



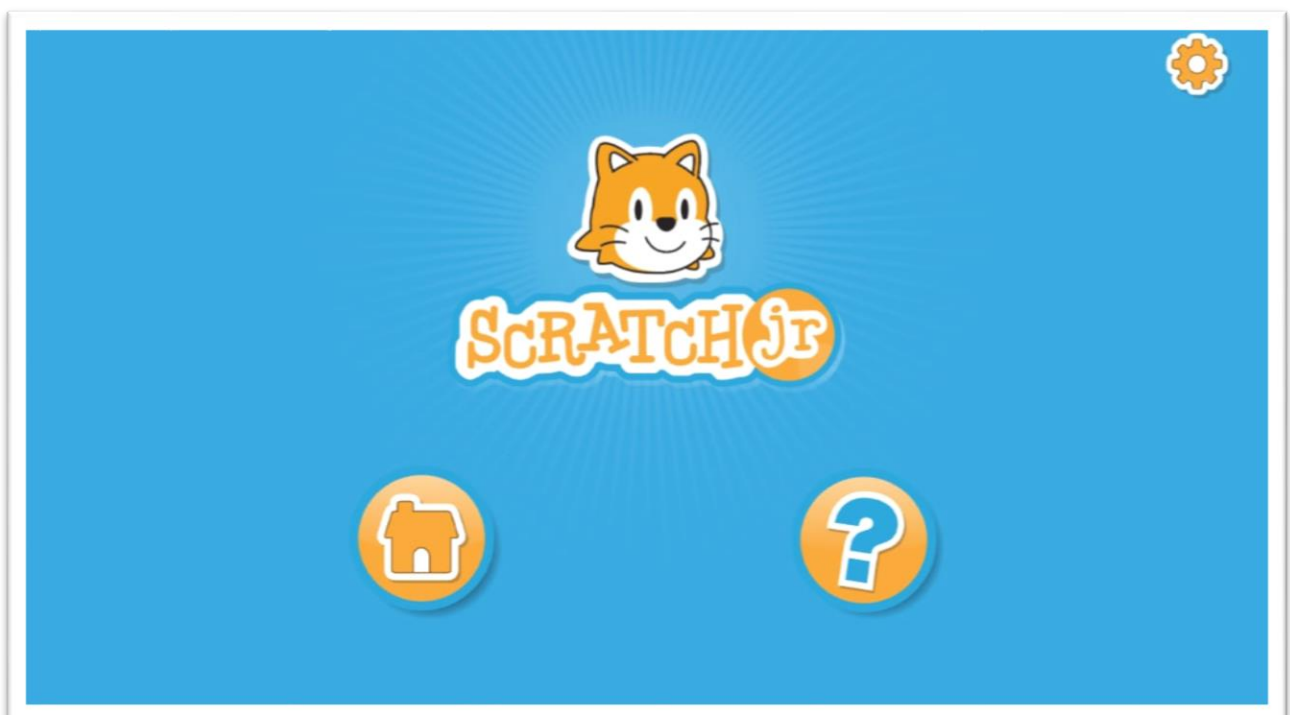
## Nuestro 1° Juego

### Primeros pasos

- ✓ Al instalar Scratch Jr. lo primero que nos pregunta es si estamos en el colegio o en casa. Vamos a hacer clic en casa.

