

Aprendiendo el cuerpo Humano con Scratch

Ciencias Naturales

Educación Primaria 5to grado -2° Ciclo



Te Proponemos

En esta actividad te proponemos programar una aplicación muy sencilla para exponer sobre el Cuerpo Humano, en la clase de Ciencias Naturales.

Con esta actividad lograrás

- Aprender a trabajar con distintos objetos en un entorno de programación.
- Organizar diálogos en **Scratch 3.0**.
- Incorporar el pensamiento abstracto a tus actividades escolares.

Actividad con internet



Para comenzar con la actividad:

1- ¿Dónde vamos a trabajar?

En un programa que se llama *Scratch* (<https://scratch.mit.edu/>). Ingresamos a la página de Scratch y nos registramos. (figura 1).

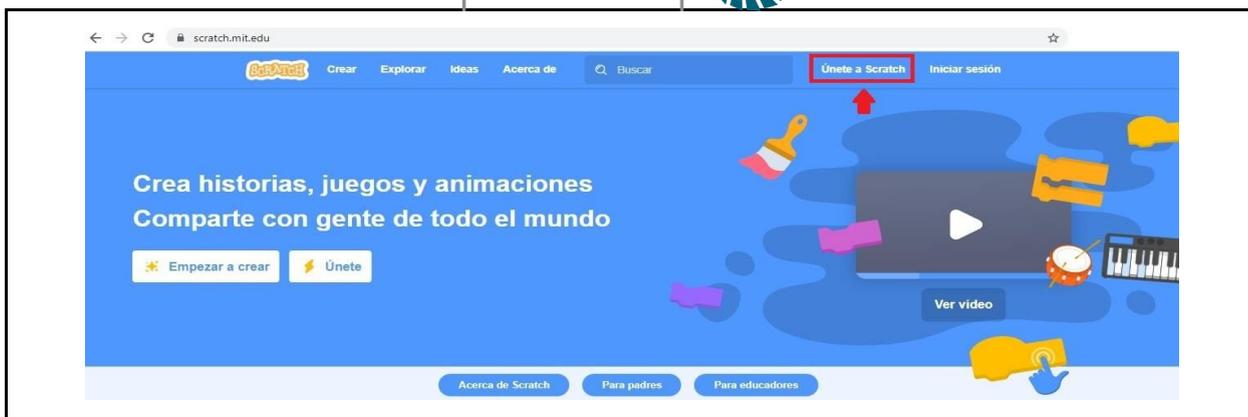


Figura 1. <https://scratch.mit.edu/>

2- Una vez creado tu perfil, hacemos clic en crear:

Se va a desplegar el entorno de programación de Scratch (figura 2).

