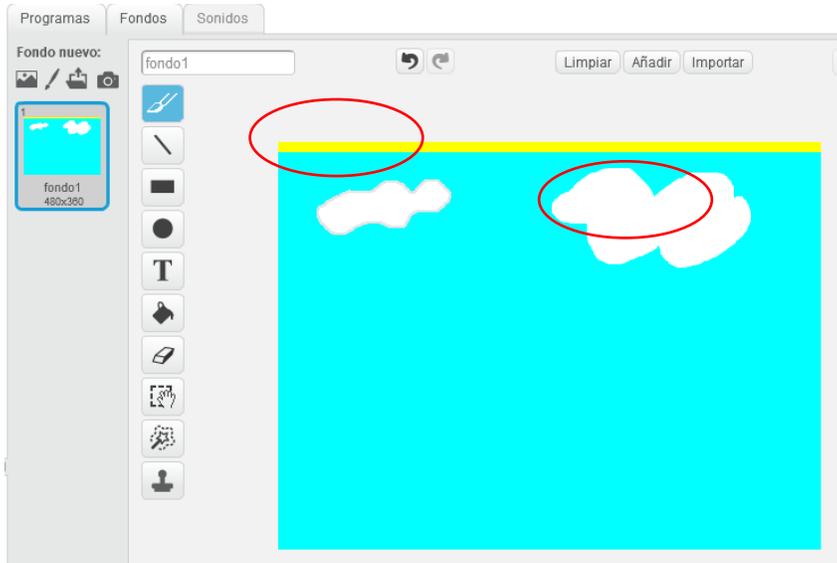
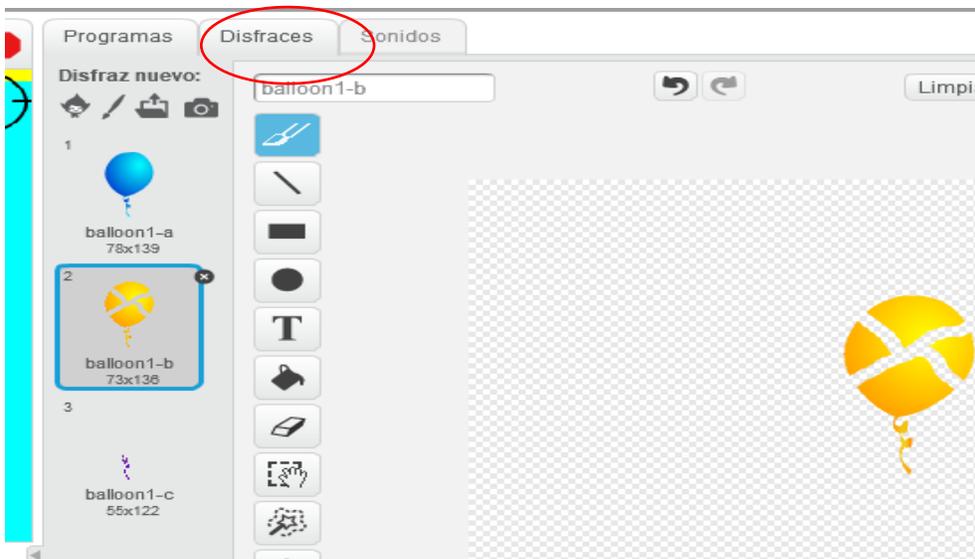


I. JUEGO ROMPER GLOBOS.

1. Modificar el escenario; para ello pulsar en la **pestaña fondos** y editar el fondo como se muestra en la imagen (dos nubes, y una franja amarilla).



2. Agregar el objeto **globo** y en la **pestaña de disfraces** editar sus disfraces.



3. Agregar su respectiva programación.

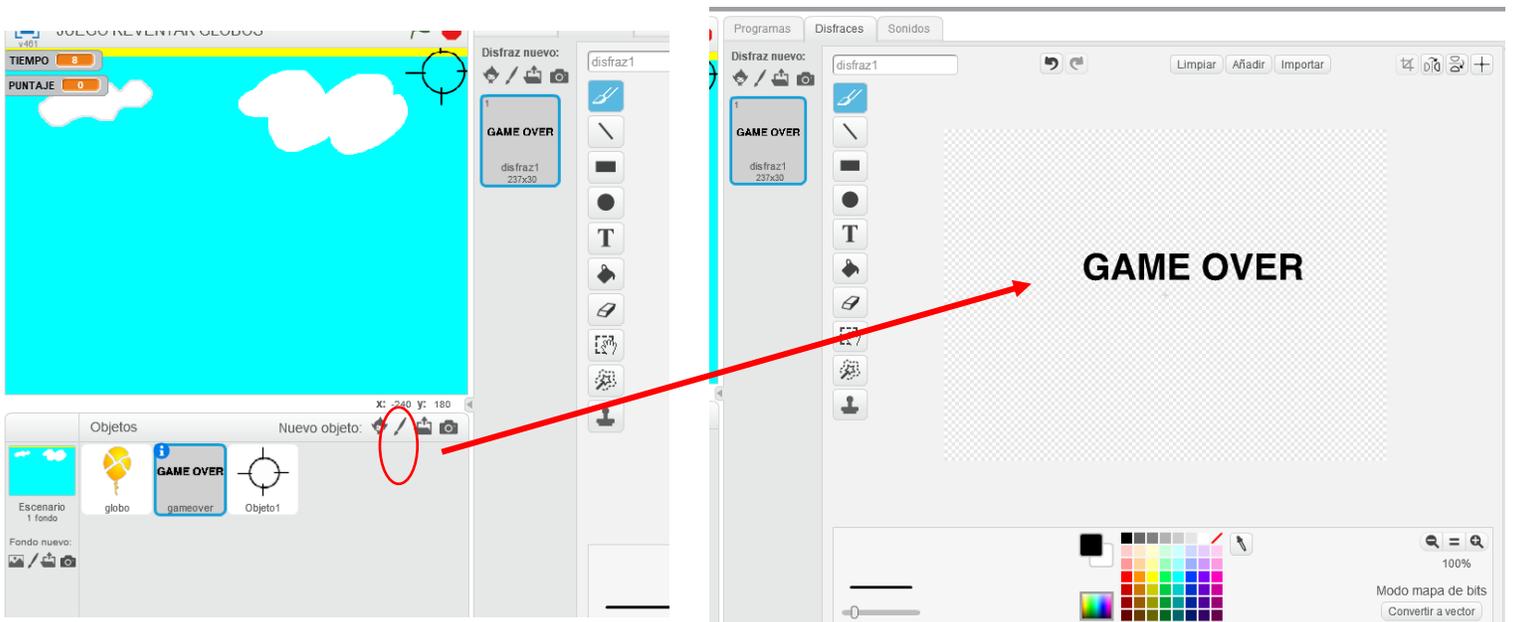


```
al hacer clic en este objeto
cambiar PUNTAJE por 1
fijar VELOCIDAD a -2
siguiente disfraz
esperar 0.3 segundos
siguiente disfraz
esperar 0.3 segundos
borrar este clon
```

```
al comenzar como clon
mostrar
fijar VELOCIDAD a número al azar entre 5 y 15
cambiar disfraz a balloon1-a
ir a x: número al azar entre -220 y 220 y: -238
por siempre
  cambiar y por VELOCIDAD
  si ¿tocando el color ? entonces
    borrar este clon
```

```
al presionar
por siempre
  si TIEMPO > 0 entonces
    esperar 1 segundos
    cambiar TIEMPO por -1
  si no
    enviar FIN
```