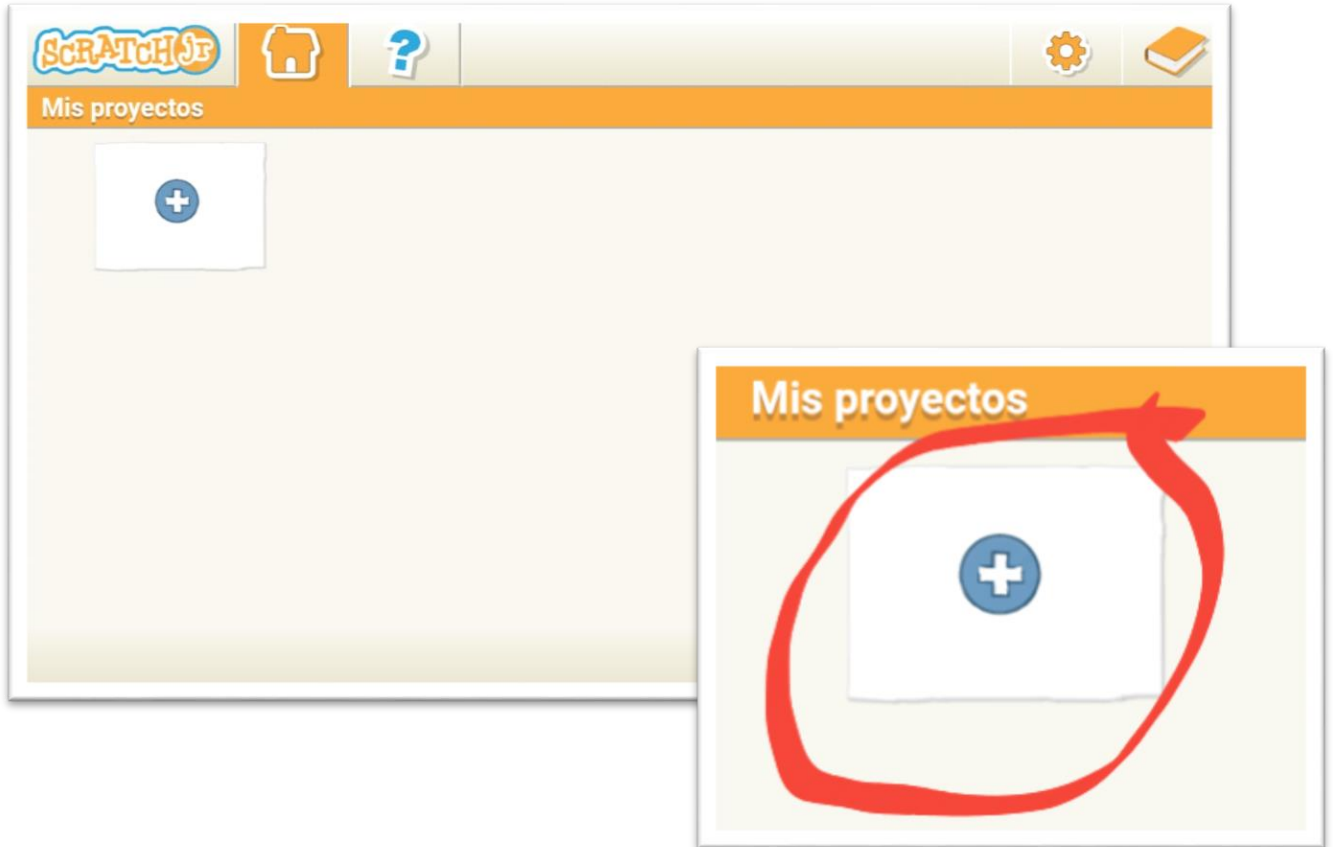


- ✓ Luego aparece ésta pantalla. Volvemos hacer clic en el icono casa.





✓ Y en mis proyectos, hacemos clic en el signo +



✓ Ésta pantalla es lo que veremos a continuación:



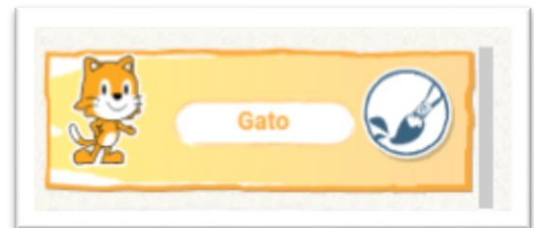
## Juego: ¡Bajo el mar!

En este primer desafío, vamos a usar el escenario de océano y colocaremos animales acuáticos en él.

