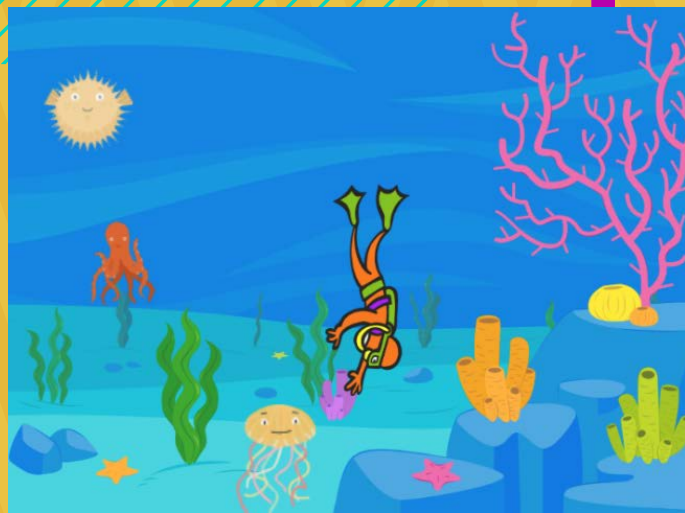


Reto: Bajo del mar

Duración: 1 hora · Edad: 6 a 9 años



¿Qué vamos a hacer?

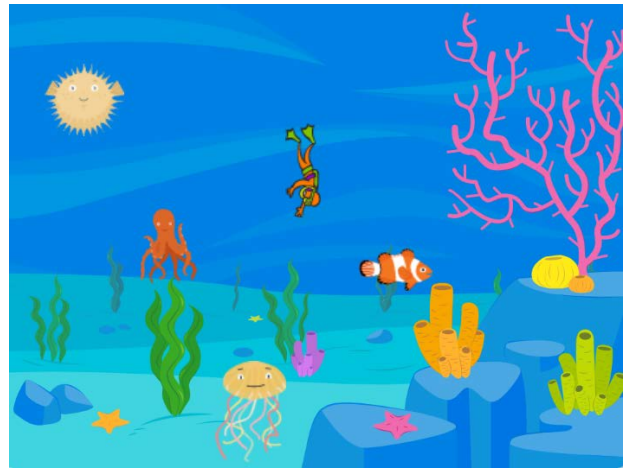
Recordar el uso de bloques de ciclos en Scratch.

¡Compartamos!



pinion.education

Reto: Bajo del mar



Propósito:

- Recordar el uso de bloques de ciclos en Scratch.

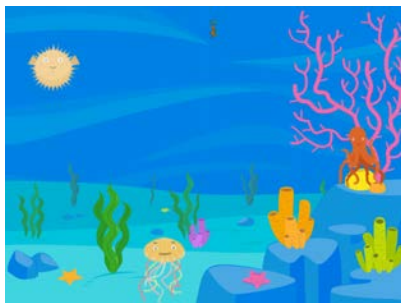
¿Qué necesitamos?

- Computadora con acceso a Internet

¿Cómo lo hacemos?


Paso 1.


Ingresa a este [vínculo en Scratch](#).



Paso 2.

Pulsa el botón para ver el código al interior del programa:

 Ver dentro

 See inside

Paso 3.

Verifica que el idioma sea **español latinoamericano** y da clic en **reinventar**.



 Reinventar

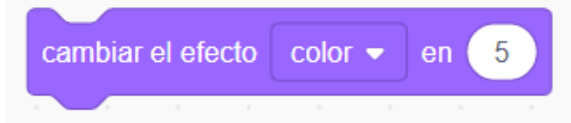
Paso 2.

Identifica los nombres de cada objeto: Jellyfish, Octopus, Pufferfish y Diver.



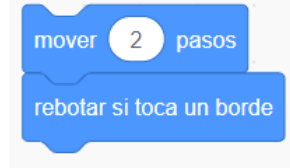
Paso 3.

En el objeto Jellyfish agrega este bloque dentro del ciclo **por siempre**.



Paso 4.

En el objeto Octopus coloca estos bloques dentro del ciclo **repetir hasta que...**



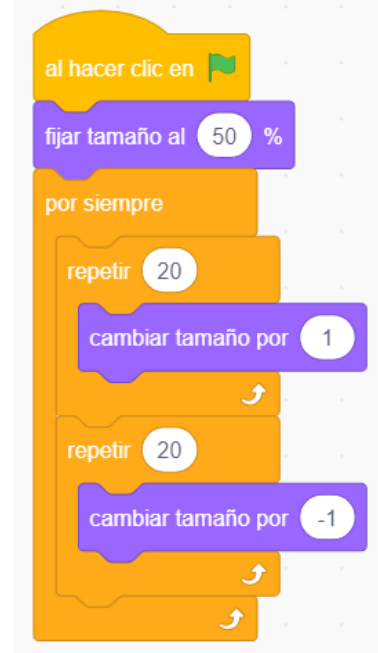
Paso 5.

¡Prueba tu programa!
¿Qué sucede cuando presionas la tecla espacio?



Paso 6.

En el objeto Pufferfish agrega estos bloques dentro del ciclo **por siempre**.



Paso 7.

¡Prueba tu programa! **El objeto Pufferfish debe cambiar constantemente su tamaño.**



Paso 8.

El objeto Diver realiza 5 veces su movimiento de nado. Cambia el número del ciclo **repetir** a 50 y observa hasta dónde llega.



Paso 9.

En el mismo objeto Diver cambia el ciclo para repetir 60 veces y prueba tu programa. Sigue aumentando las repeticiones de 10 en 10 hasta llegar a Jellyfish.



Paso 10.

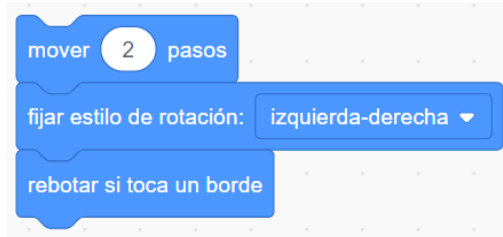
Agrega un objeto **Fish** de la galería de Scratch con **tamaño 50**.



Fish

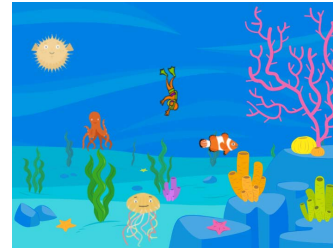
Paso 11.

Crea un evento para que el objeto Fish nade por siempre y coloca dentro estos bloques



Paso 12.

¡Listo! Guarda, prueba y comparte tu programa.



¿Qué aprendimos?

- Que hay ciclos para repetir por siempre y para repetir un número de veces.
- Que hay un ciclo que repite secuencias hasta que se cumple una acción.