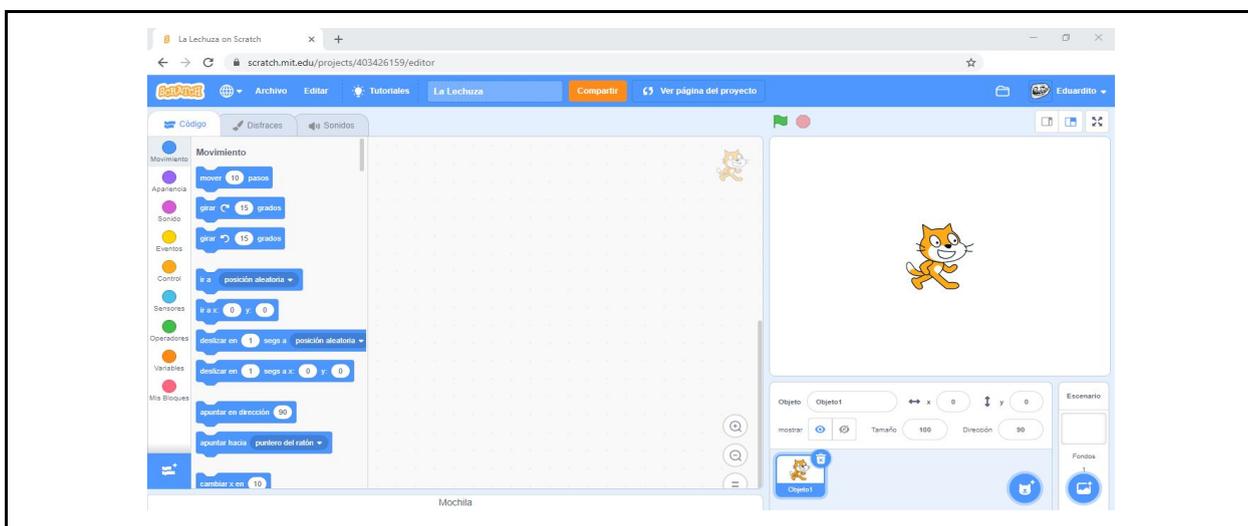


Figura 2. Entorno de Programación de Scratch 3.0

Lo primero que vamos a hacer, es cambiar el fondo (figura 3):



Figura 3.

Seleccionamos el fondo “School”, ya que estamos exponiendo en la escuela en nuestro programa (figura 4):

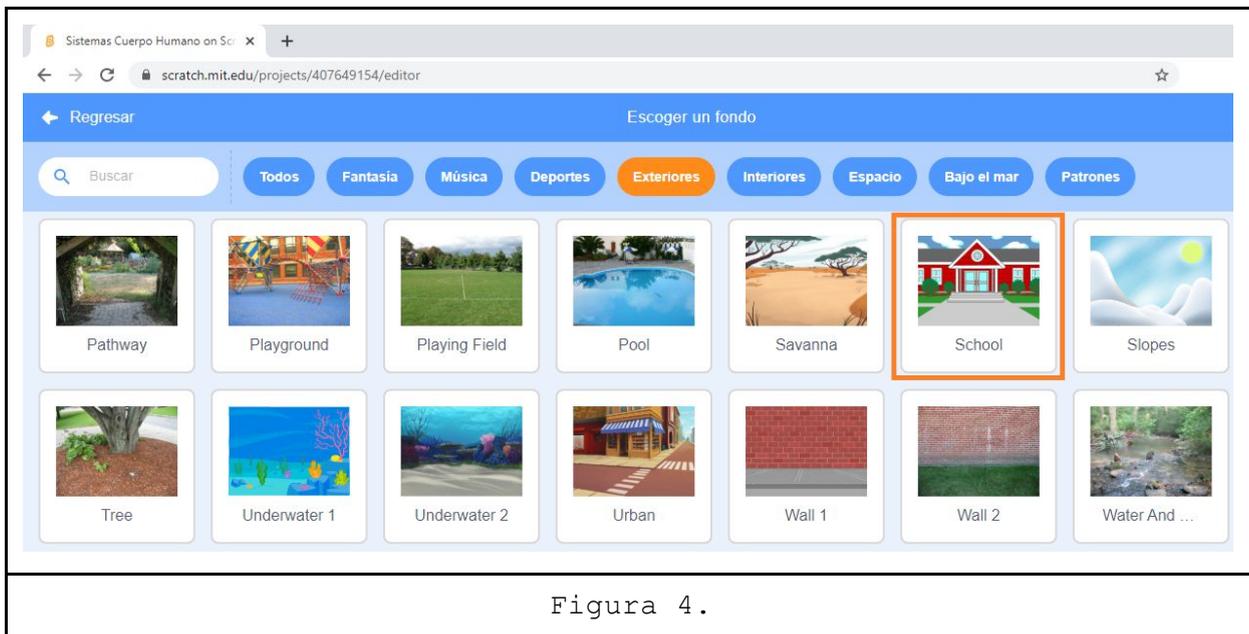


Figura 4.

Ahora borramos nuestro personaje, porque vamos a trabajar con uno nuevo (figura 5).

