


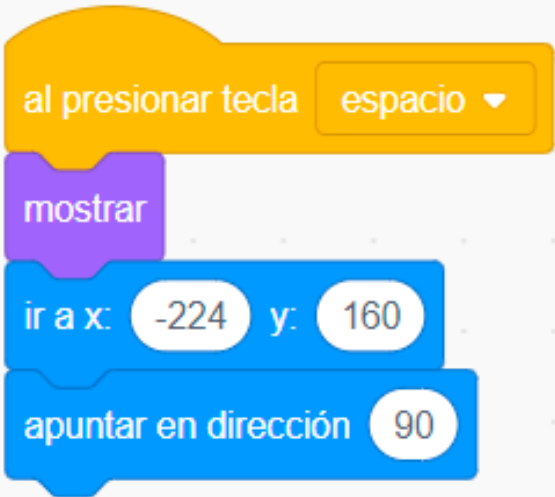
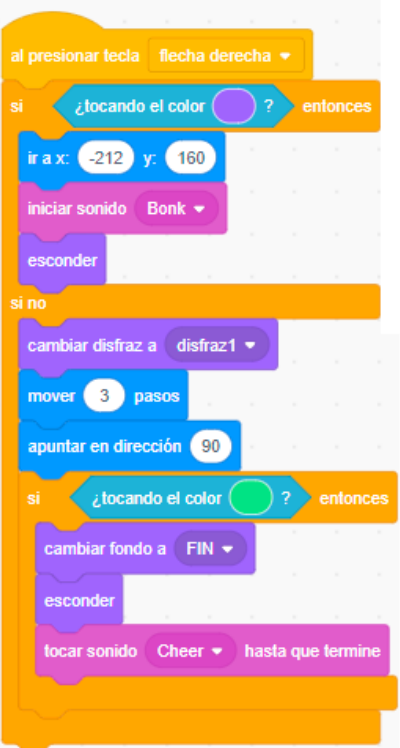


Objetivo: Utilizar herramientas de movimiento, activación por color y eventos, que permitan profundizar en el aprendizaje de la programación usando el programa Scratch.



Actividad:

1. Construir un laberinto (Juego) donde siga las indicaciones dadas por el docente.
2. 2 para cada algoritmo escribe la tarea que realiza, dibuja el algoritmo y escribe su función en el cuaderno según la explicación del docente:

```

al presionar tecla flecha izquierda
si ¿tocando el color ? entonces
  ir a x: -212 y: 148
  esconder
  iniciar sonido Bonk
si no
  cambiar disfraz a disfraz1
  mover 3 pasos
  apuntar en dirección -90

```

```

al presionar tecla flecha abajo
si ¿tocando el color ? entonces
  ir a x: -212 y: 148
  iniciar sonido Bonk
  esconder
si no
  cambiar disfraz a disfraz1
  apuntar en dirección 180
  mover 3 pasos

```

```

al presionar tecla flecha arriba
si ¿tocando el color ? entonces
  ir a x: -212 y: 148
  esconder
  iniciar sonido Bonk
si no
  cambiar disfraz a disfraz1
  mover 3 pasos
  apuntar en dirección 0

```



Complemento:

Construye un programa con tu propia versión del laberinto, puedes modificar el objeto, colores, fondos y formas de movimiento; debes incluir la presentación inicial dando las indicaciones sobre el funcionamiento de juego. Incluye tu nombre dentro de esta presentación.



Para tener en cuenta:

- **Recuerda que debes dibujar los algoritmos y funciones del punto 2 en el cuaderno, con los colores características de los bloques de programación.**
- **La actividad en el cuaderno tiene una nota del 50% y el programa funcionando el otro 50%**