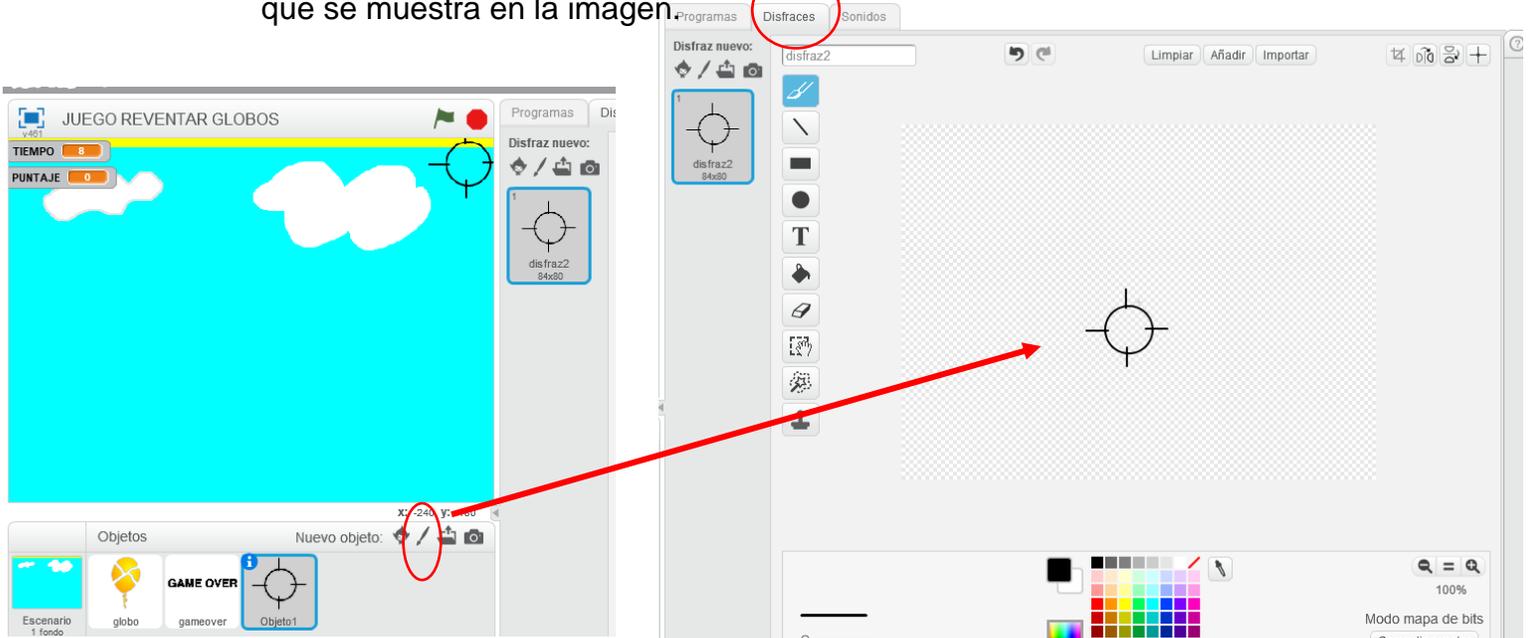
4. Pulsar en el **icono dibujar nuevo objeto** y dibujar un nuevo objeto que contenga la leyenda "Game Over".



5. Agregar su respectiva programación.



6. Pulsar en el **icono dibujar nuevo objeto** y dibujar un nuevo objeto; como el que se muestra en la imagen.

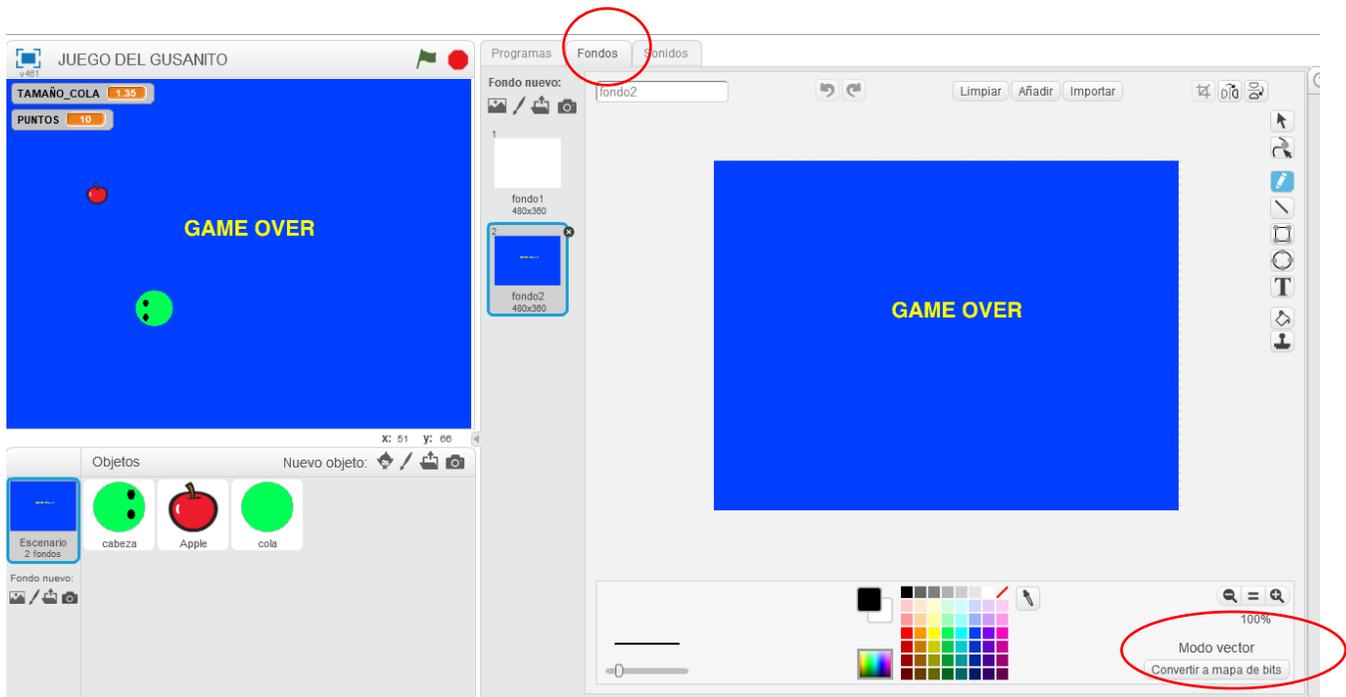


7. Agregar su respectiva programación.



II. JUEGO DEL GUSANITO.

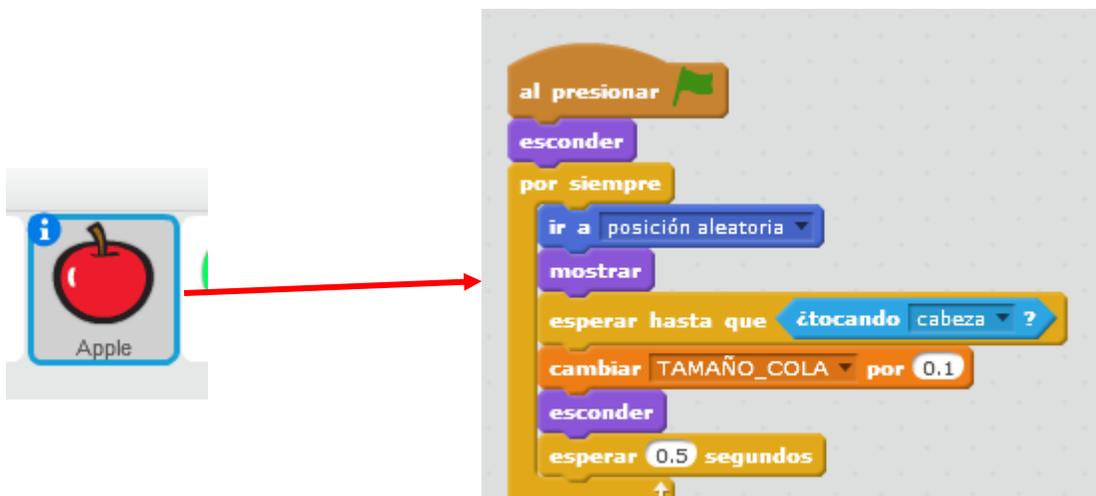
1. Modificar el escenario como se muestra con un fondo azul y la leyenda "Game Over".



