

ACTIVIDADES CORTAS DE PROGRAMACIÓN CON SCRATCH

1. CAMBIO DE FONDO.

Crear tres objetos y tres fondos. Según el objeto que se presione debe lograrse que cambie el escenario al fondo que le corresponda. Objetivo: desarrollar o afianzar la habilidad en el uso de los comandos "enviar a todos" y "al recibir".

2. OBJETOS QUE GIRAN

Dados tres objetos, cuando se presione uno de ellos los otros dos deben girar. Objetivo: desarrollar o afianzar la habilidad en el manejo de los comandos "enviar a todos" y "al recibir".

3. AVIONETA Y PAISAJE

Una avioneta se desplaza de izquierda a derecha por el escenario, cuando toca el borde derecho del escenario este debe cambiar a otro fondo y la avioneta debe iniciar de nuevo su desplazamiento desde el borde izquierdo. Se deben tener al menos 3 fondos y la avioneta continúa moviéndose por siempre a través de ellos. Objetivo: desarrollar o afianzar habilidad en el manejo de los comandos "enviar a todos" y "al recibir".

4. BALÓN Y SONIDO

Un objeto (Balón) se desplaza por un fondo en el que algunas partes tienen diferentes colores. Cuando el objeto toca un color debe tocar algún sonido (un sonido diferente por color). Objetivo: desarrollar o afianzar habilidades en el manejo de eventos y condicionales.

5. MOSTRAR Y ESCONDER OBJETOS

Dados tres objetos, asociar cada uno a un contexto diferente (playa, ciudad, campo, etc.). Al presionar un objeto, este se debe esconder y el fondo debe cambiar al contexto que le corresponde; los otros dos objetos deben permanecer visibles. Siempre deben permanecer en el escenario los dos objetos a los cuales no les corresponde el fondo visible. Objetivo: desarrollar o afianzar la habilidad en los comandos "enviar a todos", "al recibir", "mostrar" y "esconder" objeto.