

FAMILIAS:

LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES ADJUNTAS  
SON PARA TRABAJAR EN CASA.

TRABAJAREMOS EN FORMA ON LINE CON EL PROGRAMA SCRATCH:

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

### Consigna:

Programar los objetos tales que:

En el fondo del mar un buceador se mueve a con las flechas del teclado, un cangrejo se rebota de lado a lado, otro personaje del mar dice "a bucear", y el buceador cuando toca la estrella de mar, cambia de fondo, donde hay una leyenda que dice "lo lograste".

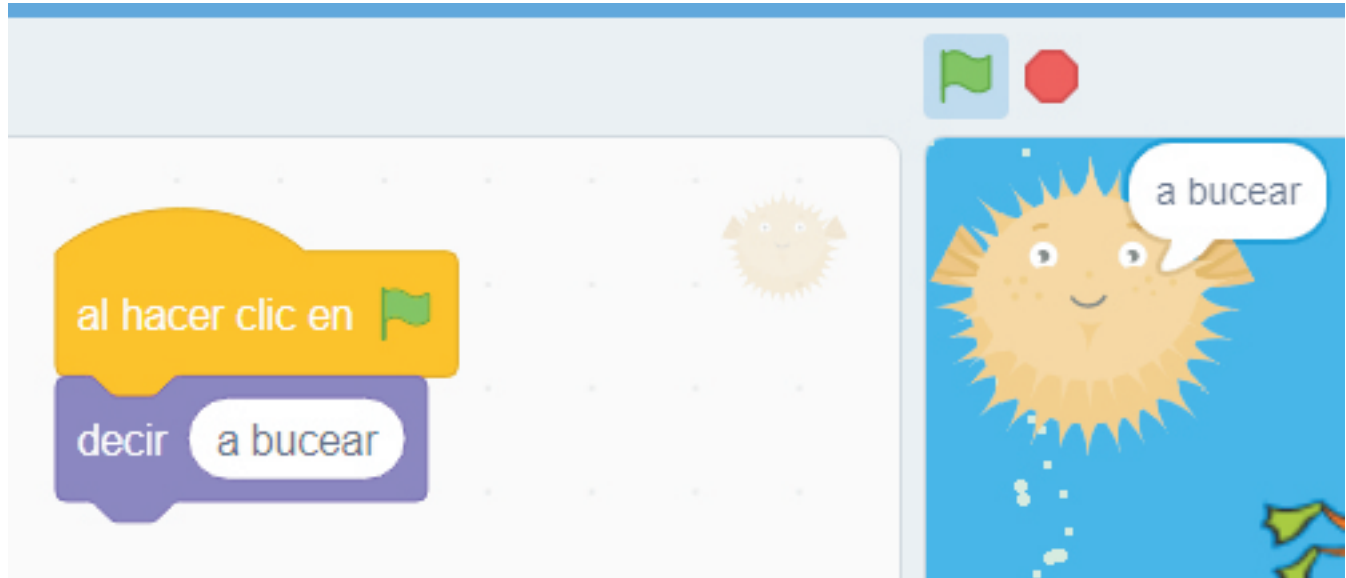
iiiTe animas!!!

Lo armamos juntos....

- 1) Agregar 2 fondos de mar. A un fondo escribe una leyenda que diga "lo lograste".
- 2) Buscar 4 personajes; 1 buceador, 1 estrella, 1 cangrejo y 1 personaje del mar cualquiera.



