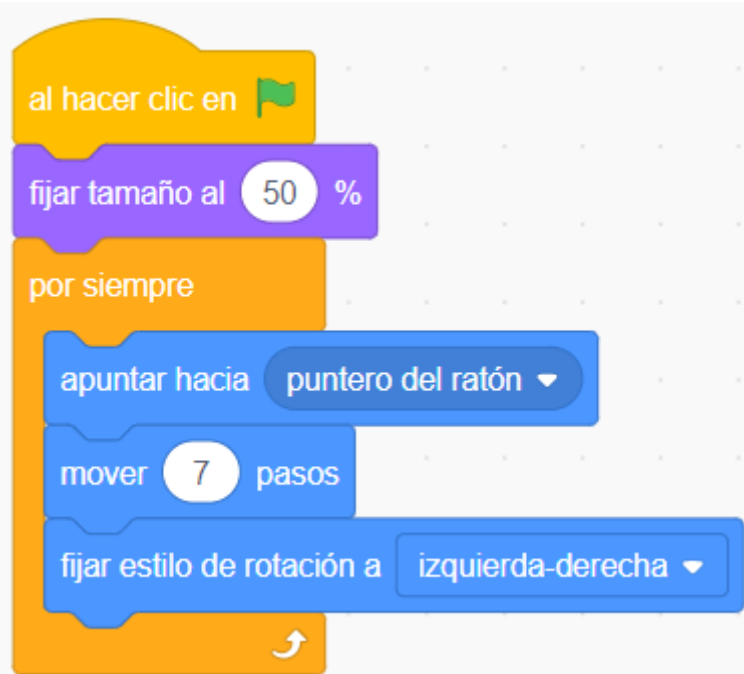


SOLUCIONARIO

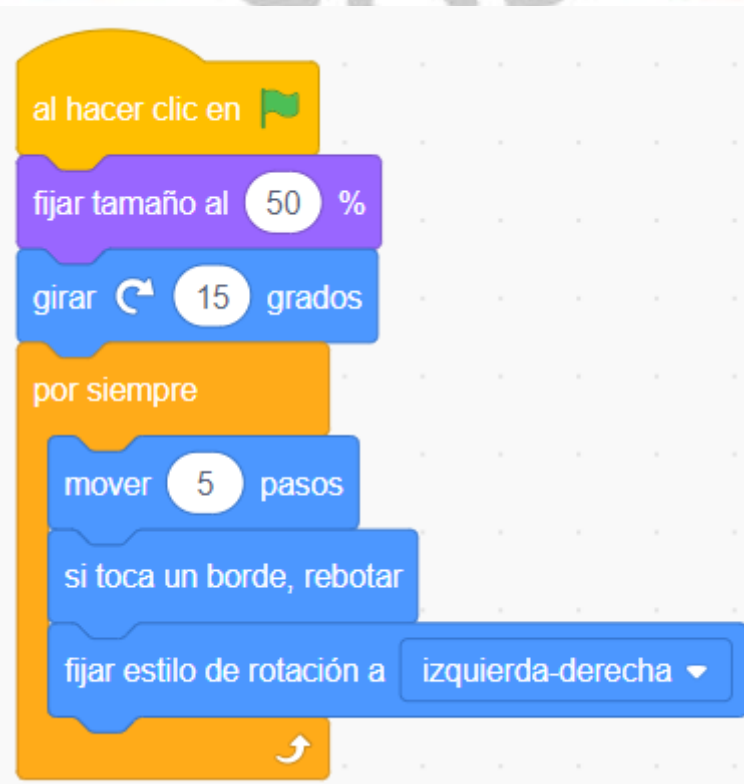
SOLUCIONES ACTIVIDADES

ACTIVIDADES SCRATCH

ACTIVIDAD 1:

A Scratch script for Activity 1. It starts with a yellow "al hacer clic en" block with a green flag icon. This is followed by a purple "fijar tamaño al" block with a white circle containing the number "50" and a "%" symbol. Below that is an orange "por siempre" loop block. Inside the loop, there are three blue blocks: "apuntar hacia" with a dropdown menu showing "puntero del ratón", "mover" with a white circle containing the number "7" and the word "pasos", and "fijar estilo de rotación a" with a dropdown menu showing "izquierda-derecha". The loop block has a white arrow icon at the bottom right.

ACTIVIDAD 2:


A Scratch script for Activity 2. It starts with a yellow "al hacer clic en" block with a green flag icon. This is followed by a purple "fijar tamaño al" block with a white circle containing the number "50" and a "%" symbol. Below that is a blue "girar" block with a circular arrow icon, a white circle containing the number "15", and the word "grados". Below that is an orange "por siempre" loop block. Inside the loop, there are three blue blocks: "mover" with a white circle containing the number "5" and the word "pasos", "si toca un borde, rebotar", and "fijar estilo de rotación a" with a dropdown menu showing "izquierda-derecha". The loop block has a white arrow icon at the bottom right.

ACTIVIDAD 3:



```
al hacer clic en [bandera verde]
esperar 1 segundos
por siempre
  si [¿tocando Fish?] entonces
    detener todos
```

ACTIVIDAD 4:



```
al hacer clic en [bandera verde]
fijar tamaño al 50 %
por siempre
  ir a x: número aleatorio entre -180 y 180 y: -143
  repetir hasta que [¿tocando borde?]
    sumar a y 5
```



```
al hacer clic en [bandera verde]
por siempre
  girar 7 grados
```

ACTIVIDAD 5:



SOLUCIONES RETOS

RETOS SCRATCH

RETO DÍA DEL PADRE:

- La programación "A", pertenece al fondo.
- La programación "B", pertenece a la niña o el niño desde donde va el corazón.
- La programación "C", pertenece a la figura del papá.
- La programación "D", pertenece al corazón.