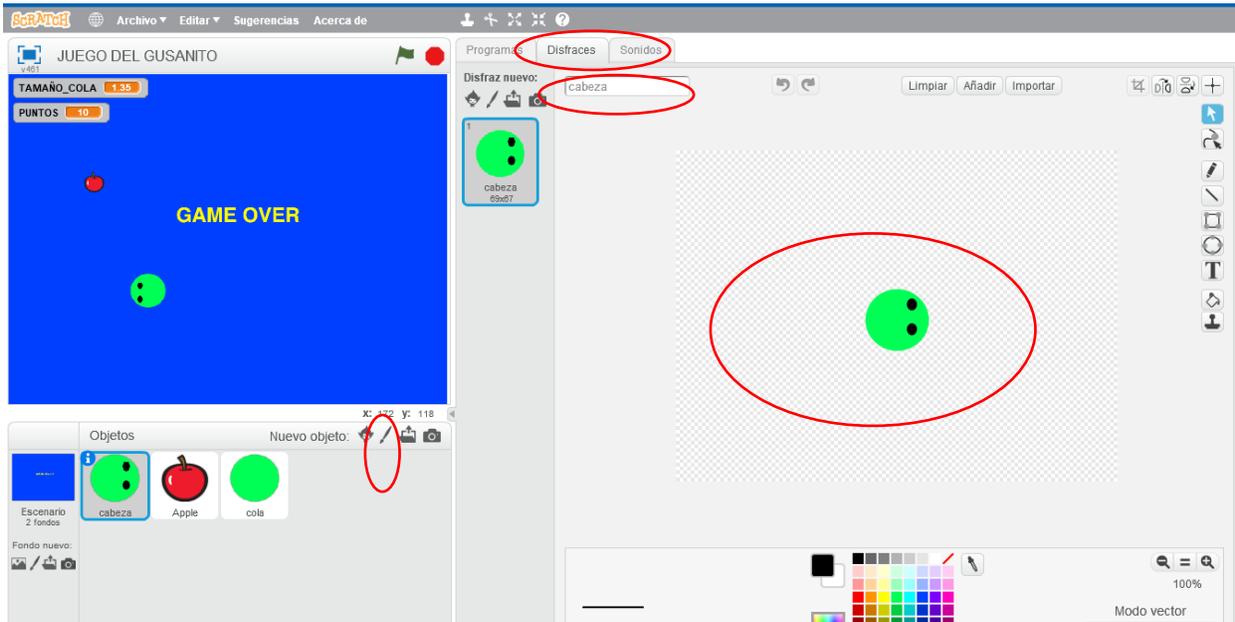
2. Agregar su respectiva programación.



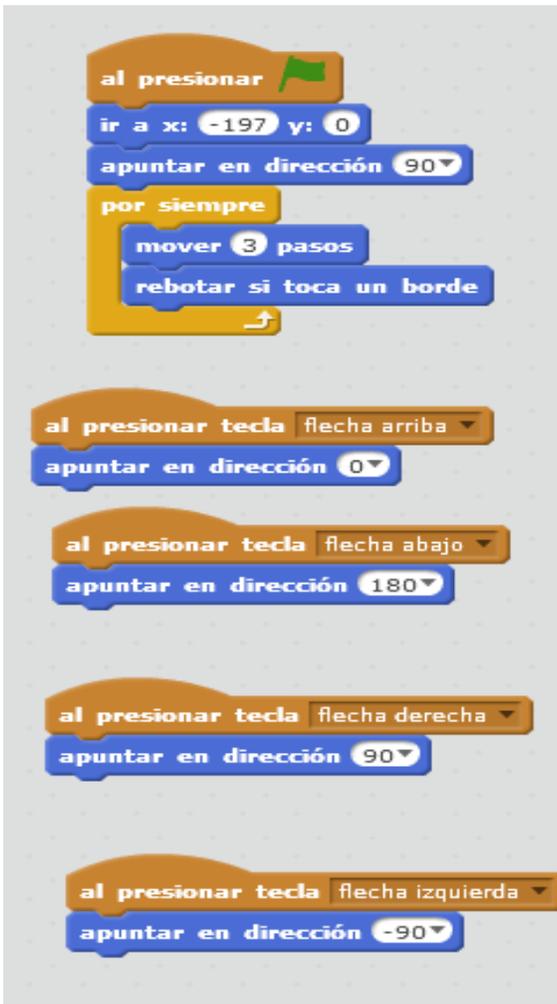
3. Agregar el objeto manzana y su respectiva programación.



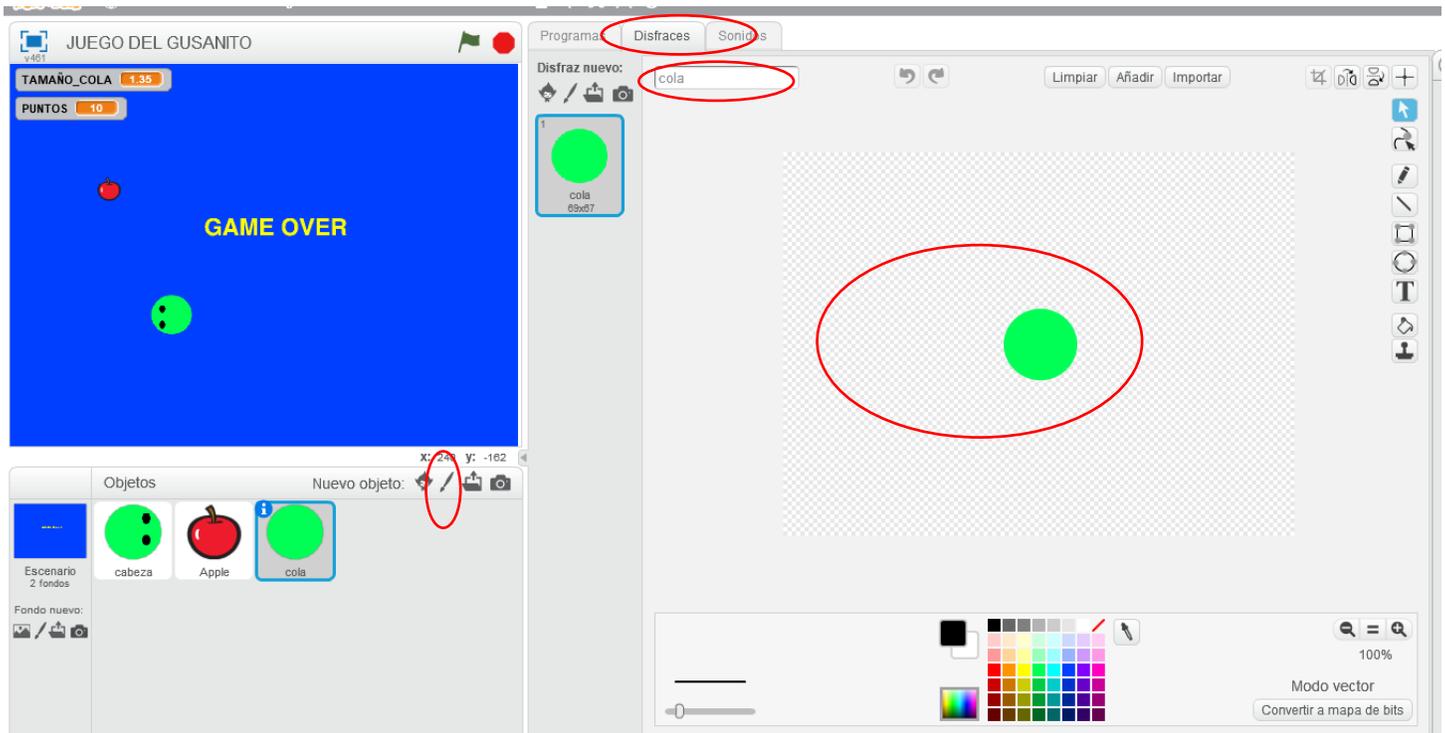
- Con el **icono dibujar un nuevo objeto** crea un objeto y nómbralo como "Cabeza".



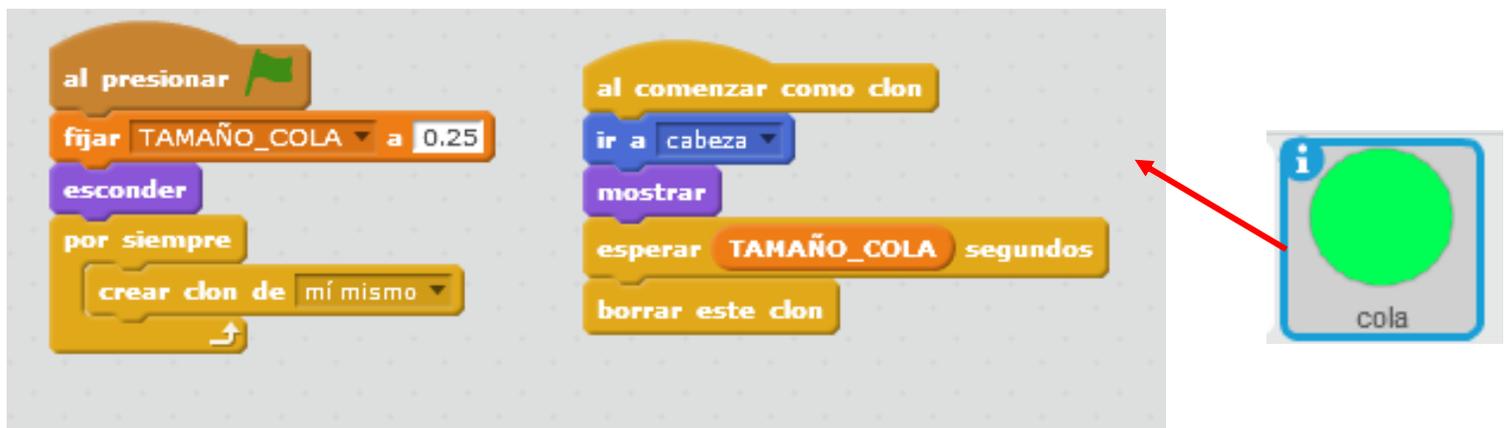
- Agregar su programación.



6. Con el **icono dibujar un nuevo objeto** crea un objeto y nómbralo como "Cola".

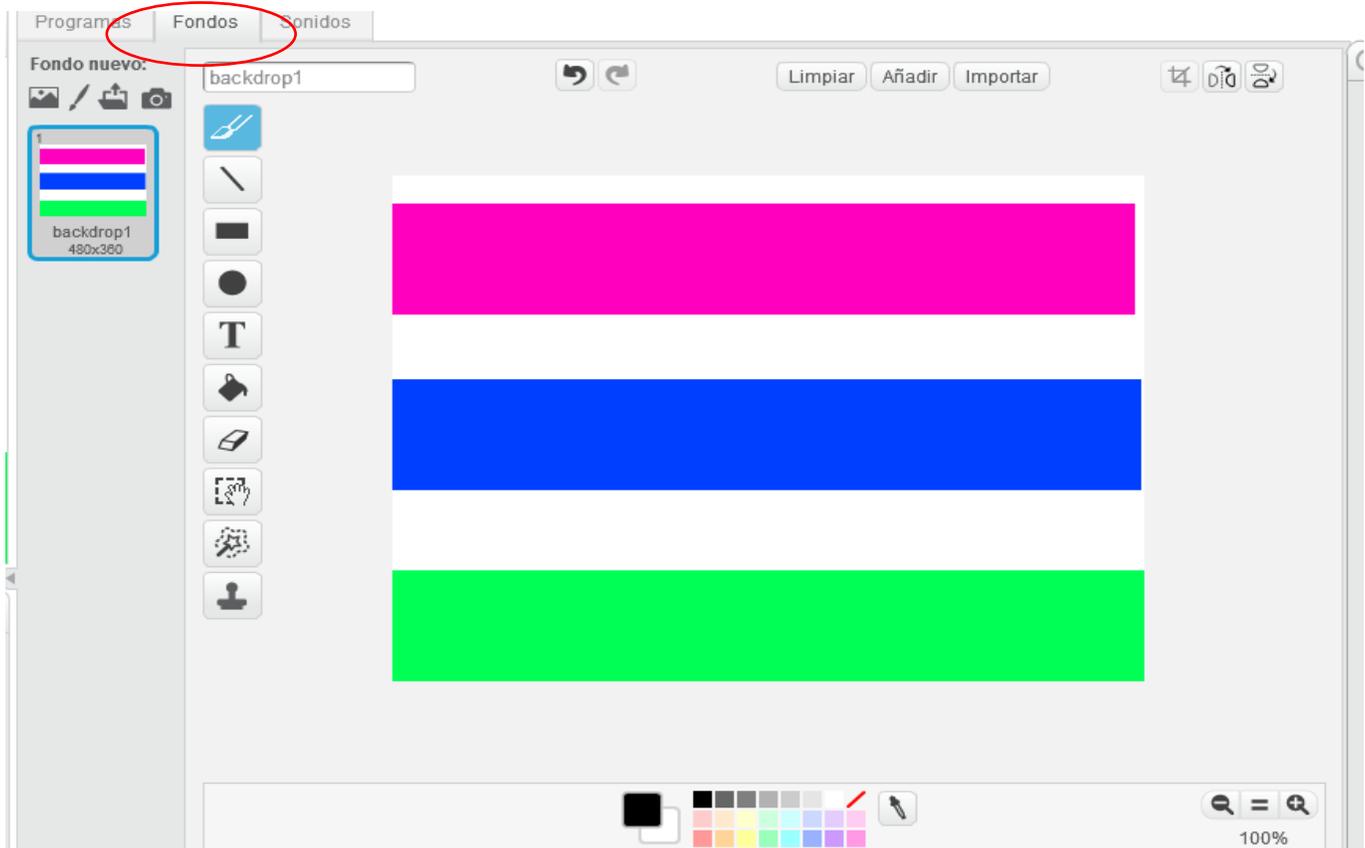


7. Agrega su programación.

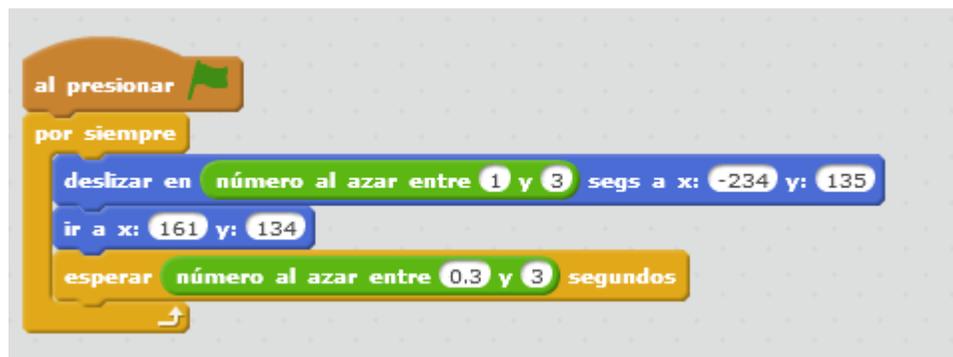


III. JUEGO DE LA RANITA.

1. Modificar el escenario como se muestra “agregar tres franjas de colores”.



2. Agregar el objeto “convertible1”; con su respectiva programación.



3. Agregar el objeto "convertible2"; con su respectiva programación.



```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    deslizar en número al azar entre 1 y 3 segs a x: -234 y: -130
    ir a x: 175 y: -137
    esperar número al azar entre 0.2 y 2 segundos
```

4. Agregar el objeto "convertible3"; con su respectiva programación.



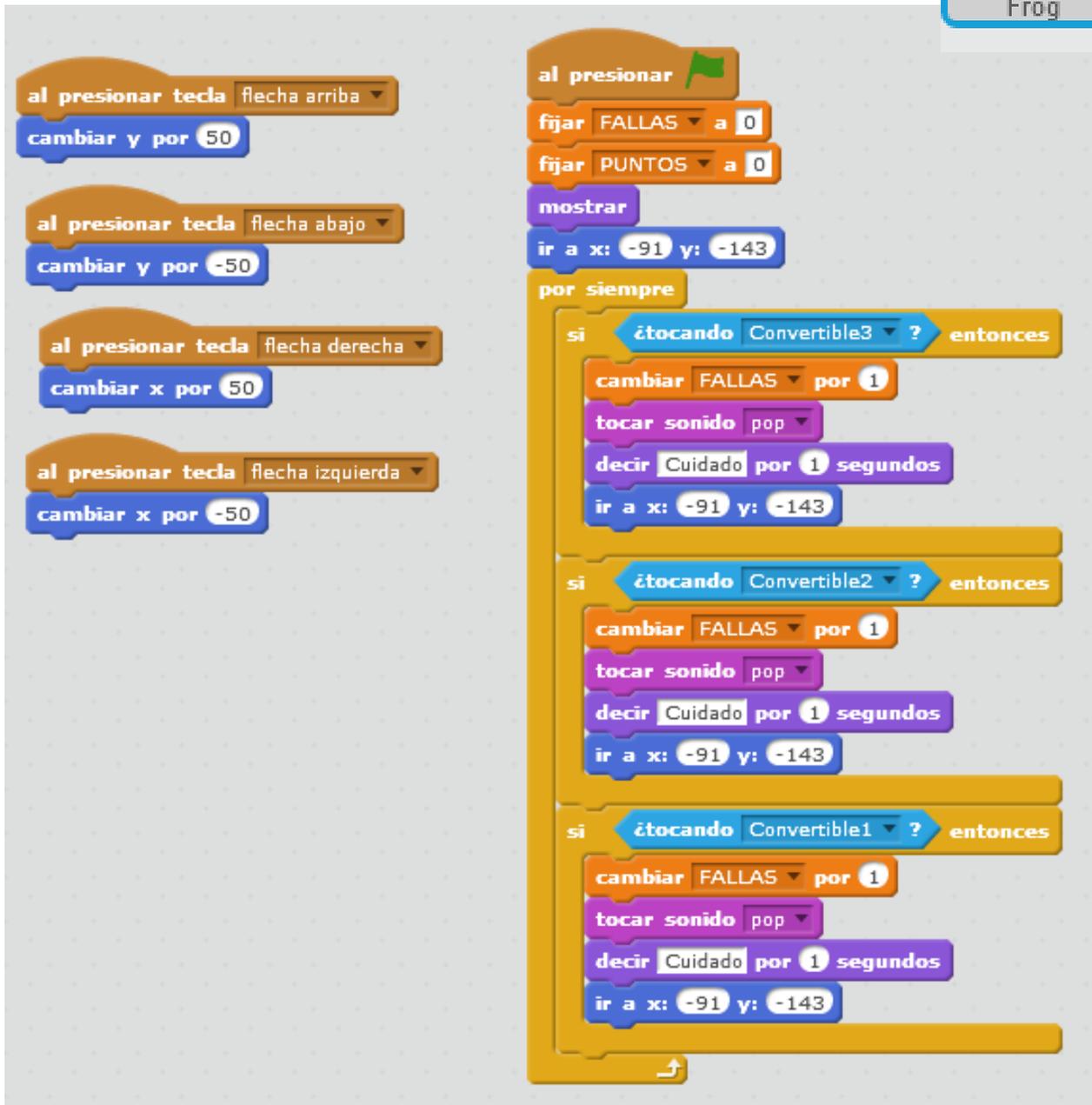
```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    deslizar en número al azar entre 1 y 3 segs a x: -230 y: 19
    ir a x: 179 y: 20
    esperar número al azar entre 0.1 y 1 segundos
```