3) programar al personaje elegido de la siguiente manera:



4) programar al cangrejo de la siguiente manera:

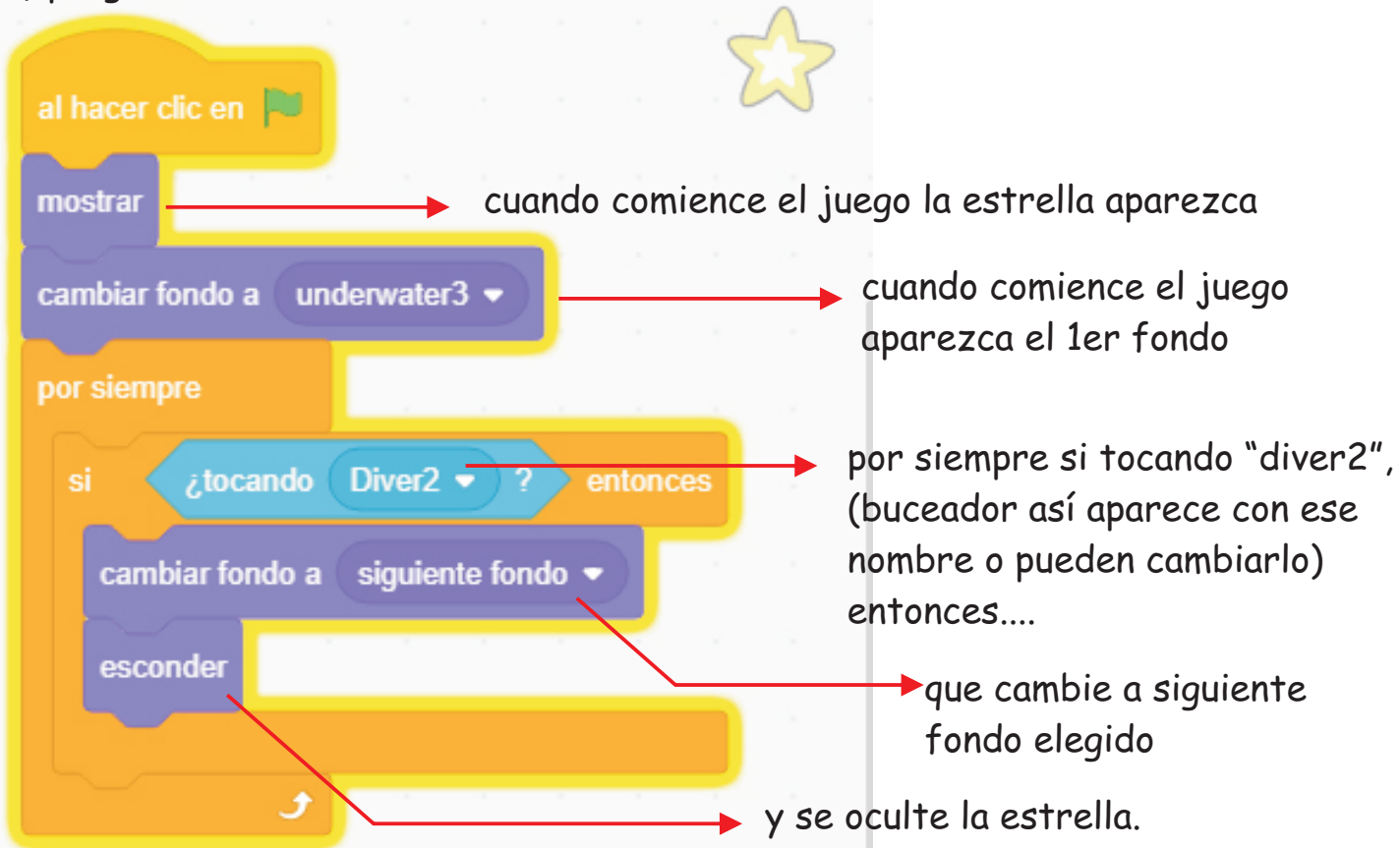


esto es para que el cangrejo se solo por abajo.

4) programar al buceador para poder movido a través de las flechas del teclado:



5) programar a la estrella:



6) ¡Muy bien lo lograste hacer!, te invito a que lo guardes en un pendrive, y cuando nos volvamos a encontrar me lo muestres como te quedó. Besos hasta la vuelta!!