RETO SCRATCH INICIAL

Actividad 1:



Actividad 2:

```
al hacer clic en [bandera verde]
por siempre
  si [puntos > 15] entonces
    enviar [ganar]
```

Actividad 3:

```
al hacer clic en [bandera verde]
  cambiar fondo a [Underwater 2]

al recibir [ganar]
  cambiar fondo a [GANAR]
  detener [todos]

al recibir [perder]
  cambiar fondo a [PERDER]
  detener [todos]
```

RETO SCRATCH AVANZADO

Actividad 1:

```
al hacer clic en [bandera verde]
  esconder [Fish]
  esconder [Shark]
  esconder [Starfish]
```

```
al hacer clic en [bandera verde]
  mostrar [Objeto1]
  mostrar [Objeto2]
  mostrar [Objeto3]
```

Actividad 2:

Objeto1 (FACIL):

- al hacer clic en este objeto
- dar a velocidad el valor 3
- enviar comenzar

Objeto2 (NORMAL):

- al hacer clic en este objeto
- dar a velocidad el valor 5
- enviar comenzar

Objeto3 (DIFICIL):

- al hacer clic en este objeto
- dar a velocidad el valor 9
- enviar comenzar

Actividad 3:

- Parte 1:

Escenario

- al hacer clic en [bandera]
- cambiar fondo a fondo1

Fondos

2

- al recibir comenzar
- cambiar fondo a Underwater 2

- Parte 2:

Objeto1 (FACIL):

- al recibir comenzar

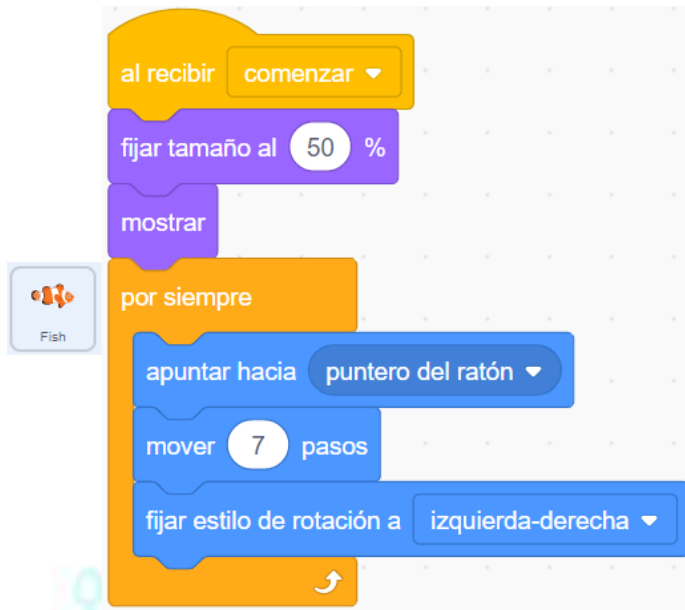
Objeto2 (NORMAL):

- esconder

Objeto3 (DIFICIL):

-

- Parte 3 y 4:



Scratch code for the Fish character:

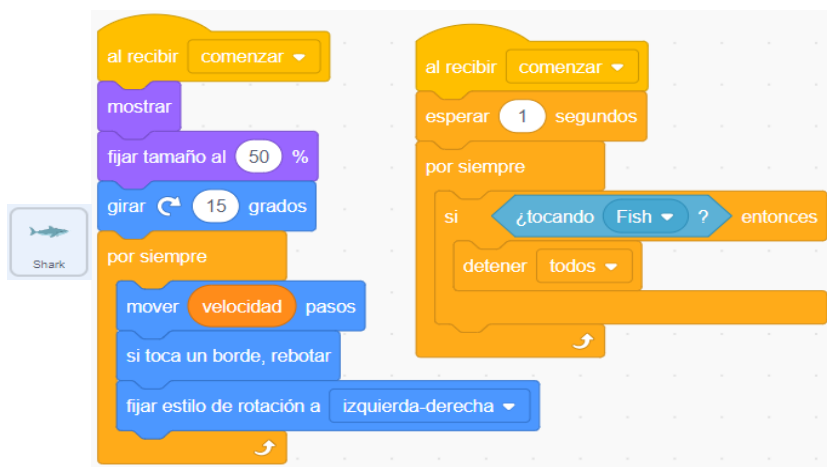
- al recibir comenzar
- fijar tamaño al 50 %
- mostrar
- por siempre
 - apuntar hacia puntero del ratón
 - mover 7 pasos
 - fijar estilo de rotación a izquierda-derecha



Scratch code for the Starfish character:

- al recibir comenzar
 - fijar tamaño al 50 %
 - por siempre
 - ir a x: número aleatorio entre -180 y 180 y: -143
 - mostrar
 - repetir hasta que ¿tocando borde?
 - sumar a y 5
- al recibir comenzar
 - dar a puntos el valor 0
 - por siempre
 - si ¿tocando Fish? entonces
 - sumar a puntos 1
 - esconder

- Parte 5:



Scratch code for the Shark character:

- al recibir comenzar
 - mostrar
 - fijar tamaño al 50 %
 - girar 15 grados
 - por siempre
 - mover velocidad pasos
 - si toca un borde, rebolar
 - fijar estilo de rotación a izquierda-derecha
- al recibir comenzar
 - esperar 1 segundos
 - por siempre
 - si ¿tocando Fish? entonces
 - detener todos