5. Agregar el objeto "Beetle"; con su respectiva programación.



```
al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    si tocando Frog ? entonces
      cambiar PUNTOS por 1
      ir a x: número al azar entre -220 y 220 y: número al azar entre -220 y 220
```

6. Agregar el objeto "Flog"; con su respectiva programación.



The image shows a Scratch script for the Frog object. The script is organized into several sections:

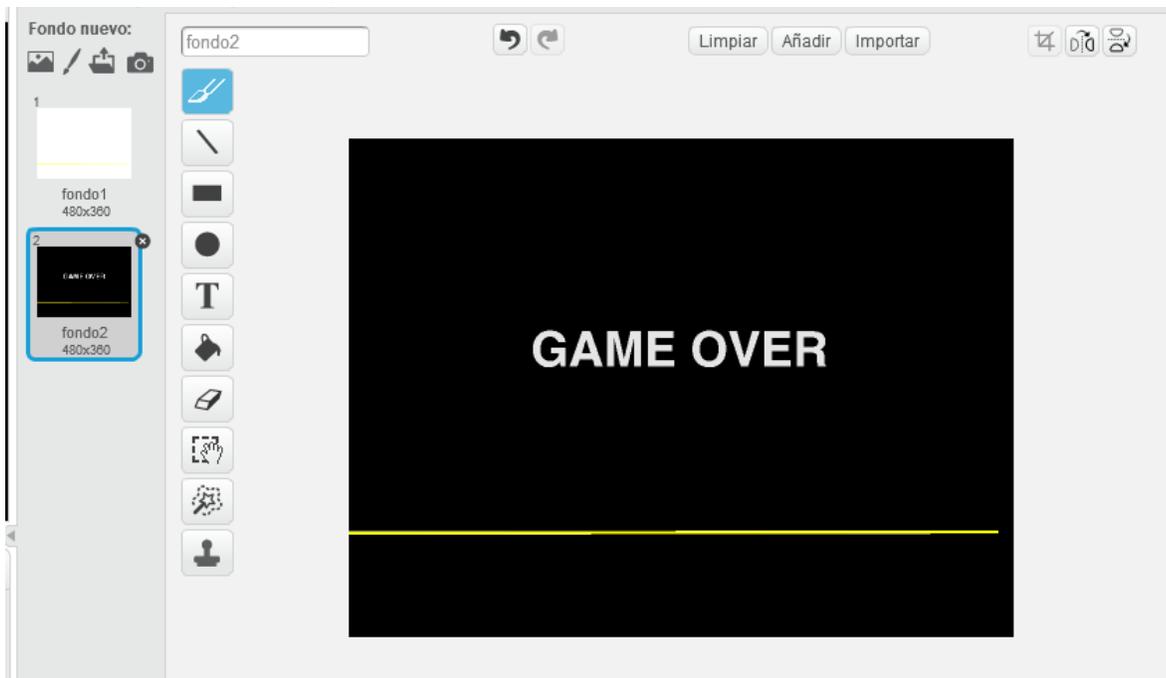
- Keyboard Controls:** Four "al presionar tecla" (when key pressed) blocks are stacked vertically. Each block is followed by a "cambiar y por" (change by) or "cambiar x por" (change x by) block:
 - Tecla: flecha arriba → cambiar y por 50
 - Tecla: flecha abajo → cambiar y por -50
 - Tecla: flecha derecha → cambiar x por 50
 - Tecla: flecha izquierda → cambiar x por -50
- Initialization:** A "al presionar" (when green flag clicked) block contains:
 - Two "fijar" (set) blocks: "fijar FALLAS a 0" and "fijar PUNTOS a 0".
 - "mostrar" (show) block.
 - "ir a x: -91 y: -143" (go to x: -91 y: -143) block.
- Collision Detection (Forever Loop):** A "por siempre" (forever) loop contains three "si" (if) blocks, each checking for a collision with a "Convertible" object:
 - Convertible3:** If collision, "cambiar FALLAS por 1" (change FALLAS by 1), "tocar sonido pop" (play sound pop), "decir Cuidado por 1 segundos" (say Cuidado for 1 seconds), and "ir a x: -91 y: -143" (go to x: -91 y: -143).
 - Convertible2:** If collision, "cambiar FALLAS por 1" (change FALLAS by 1), "tocar sonido pop" (play sound pop), "decir Cuidado por 1 segundos" (say Cuidado for 1 seconds), and "ir a x: -91 y: -143" (go to x: -91 y: -143).
 - Convertible1:** If collision, "cambiar FALLAS por 1" (change FALLAS by 1), "tocar sonido pop" (play sound pop), "decir Cuidado por 1 segundos" (say Cuidado for 1 seconds), and "ir a x: -91 y: -143" (go to x: -91 y: -143).

IV. JUEGO DEL DINOSAURIO.

1. Diseñar un escenario como se indica en la imagen. (solo agregar una línea amarilla).



2. agregar un nuevo fondo al escenario como en la imagen. (fondo negro, línea amarilla y texto Game Over).



