



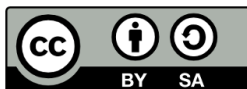
Publicamos cinco proyectos que trabajamos en el seminario de "Pensamiento computacional, robótica e inteligencia artificial" del CEIP Seis de Diciembre de Alcobendas. Estos proyectos están basados en un curso de creación propia por uno de los responsables del seminario, Roberto Rodríguez Corrales. Este curso se encuentra en:

-Página web del colegio Seis de Diciembre de Alcobendas.

<https://www.educa2.madrid.org/web/centro.cp.seisdediciembre.alcobendas/videotutoriales-scratchjr>

-Mediateca de Educamadrid Capítulo I (el curso tiene 21 capítulos)

<https://mediateca.educa.madrid.org/video/rcfpx44q211wzbpm>



PRÁCTICA I “PASEANDO POR EL CAMPO”

1-ELIGE UN FONDO



Nuevo fondo



Ok

2-ELIGE UN PERSONAJE



Elimina personaje



Nuevo personaje



Ok

3-AJUSTA EL TAMAÑO Y COLÓCALO



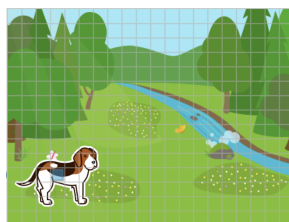
Disminuir



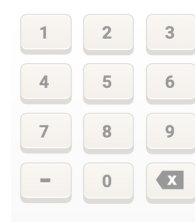
4-CREA LA PROGRAMACIÓN



Activa la cuadrícula



Cuenta el número de cuadrados



Clic en el número



PRÁCTICA II

“CARRERA A TRES VELOCIDADES”

1-ELIGE UN FONDO



Nuevo fondo



Ok

2-ELIGE TRES PERSONAJES



Elimina personaje



Nuevo personaje



Ok

3-AJUSTA EL TAMAÑO Y COLÓCALOS



Disminuir



4-CREA LA PROGRAMACIÓN (UTILIZA TRES VELOCIDADES)



Velocidad lenta



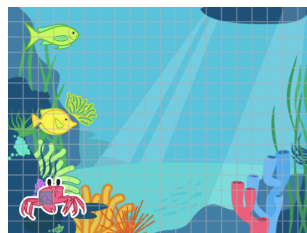
Velocidad media



Velocidad alta



Activa la cuadrícula



Cuenta el número de cuadrados



Clic en el número

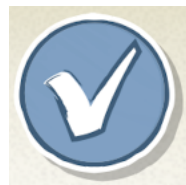


PRÁCTICA III “PERRITO EN DOS PAISAJES”

1-ELIGE DOS FONDOS O PAISAJES



Nuevo fondo



Ok



Nuevo fondo



Ok

2-ELIGE UN PERSONAJE



Elimina personaje

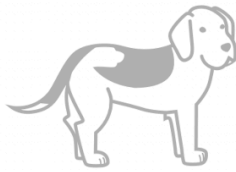


Nuevo personaje

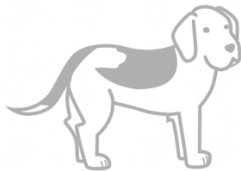


Ok

3-CREA LA PROGRAMACIÓN (TENDRÁ QUE PASAR DE UN PAISAJE A OTRO PAISAJE)



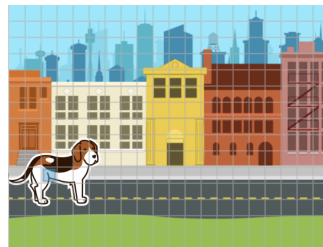
En el primer escenario tienes que intentar que los cuadrados que pongas de movimiento se salgan del escenario. Después finalizas en el segundo escenario



En el segundo escenario coloca al perrito y dile los cuadrados para avanzar y quedarse en el centro.



Activa la cuadrícula



Cuenta el número de cuadrados



Clic en el número

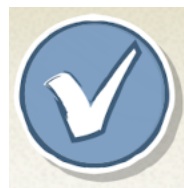
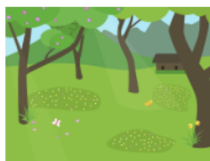


PRÁCTICA IV “LAS ESTACIONES DEL AÑO”

1-ELIGE CUATRO FONDOS O PAISAJES



Nuevo fondo



Ok



Nuevo fondo



Ok



Nuevo fondo



Ok



Nuevo fondo



Ok

2-ELIGE UN PERSONAJE PARA CADA ESCENARIO O PUEDES ELEGIR EL MISMO



Elimina personaje



Nuevo personaje



Ok

3-CREA LA PROGRAMACIÓN



En primavera está todo verde y lleno de flores.

Hay que escribir una frase de cada estación y pasar al siguiente escenario.



En verano calorcito y sol.



En otoño se caen las hojas.



En invierno hace frío.



Con esta instrucción podrás hacer que hablen en tipo cómic con “bocadillo”.

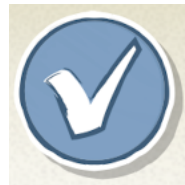
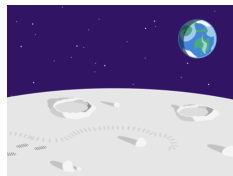


PRÁCTICA V “VIAJE AL ESPACIO”

1-ELIGE UN FONDO O ESCENARIO



Nuevo fondo



Ok

2-ELIGE DOS PERSONAJES (ASTRONAUTA Y COHETE)



Elimina personaje



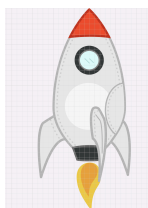
Nuevo personaje



Ok



Nuevo personaje



Ok

3-AJUSTA EL TAMAÑO Y COLÓCALO



Disminuir



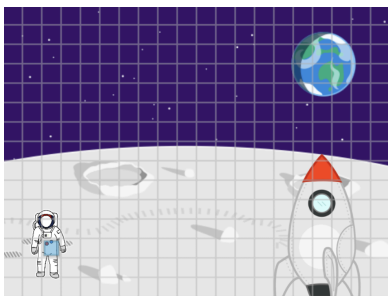
Crecer



3-CREA LA PROGRAMACIÓN



Tienes que intentar que el astronauta llegue al cohete y mande un mensaje. Pero antes tiene que desaparecer para que parezca que se mete dentro del cohete



Activa la cuadrícula para saber cuántos cuadros necesita desplazarse para llegar al cohete.



Cuando se reciba el mensaje, que suba y que se haga más pequeño. Así hasta desaparecer.