¡A trabajar!

### Primer paso

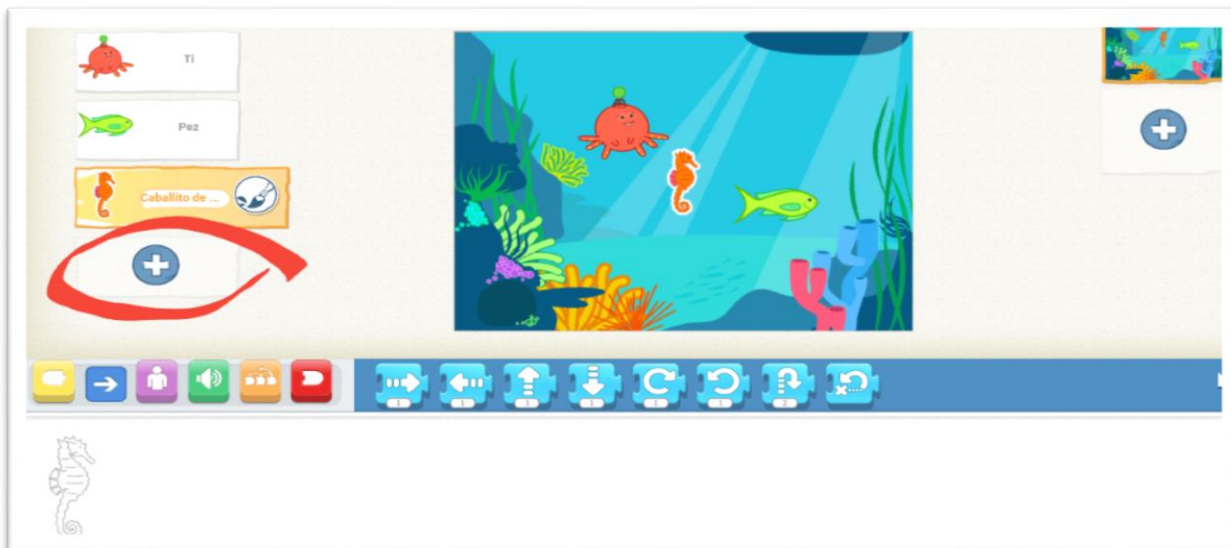
¿Los gatos viven bajo el mar? No ¿verdad? Entonces lo borramos. Para borrarlo hacemos click en el gatito del lado izquierdo, donde están todos los elementos de mi proyecto. Hacemos click hasta que aparezca la cruz roja y a esa cruz le damos click.



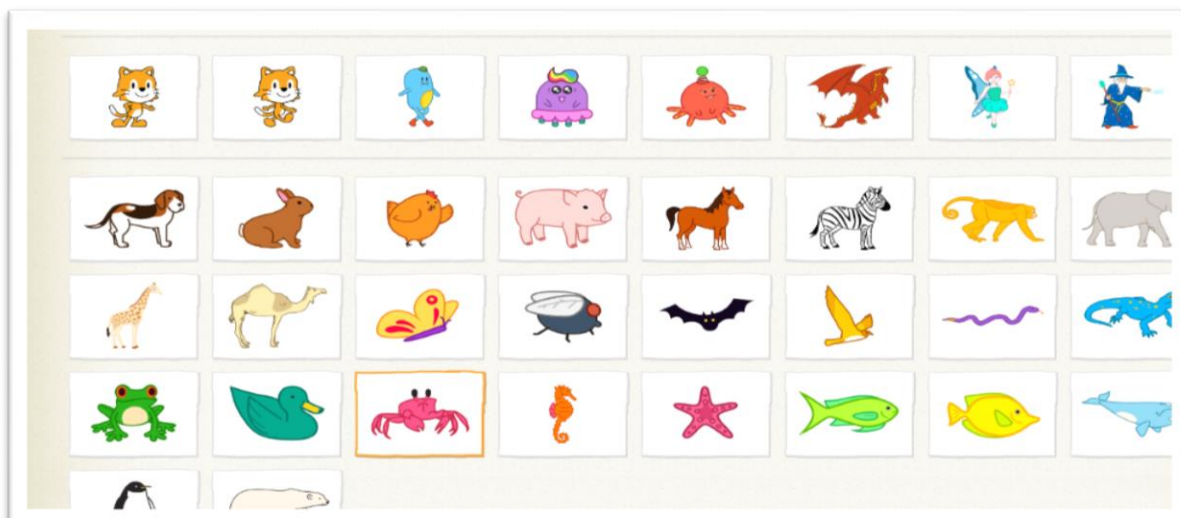
Y listo, ¡Chau gatito!

