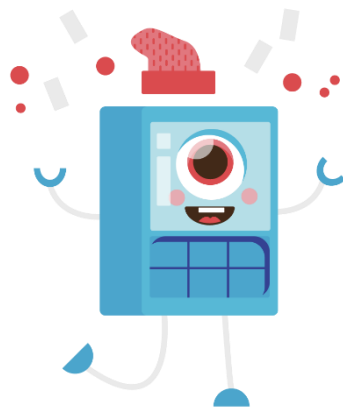




ACTIVIDAD SECUNDARIA ENCHUFADA

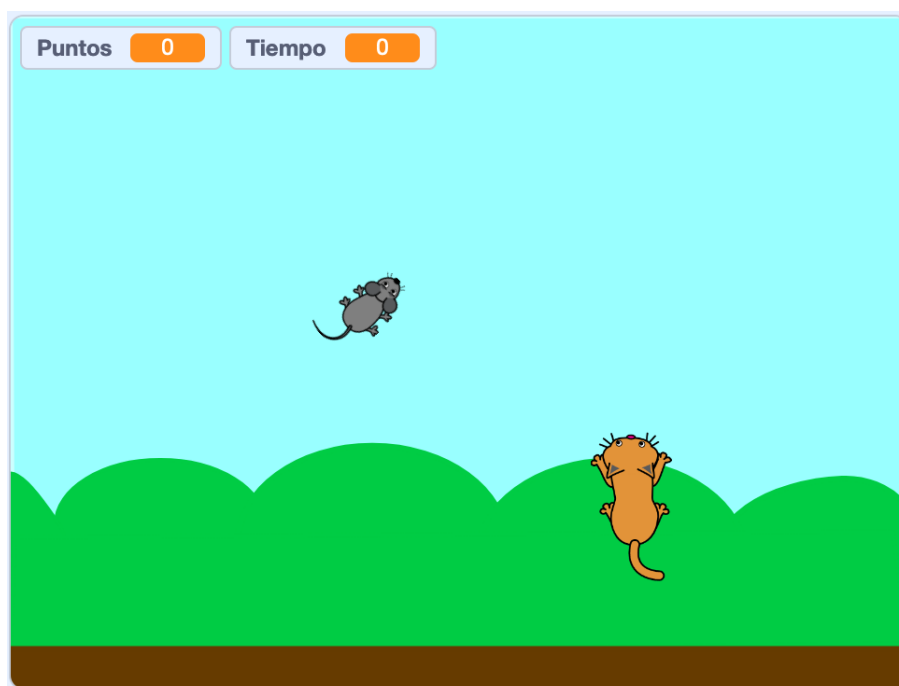
“Atrapar al ratón”



Atrapar al ratón. Funciones

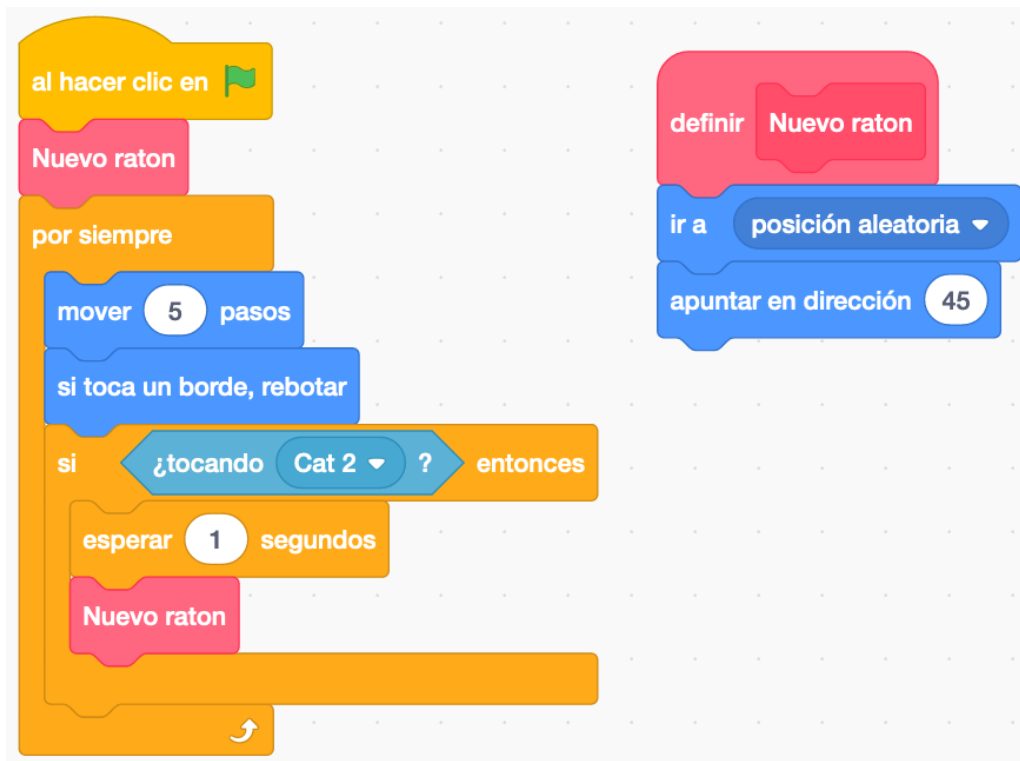
- **Resumen:** Con la actividad “atrapar al ratón” se trabaja el concepto de funciones, conjunto de instrucciones para realizar una tarea concreta, suele ser parte de una tarea más grande. En este caso vamos a ponerlo en práctica creando un pequeño juego en el que un gato tendrá que atrapar ratones.
- **Objetivo:** con esta actividad se busca afianzar el concepto de funciones, utilizando un ordenador o tablet.
- **Habilidades:** secuencias, condicionales, bucles, variables, funciones, algoritmos, depuración.
- **Material necesario:** ordenador o tablet con conexión a Internet.
- **Descripción de la actividad:** El alumnado tiene que acceder, desde el ordenador o tablet, a la plataforma Scratch, en concreto a la web <http://scratch.mit.edu/>.