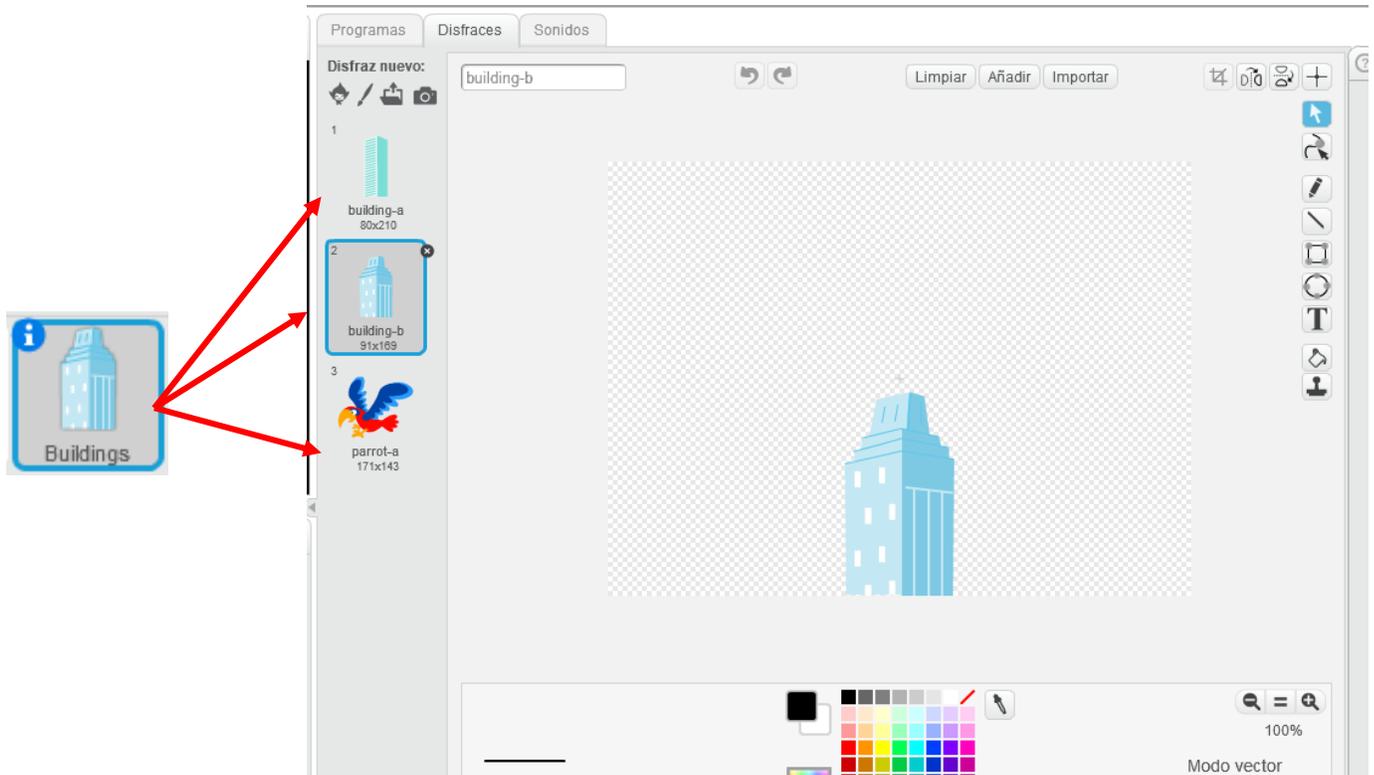
3. Agregar su programación.



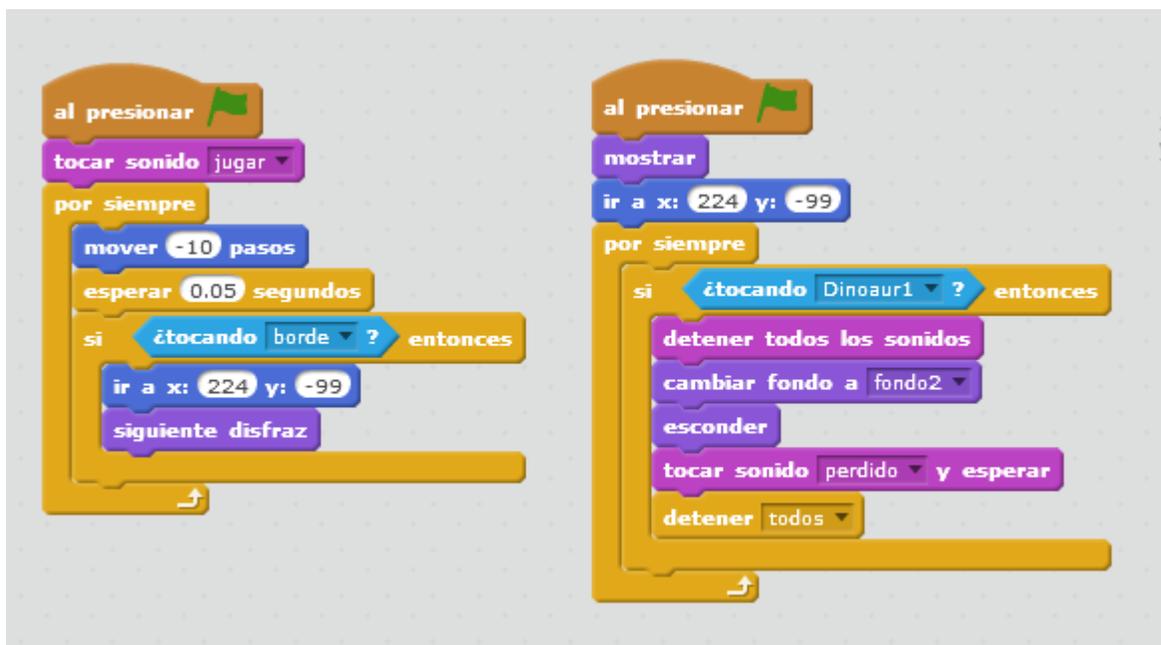
4. Agregar objeto dinosaurio1 con su respectiva programación.



- 5. Agregar objeto Buildings y editar sus disfraces, dejando solo los que muestran en la imagen.



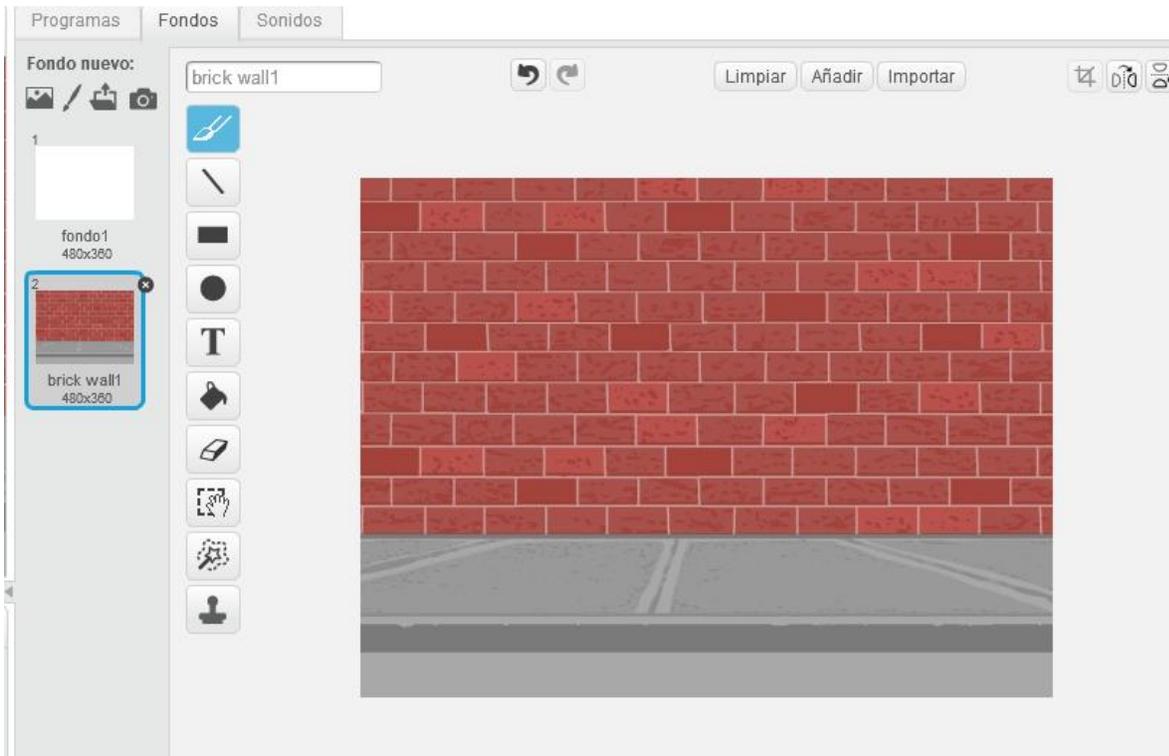
- 6. Agregar su respectiva programación.