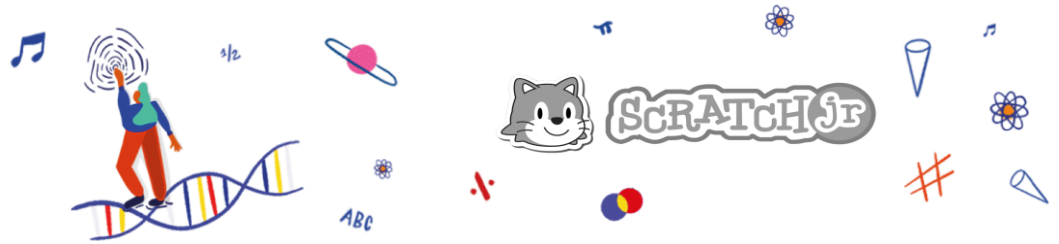
### Segundo paso

Ahora que el gatito no está, busquemos animalitos acuáticos. Vamos a hacer click aquí y a buscarlos.



Solo debemos hacer clic sobre ellos para que estén en nuestro océano. Elegimos por lo menos tres animalitos acuáticos.



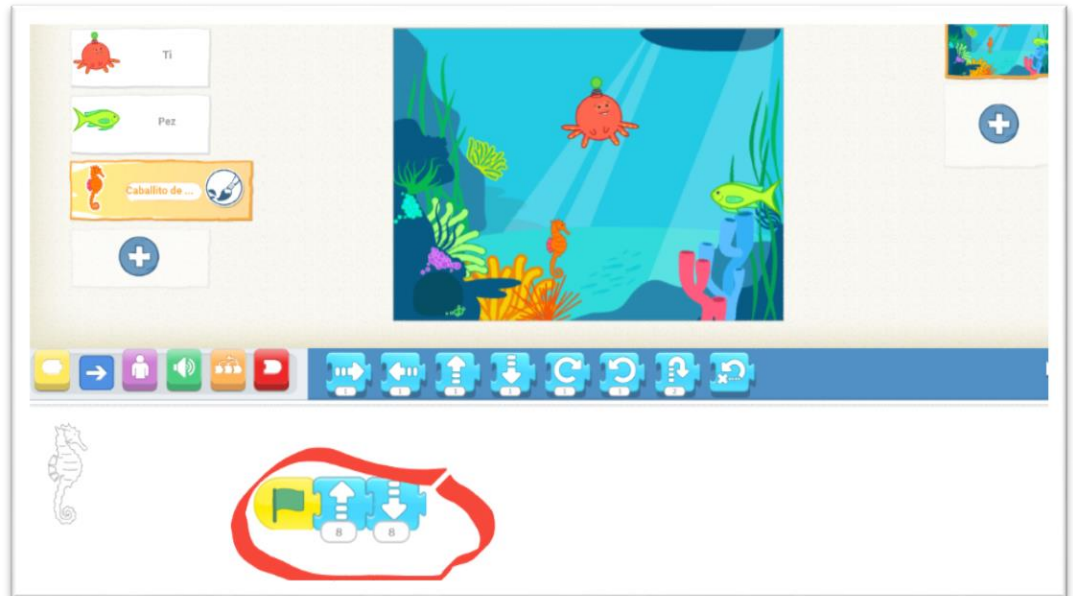


### Tercer paso

Ahora vamos a hacer que naden nuestros personajes.