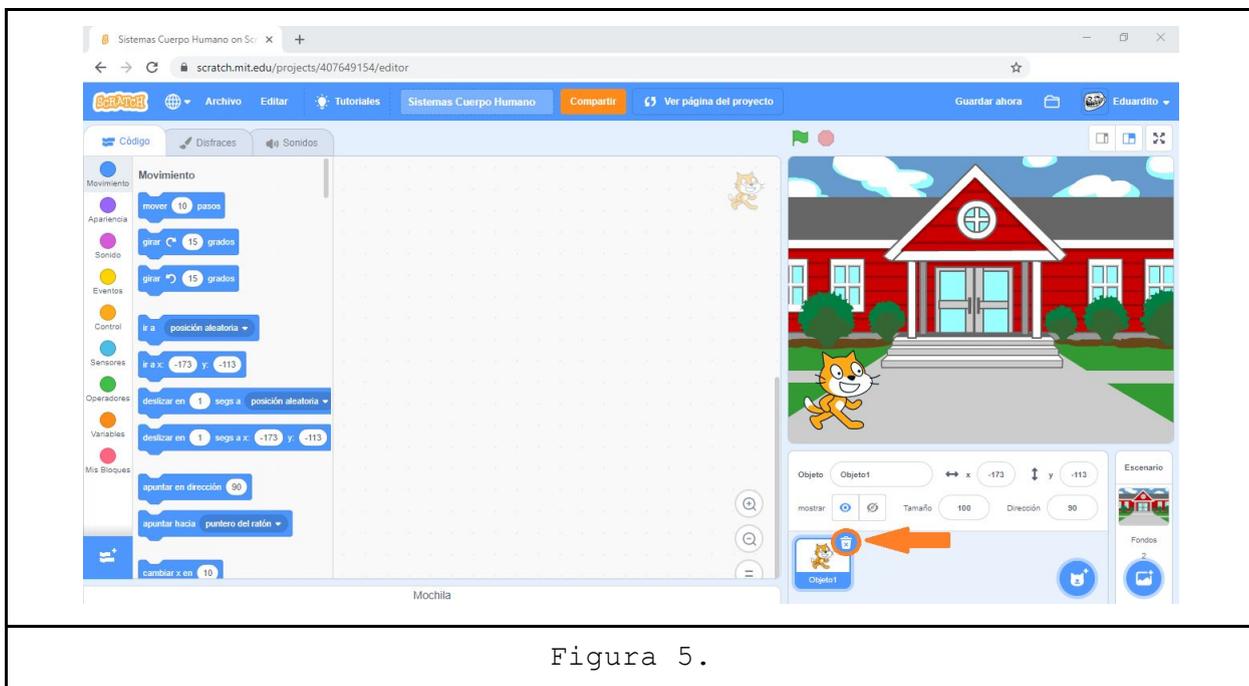


Figura 5.

Cuando borramos nuestro personaje, vamos a subir otro, para ello, nos guiamos de la figura 6, y subimos un personaje desde la biblioteca de Scratch:



Figura 6.

Ahora elegimos nuestro personaje "Sam" (figura 7):