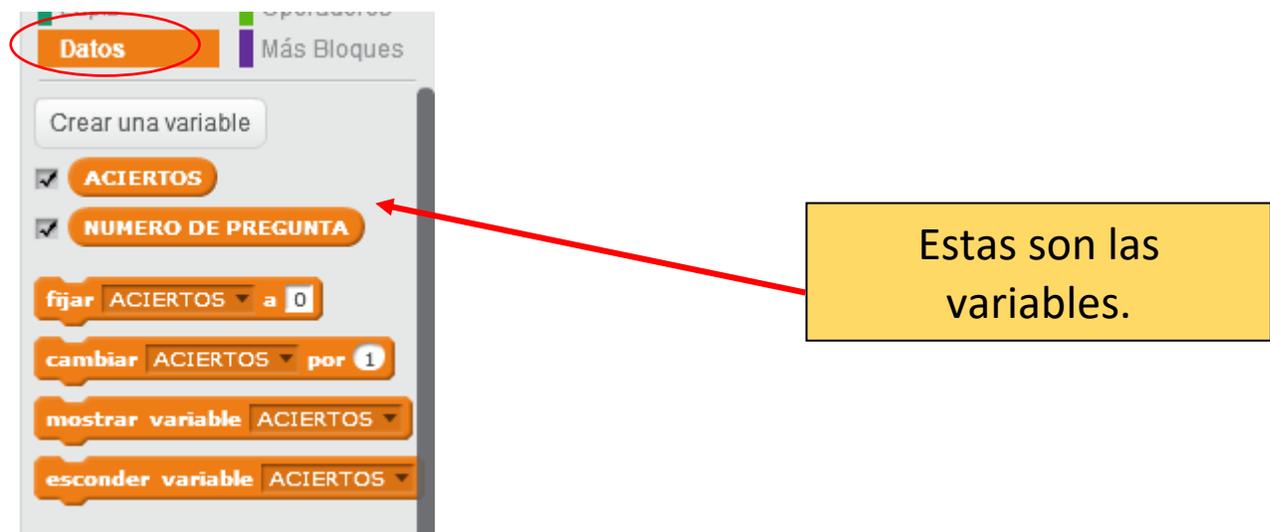
7. De la página <https://informaticacreativa.com.mx> ; ir a la opción materiales / tercero / bloque 3 / y descargar el archivo sonido perder y sonido jugar.

V. JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

1. Agregar el fondo del escenario como se indica.



2. Agregar las variables "aciertos" y "número de pregunta". Con ayuda del bloque **Datos**.



3. Crear dos listas con los siguientes nombres “preguntas” y “respuestas”. Con ayuda del bloque **Datos**. Y en cada variable agregar las respectivas preguntas y después las respuestas.

The screenshot shows the Scratch interface with two lists created. The first list, titled 'PREGUNTAS', contains the following items:

- ¿Cuál es la capital de Puebla?
- ¿Cuándo se festeja el día de la Bandera?
- ¿Qué fecha se festeja el día del Maestro?
- ¿Cuál es la moneda de México?

The second list, titled 'RESPUESTAS', contains the following items:

- Puebla
- 16 de Septiembre
- 15 de Mayo
- El peso Mexicano

In the right sidebar, the 'Datos' block is highlighted. Below it, the 'Crear una lista' section shows two lists selected: 'PREGUNTAS' and 'RESPUESTAS'. The 'añade' block is set to 'thing' and 'RESPUESTAS'.

4. Agregar el objeto Abby con su respectiva programación.

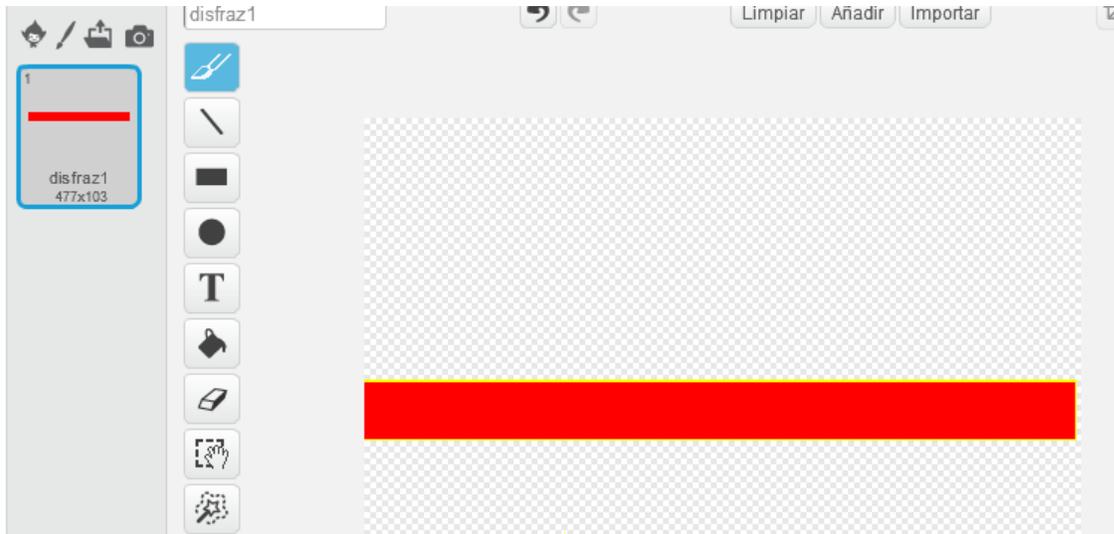


```

al presionar
  fijar NUMERO DE PREGUNTA a 0
  fijar ACIERTOS a 0
  decir HOLA por 1 segundos
  preguntar ¿CUÁ ES TU NOMBRE? y esperar
  decir BIENVENIDO por 1 segundos
  decir respuesta por 2 segundos
  decir AHORA VAMOS INICIAR UN JUEGO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS por 2 segundos
  fijar NUMERO DE PREGUNTA a 1
  repetir longitud de PREGUNTAS
    preguntar elemento NUMERO DE PREGUNTA de PREGUNTAS y esperar
    si respuesta = elemento NUMERO DE PREGUNTA de RESPUESTAS entonces
      decir CORRECTO por 2 segundos
      cambiar ACIERTOS por 1
    si no
      decir INCORRECTO por 2 segundos
    cambiar NUMERO DE PREGUNTA por 1
  decir unir HAS CONSEGUIDO ACEPTAR unir ACIERTOS PREGUNTAS por 2 segundos
  
```

VI. JUEGO DE CON LA CÁMARA.

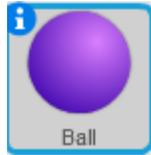
1. Dibujar el objeto 1 franja roja.



2. Agregar su programación.

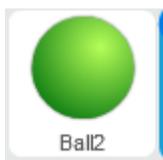


3. Agregar el objeto Ball con su respectiva programación.



```
al presionar bandera verde clicada
  video encendido
  mostrar
  ir a x: 86 y: 20
  apuntar en dirección 50
  por siempre
    mover 10 pasos
    rebotar si toca un borde
    si movimiento del video en este objeto > 20 entonces
      apuntar en dirección número al azar entre -20 y 20
      siguiente disfraz
      tocar sonido pop
      cambiar PUNTOS por 1
```

4. Duplicar el objeto Ball dos veces más.



```
al presionar bandera verde clicada
  video encendido
  mostrar
  ir a x: 86 y: 20
  apuntar en dirección 50
  por siempre
    mover 10 pasos
    rebotar si toca un borde
    si movimiento del video en este objeto > 20 entonces
      apuntar en dirección número al azar entre -20 y 20
      siguiente disfraz
      tocar sonido pop
      cambiar PUNTOS por 1
```



```

al presionar
  video encendido
  mostrar
  ir a x: 86 y: 20
  apuntar en dirección 50
  por siempre
    mover 10 pasos
    rebotar si toca un borde
    si movimiento del video en este objeto > 20 entonces
      apuntar en dirección número al azar entre -20 y 20
      siguiente disfraz
      tocar sonido pop
      cambiar PUNTOS por 1
  
```

VII. JUEGO DE GLOBO CON LA CÁMARA.

1. Agrega los siguientes objetos y su respectiva programación.



```

al presionar
  preguntar ¿CÓMO TE LLAMAS? y esperar
  decir BIENVENIDO por 1 segundos
  decir respuesta por 1 segundos
  preguntar TE GUSTARIA INICIAR CON EL JUEGO y esperar
  si respuesta = SI entonces
    enviar INICIO
    decir USA LAS MANOS PARA MOVER EL OBJETO por 5 segundos
  si respuesta = NO entonces
    decir HASTA PRONTO por 1 segundos
  
```



```

al recibir INICIO
mostrar
ir a x: 152 y: -116
por siempre
  esperar 1 segundos
  video encendido
  si movimiento del video en este objeto > 3 entonces
    apuntar en dirección 0
    mover 50 pasos
    si ¿tocando Barra? entonces
      decir LO LOGRASTE por 2 segundos
      detener todos

```

```

al presionar
  esconder
  video apagado

```



Este objeto va sin programación.