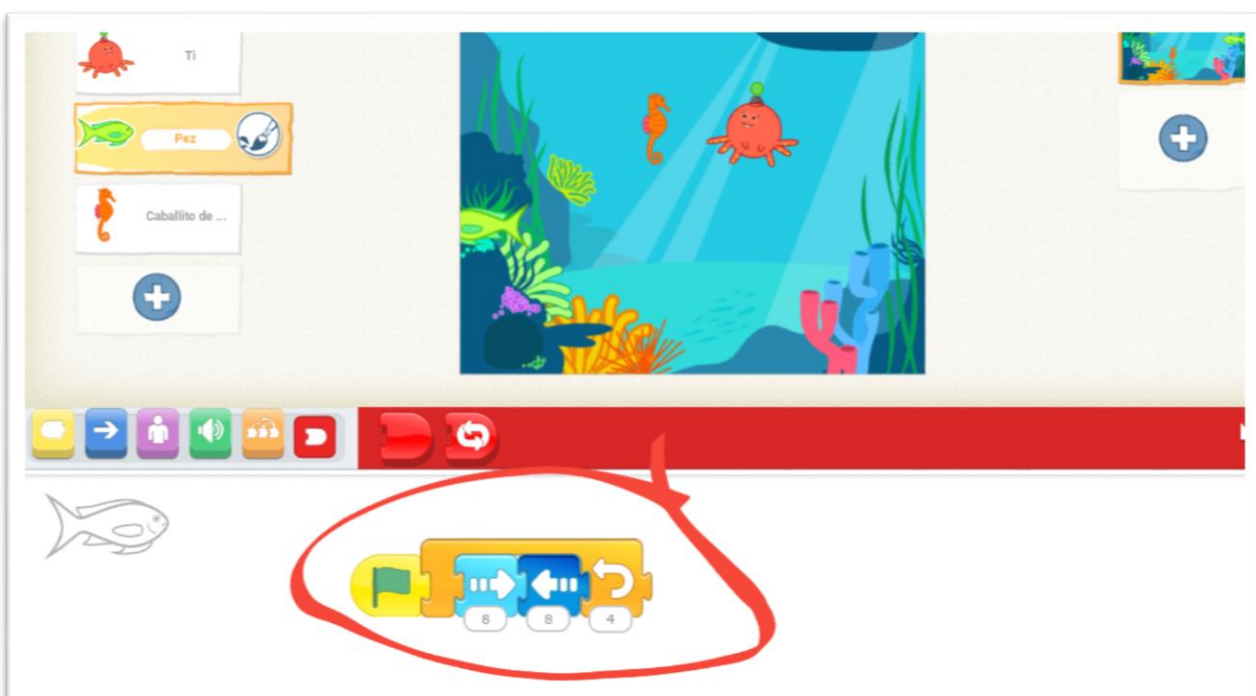
En la barra de programación colocaremos el bloque banderita verde para que comiencen a nadar cuando hagamos clic sobre la banderita verde.

Luego agregaremos bloques de movimiento, para que podamos hacer que el caballito de mar suba y baje. Cambiamos el número solo haciendo click en el bloque, allí aparecerán números para poder cambiar la cantidad de veces que queremos que realice ese movimiento.