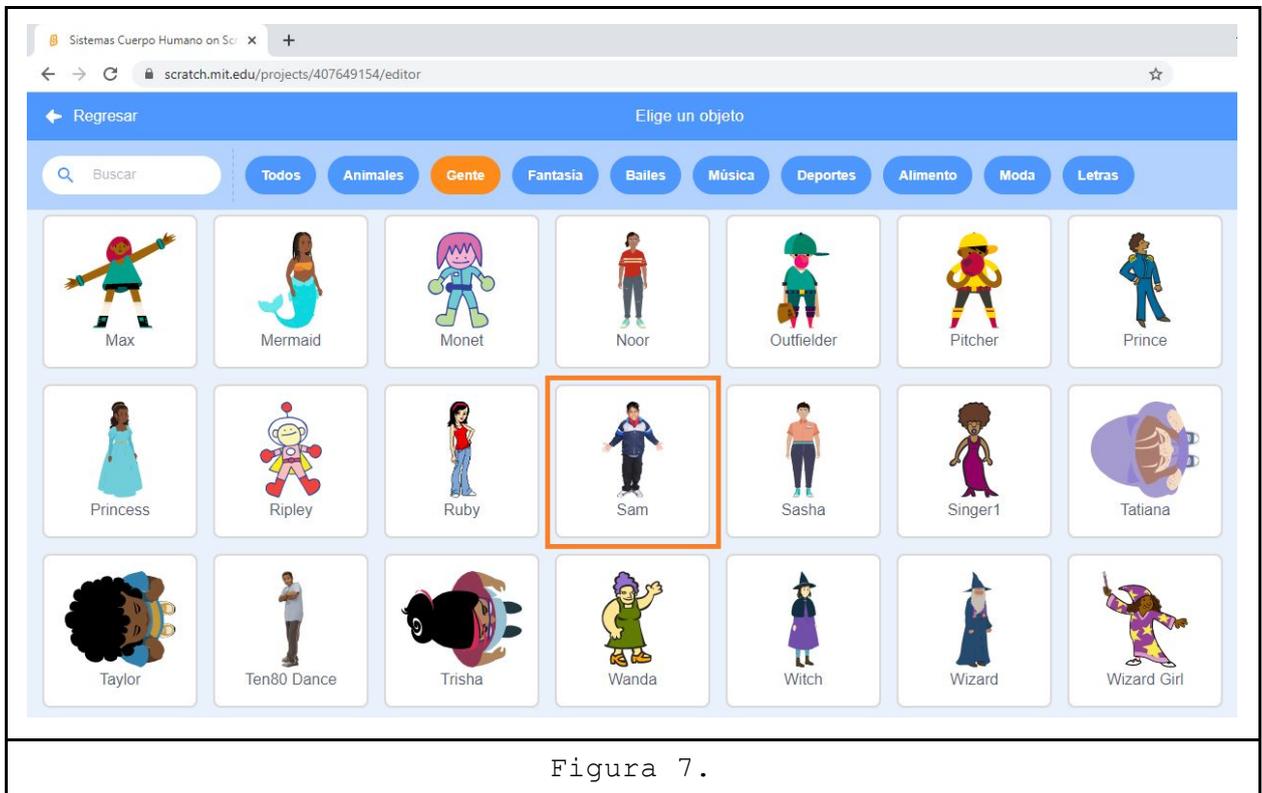


Figura 7.

Ahora le cambiamos el nombre y el tamaño (figura 8). Como nombre le asignamos "Samuel" y el tamaño, de 100% a 80%:

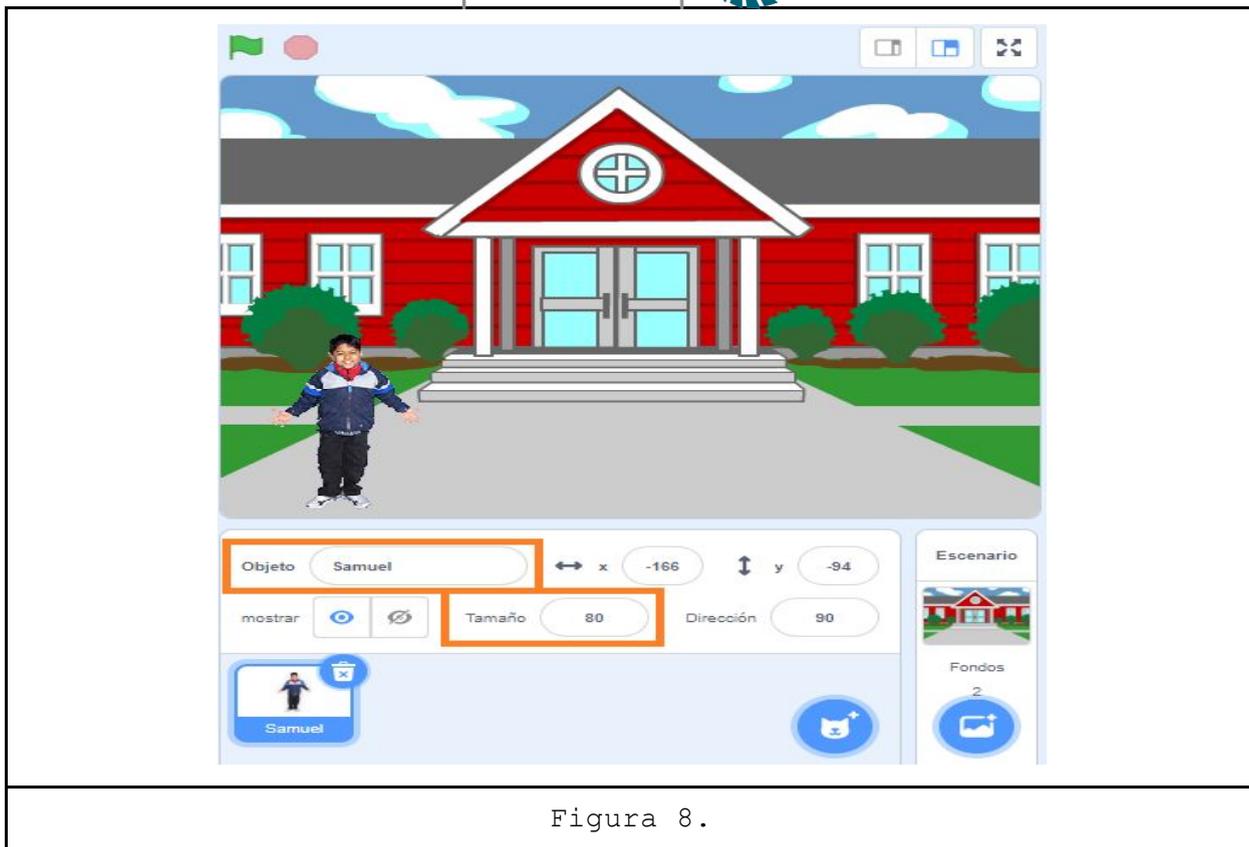


Figura 8.

Ahora nos hace falta la lamina de los sistemas del cuerpo humano para exponer el tema, para ello subimos un objeto nuevo (figura 9 y figura 10):