VIII. JUEGO DE GATO CON LA CÁMARA.

1. Agregar los siguientes objetos con su respectiva programación.



```

al presionar
  video encendido
  fijar transparencia de video a 50 %
  por siempre
    mover movimiento del video en este objeto pasos
    apuntar en dirección dirección del video en este objeto
    rebotar si toca un borde

```

IX. JUEGO DE MANZANAS CON LA CÁMARA.

1. Agregar los siguientes objetos con su respectiva programación.



```
al presionar bandera verde clicada
  fijar VIDAS a 5
  fijar PUNTOS a 0
  esconder
  video encendido
  fijar transparencia de video a 0 %

al presionar bandera verde clicada
  por siempre
    crear clon de mí mismo
    esperar 1 segundos
```

```
al comenzar como clon
  fijar x a número al azar entre -200 y 200
  mostrar
  por siempre
    cambiar y por -5
    si tocando borde ? entonces
      cambiar VIDAS por -1
      borrar este clon
    si VIDAS = 0 entonces
      video apagado
      cambiar fondo a fondo2
      detener todos
    si movimiento del video en este objeto > 15 entonces
      tocar sonido pop
      cambiar PUNTOS por 1
      borrar este clon
```

2. Agregar un fondo de Game over.



X. HISTORIA CONTADA.

1. Agregar los siguientes objetos con su respectiva programación.





```

al presionar bandera verde clicada
  ir a x: -151 y: -113
  esconder

al presionar tecla a
  mostrar
  decir VAYA QUE BONITO DÍA por 2 segundos
  decir EL CLIMA ES DE LO MEJOR por 2 segundos
  decir MIRA ES MI AMIGO PINGUI por 2 segundos
  mover 25 pasos
  rebotar si toca un borde
  pensar PRESIONA LA TECLA B por 1 segundos
  decir PARA CONTINUAR por 1 segundos
  esperar 4 segundos
  decir ESTOY BIEN por 2 segundos

al hacer clic en este objeto
  decir PORQUE PINGUI por 2 segundos
  decir TE NOTO UN POCO CONFUNDIDO por 2 segundos
  decir TE PUEDO AYUDAR por 2 segundos
  mover 25 pasos
  rebotar si toca un borde
  pensar DA CLIC SOBRE PINGUI por 2 segundos

al recibir AYUDA
  decir CLARO por 2 segundos
    
```



```

al presionar bandera verde clicada
  esconder

al presionar tecla b
  mostrar
  decir HOLA SCRATCH por 2 segundos
  decir ¿CÓMO ESTAS? por 2 segundos
  decir QUE BUENO QUE TE ENCUENTRO por 2 segundos
  mover 25 pasos
  rebotar si toca un borde
  pensar DA CLIC SOBRE SCRATCH PARA CONTINUAR por 2 segundos

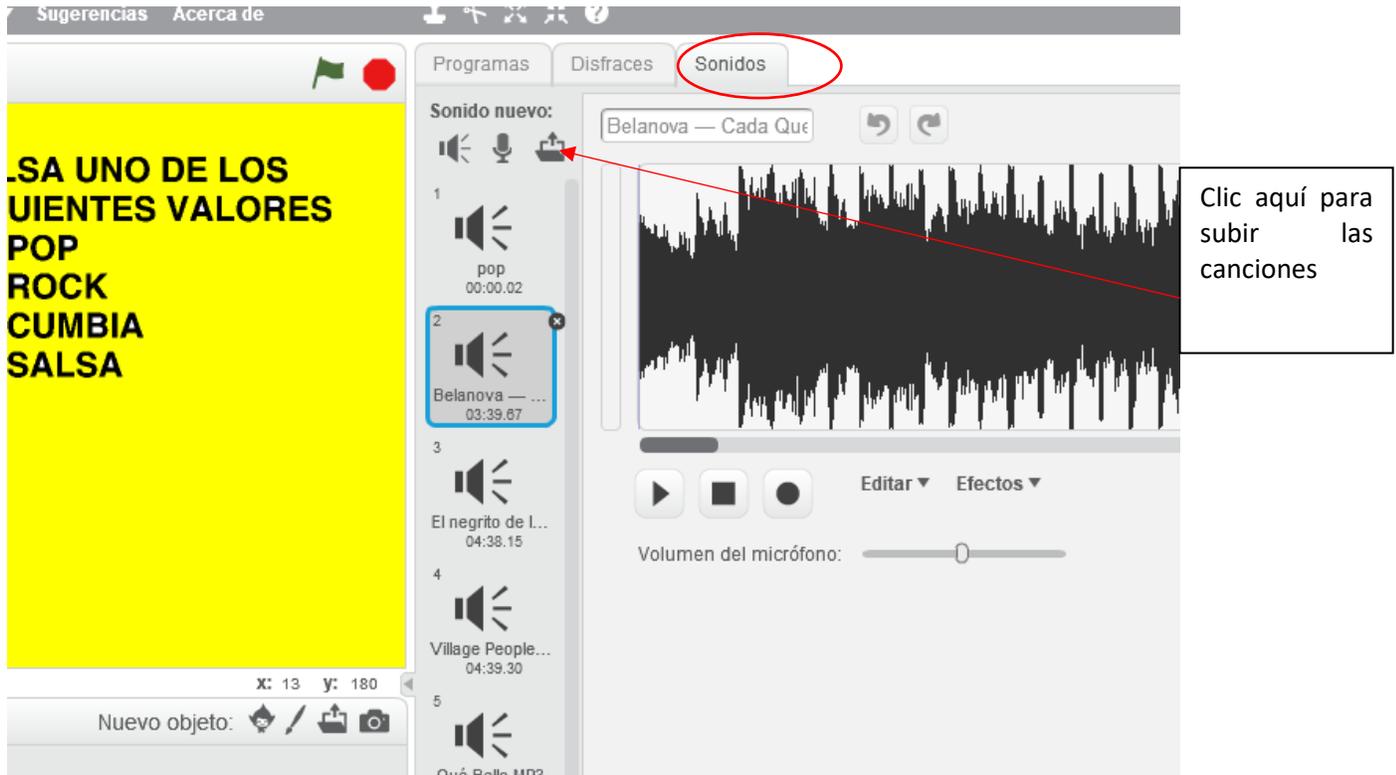
al hacer clic en este objeto
  decir SI CRATCH por 2 segundos
  decir EN LA CLASE DE TIC por 2 segundos
  decir NOS HABLARON SOBRE por 2 segundos
  decir CIBERCIUDADANIA por 2 segundos
  decir PERO NO ME QUEDO MUY CLARO por 2 segundos
  decir ME PUEDES AYUDAR por 2 segundos
  enviar AYUDA
    
```

2. Agregar dos fondos una imagen y el de "BLUE SKY". Y después su programación.



XI. ROCKOLA DE MÚSICA “JUEGO KALAMAR”

1. Descargar las canciones y sonidos de la página <https://informaticacreativa.com.mx/index.php/materiales/>.
2. Dentro de Scratch pulsar en la pestaña sonidos y agregar las canciones y sonidos que se descargaron.



3. Agregar un fondo, como se muestra en la imagen, utiliza la herramienta texto para crear los textos.



4. Agregar los siguientes objetos con su respectiva programación.

```

al recibir A JUGAR
  tocar sonido Pink Soldiers [1].MP3
  preguntar ¿CUÁNTO ES 4 POR 5? y esperar
  por siempre
    si respuesta = 20 entonces
      detener todos los sonidos
      decir BIEN HECHO por 2 segundos
      decir OBSER LA PANTALLA Y SELECCIONA UN NÚMERO por 2 segundos
      preguntar PULSA UN NÚMERO y esperar
      si respuesta = 1 entonces
        tocar sonido Belanova - Cada Que... (Letra).MP3
        esperar 30 segundos
        detener todos los sonidos
      si respuesta = 2 entonces
        tocar sonido Villbae Peoble - Y.M.C.A (Lyrics).MP3
        esperar 30 segundos
        detener todos los sonidos
      si respuesta = 3 entonces
        tocar sonido Qué Bella.MP3
        esperar 30 segundos
        detener todos los sonidos
      si respuesta = 4 entonces
        tocar sonido El neonito de la Salsa.MP3
        esperar 30 segundos
        detener todos los sonidos
      si no
        tocar sonido Pink Soldiers [1].MP3
        decir PERDISTE por 1 segundos
        decir POR FAVOR REALIZA 3 SENTADILLAS por 2 segundos
  detener todas
  
```

```

al presionar
  tocar sonido Pink Soldiers [1].MP3
  tocar sonido INICIO y esperar
  esperar 2 segundos
  enviar A JUGAR
  detener todos los sonidos
  
```