

Scratch: retos cortos de programación

2012-03-01

Scratch: retos cortos de programación

Conjunto de 12 cortos desafíos de programación de computadores con Scratch que el Dr. Mitchel Resnick, creador de este entorno, utiliza en un taller que denomina Buceando a mayor profundidad con Scratch". Sirven a los participantes para explorar varios desafíos de codificación enfocados en que los proyectos realizados con Scratch sean más interactivos. Están disponibles en un documento de texto descargable. "

Conjunto de 12 cortos desafíos de programación de computadores con Scratch que el Dr. Mitchel Resnick, creador de este entorno, utiliza en un taller que denomina "Buceando a mayor profundidad con Scratch". Sirven a los participantes para explorar varios desafíos de codificación enfocados en que los proyectos realizados con Scratch sean más interactivos. Están disponibles en un documento de texto descargable.

-

RETOS CORTOS DE PROGRAMACIÓN

imagen

Recientemente en un taller, Mitch Resnick y John Maloney lideraron una sesión que llamaron "**Buceando a mayor profundidad**", en la cual los participantes exploraban varios desafíos de codificación enfocados en la interactividad de los proyectos de Scratch.

Para cada desafío, Mitch describió el reto, entregó a los participantes tiras de papel en las que este estaba escrito y dio a los asistentes un período de tiempo fijo para trabajarlos; se alentaba colaborar con el vecino. Luego, se realizó una discusión grupal sobre los diferentes enfoques que habían adoptado los participantes para atender el reto que les había correspondido.

Fueron doce (12) los retos que se prepararon y los presentamos a continuación:

Cada que usted presiona la tecla B, el objeto aumenta un poco de tamaño. Cada que presiona la tecla S, el tamaño del objeto disminuye.

-

Siempre que el objeto escuche un sonido fuerte, cambia de color.

-

Cuando el objeto se sitúa en el 25% más alto de la pantalla, dice: “Me gusta estar acá arriba”.

-

Cada vez que el objeto toque algo de color azul, toca una nota musical alta. Cuando el objeto toque algo de color rojo, reproduce una nota musical baja.

-

Siempre que choquen dos objetos, uno de ellos dice “Lo siento”

-

Cuando el objeto gato se acerca al objeto perro, el gato se voltea y corre alejándose del perro.

-

Cada vez que haga clic en el fondo, aparece una flor en ese sitio.

-

Siempre que haga clic en un objeto, los demás objetos deben bailar.

-

Cuando el puntaje alcanza 10, cambia el escenario (fondo).

-

El objeto cae como si lo controlara la gravedad, pero se detiene cuando toca la tierra verde.

-

El objeto sigue al puntero del ratón, pero nunca debe acercarse demasiado a este.

•

El objeto sigue una línea roja.

|

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/E2012ScratchRetosEntregable.doc>

|

Estos retos están disponibles como documento de Word, haciendo [clic aquí](#).

|

El siguiente video muestra la actividad en acción: <http://vimeo.com/19313402>

CRÉDITOS:

Traducción al español del documento “Short Scratch Programming Challenges”, escrito por Mitchel Resnick y publicado en ScratchEd.

Edades: todas; Áreas curriculares: ciencia de la computación; Tipos de contenido: video, estrategias de enseñanza aprendizaje, actividades y proyectos. Juega los mejores juegos de y8 en el sitio web. Juegos [y8](#) en línea juega a estos juegos, relájate, diviértete.



**MOTOROLA SOLUTIONS
FOUNDATION**

| Traducción al español de este documento realizada por Eduteka con el apoyo de Motorola Solutions Foundation y la gestión de la ONG Give to Colombia. |

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Marzo 01 de 2012.

Última modificación de este documento: Marzo 01 de 2012.*