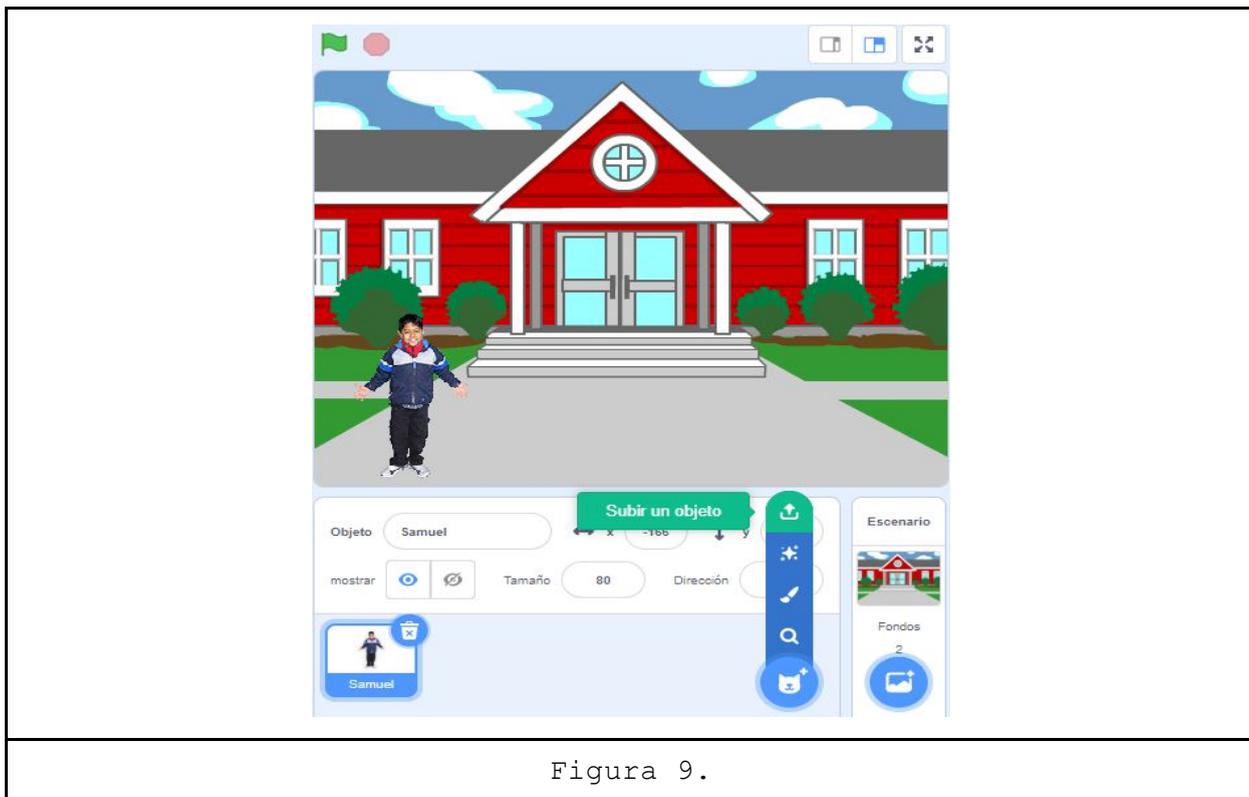


Figura 9.

