



Scratch Jr

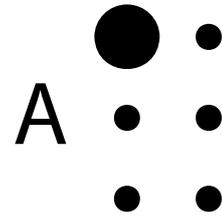
tactile

ACTIVIDAD 3

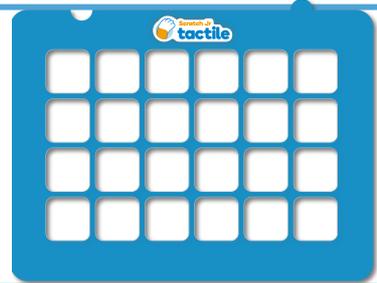
Vamos a dibujar programando



1 Escoge una letra del abecedario o de braille



2 Coloca una hoja en blanco de fondo



3 Coge un rotulador y decide en qué casilla empezarás a pintar
Como alternativa táctil, usa piedrecitas, garbanzos o pegatinas con relieve



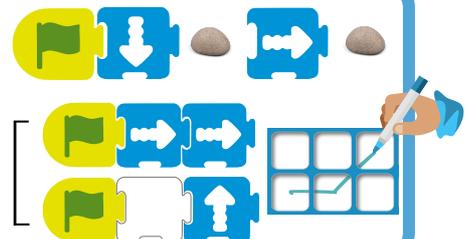
4 Crea el programa que mueva la mano para dibujar la letra en el papel



5 Pide a un compañero que siga las órdenes



- Para hacer letras en braille, el programa indicará donde dejar un objeto (piedrecitas o garbanzos).
- Para dibujar en diagonal, usa dos banderas para crear dos programas en paralelo que se ejecutarán a la vez.



ACTIVIDAD 3.2: Haz un dibujo divertido

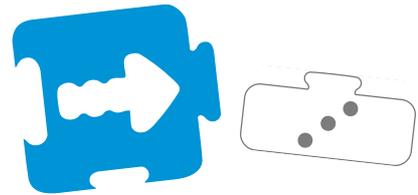
- 1** Pon boca abajo los bloques de movimiento y los contadores (o dentro de una bolsa)



- 2** Coge un rotulador y colócalo en una casilla central
Como alternativa táctil, usa piedrecitas, garbanzos o pegatinas con relieve.



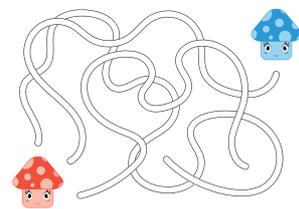
- 3** Coge al azar un bloque de movimiento y un contador



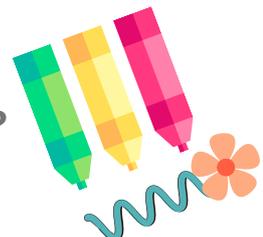
- 4** Pinta con el rotulador mientras lo mueves tal y como indican los bloques



- 5** Repite los pasos 3 y 4 varias veces ¿Qué has dibujado? ¡Sorpresa!
Compartelo con tus compañeros



- Qué pasa si pruebas a cambiar de color cada vez ?
- Se te ocurren variantes de esta actividad? Pruébalas y explícalas a tus compañeros de clase



ACTIVIDAD 3.3: Dibujando con bucles

1

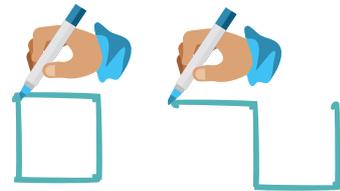
Coloca una hoja en blanco de fondo y coge un rotulador

Como alternativa táctil, usa piedrecitas, garbanzos o pegatinas con relieve.



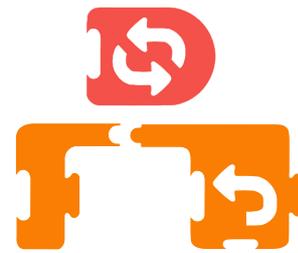
2

Crea un programa con flechas para crear una forma geométrica o cenefa simple



3

Prueba a añadir estos bloques para repetir todo el programa o una parte y mira qué pasa



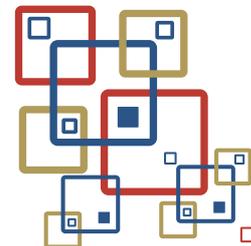
4

Haz que tus compañeros "dibujen" tu programa
Prueba a cambiar de color en cada repetición.



5

¿ Qué habéis sido capaces de crear usando bucles ?
¡ Maravilloso !



- Podéis usar los bloques en blanco para inventar una función, como dibujar algo en la casilla.
- Se te ocurren variantes de esta actividad? Pruébalas con tus compañeros de clase.