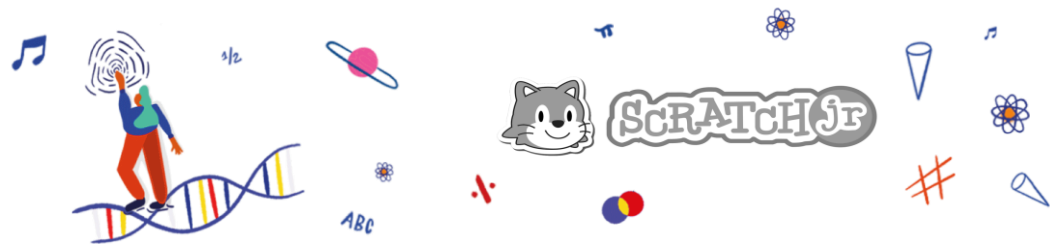


### Cuarto paso

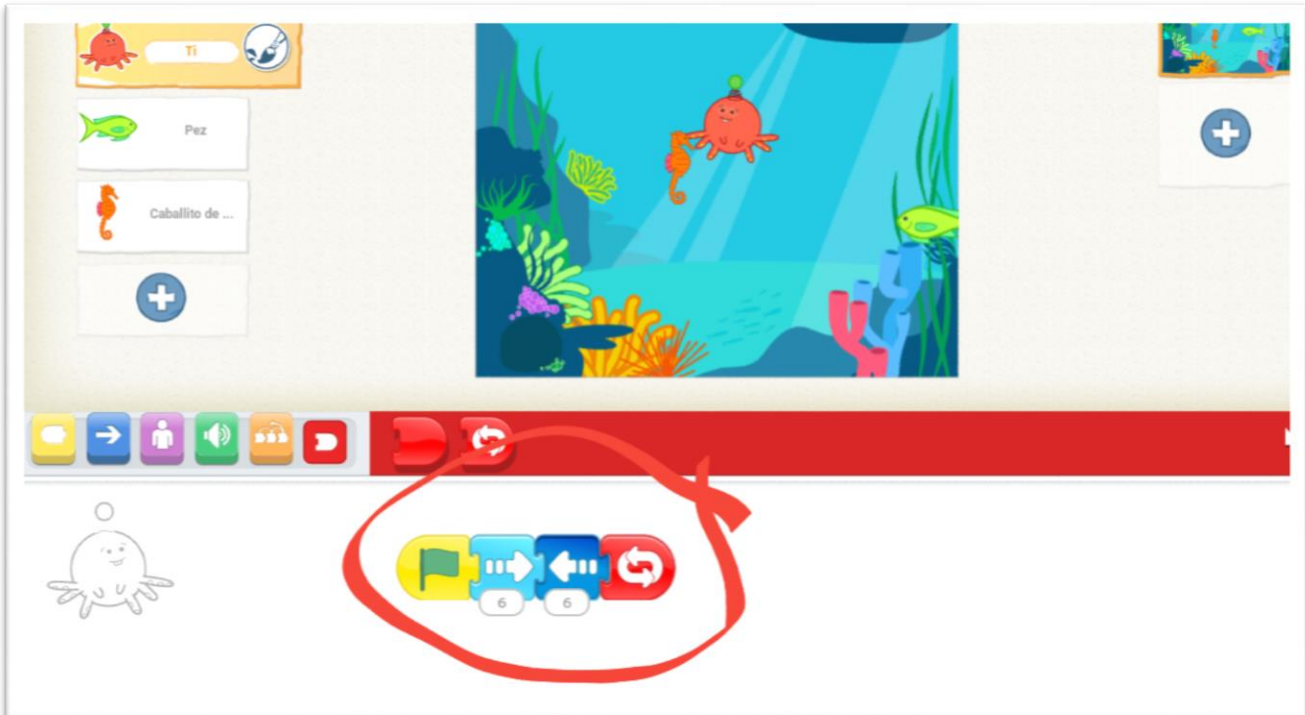
Si queremos que la acción se repita podemos usar el bloque de repetición:







Y si queremos que la acción nunca termine usamos el bloque rojo con símbolo infinito.



## Final

Ahora podemos ser creativos y hacer que nuestros animalitos marinos se muevan por todo el océano.

¿Qué cambios se te ocurren para hacerlo más divertido?

¡Diviértete en Scratch Jr! :D