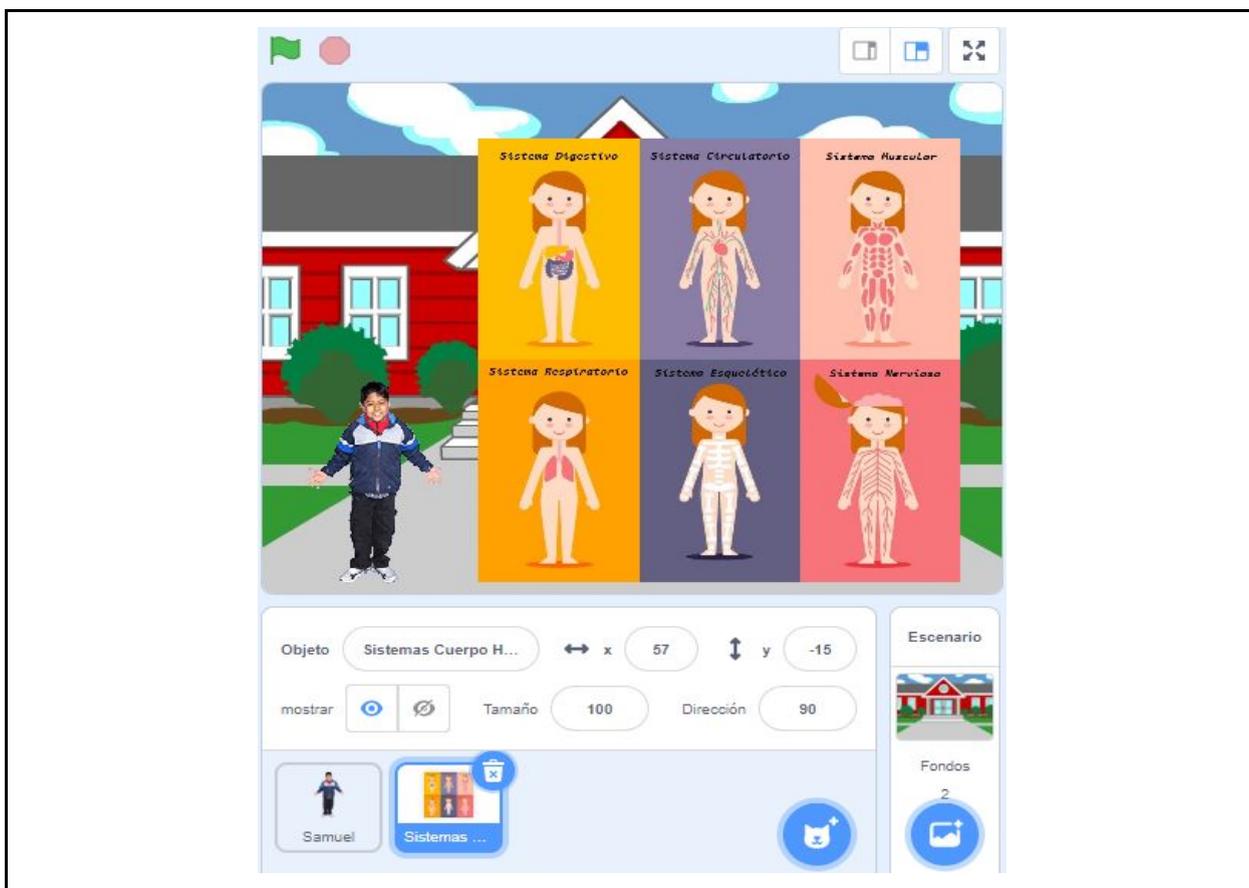


Figura 10.

¡Perfecto! Lo que debemos hacer ahora es “ocultar” la lámina, ya que vamos a mostrarla, en el momento que sea necesario, o sea, vamos a programar el evento que muestra la lámina (figura 11):

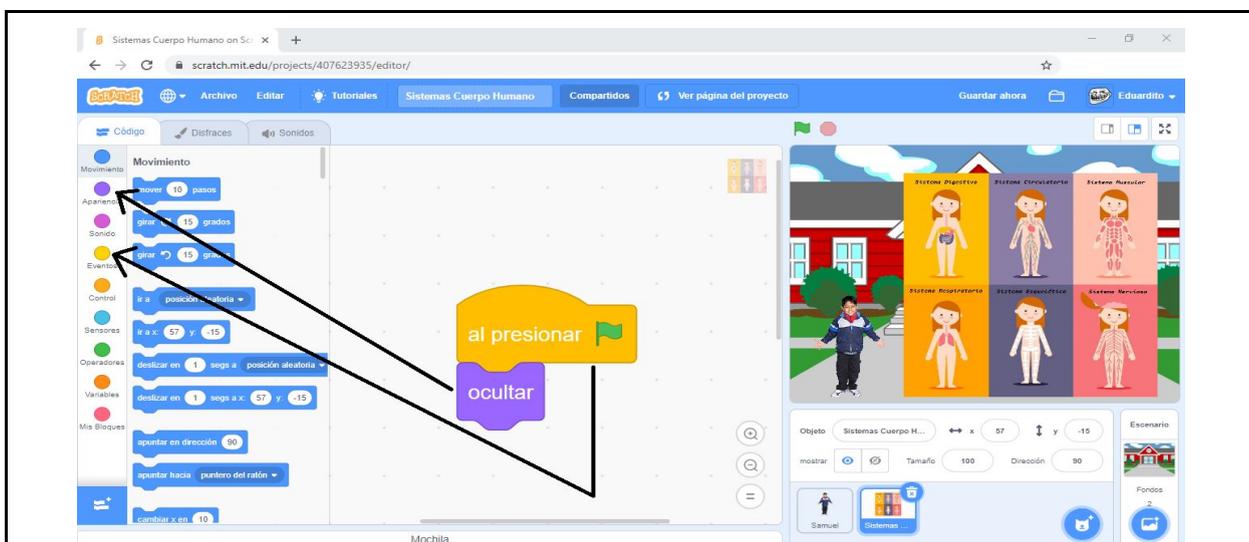


Figura 11.

¡Ojo! Cada parte del código que vamos a ir agregando, es para un objeto en particular. En la figura 10, el código corresponde a las láminas que subimos a Scratch. Bien, seleccionamos a Samuel, y programamos sus diálogos (figura 12). Él va a ser el presentador de la clase:

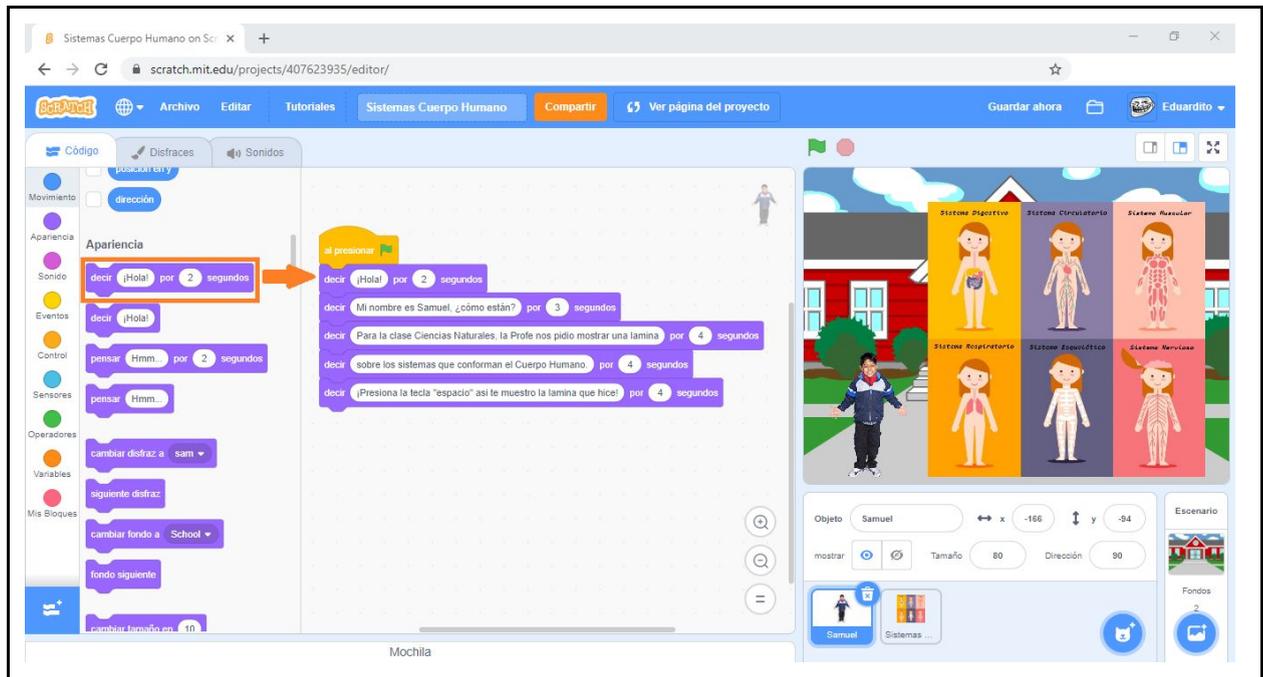
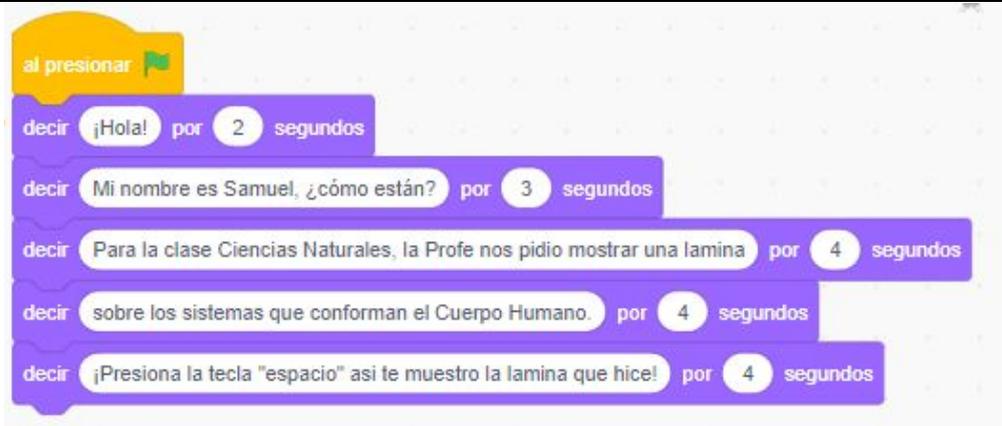


Figura 12.



Como podemos observar en la figura 12, en la pestaña apariencia, está el bloque de código que necesitamos. Vamos apilando el mismo y modificando los tiempos en los cuales se van a presentar las porciones del diálogo. Por último, solo nos resta mostrar la lámina, cuando presionamos la tecla "espacio" (figura 13):