En esta actividad se creará un pequeño juego en el que un gato tendrá que atrapar ratones, para ello tiene 10 segundos, si no lo consigue en ese tiempo pierde, pero si lo atrapa ganará un punto y aparecerá otro ratón.

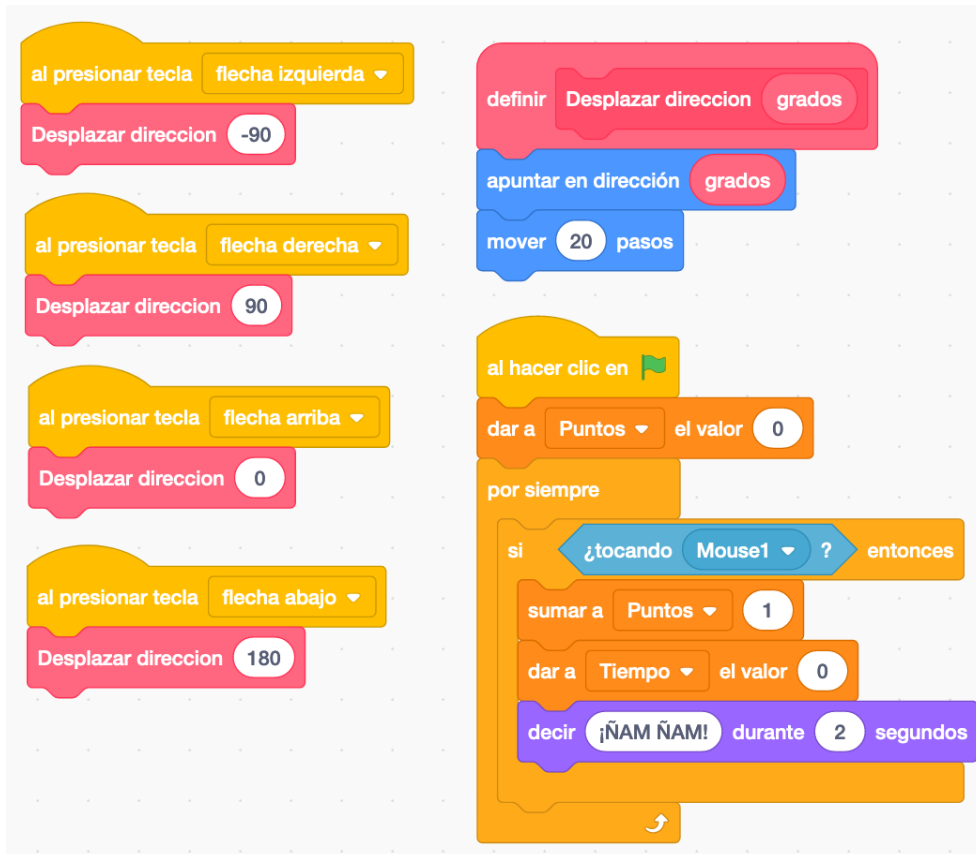




Solución del objeto ratón:



Solución objeto gato:



Solución del fondo:

