

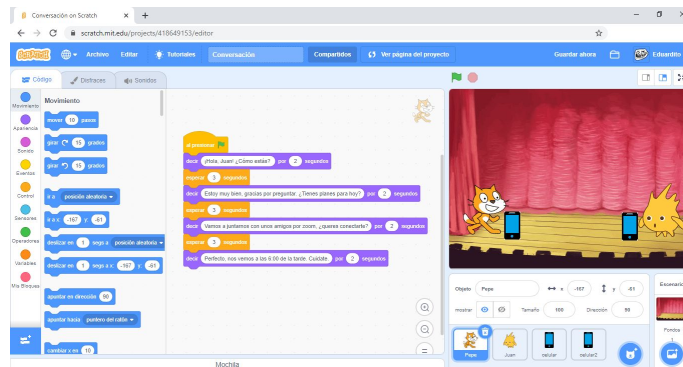
Animación con diálogos usando Scratch

ESPACIO CURRICULAR

Tecnología en articulación con:

Lengua

Educación Primaria 5to grado-2° Ciclo



Te Proponemos

. Realizar diálogos entre al menos dos personajes, cuidando la sincronización de los mensajes y el movimiento de los personajes. Sin más, ¡manos a la obra!

Con esta actividad lograrás

- Aprender a trabajar con distintos objetos en un entorno de programación.
- Profundizar el conocimiento computacional 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).

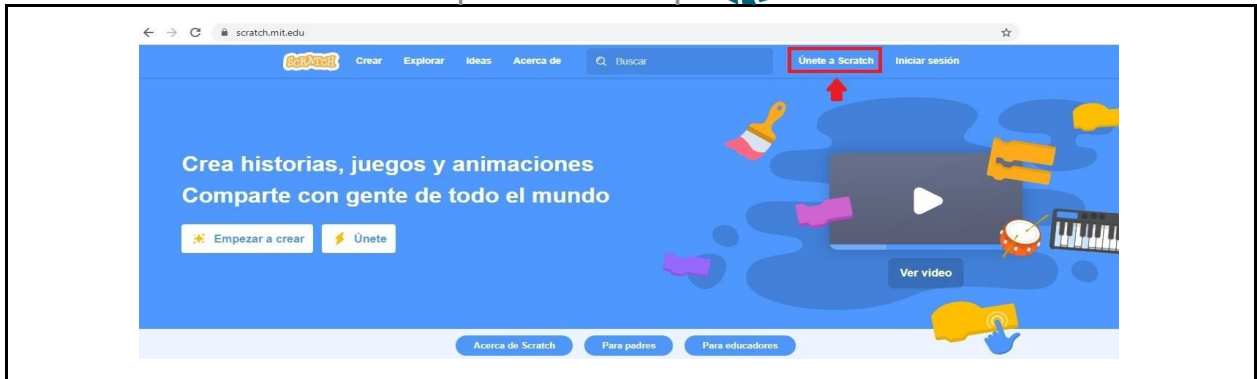


Figura 1. <https://scratch.mit.edu/>

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

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

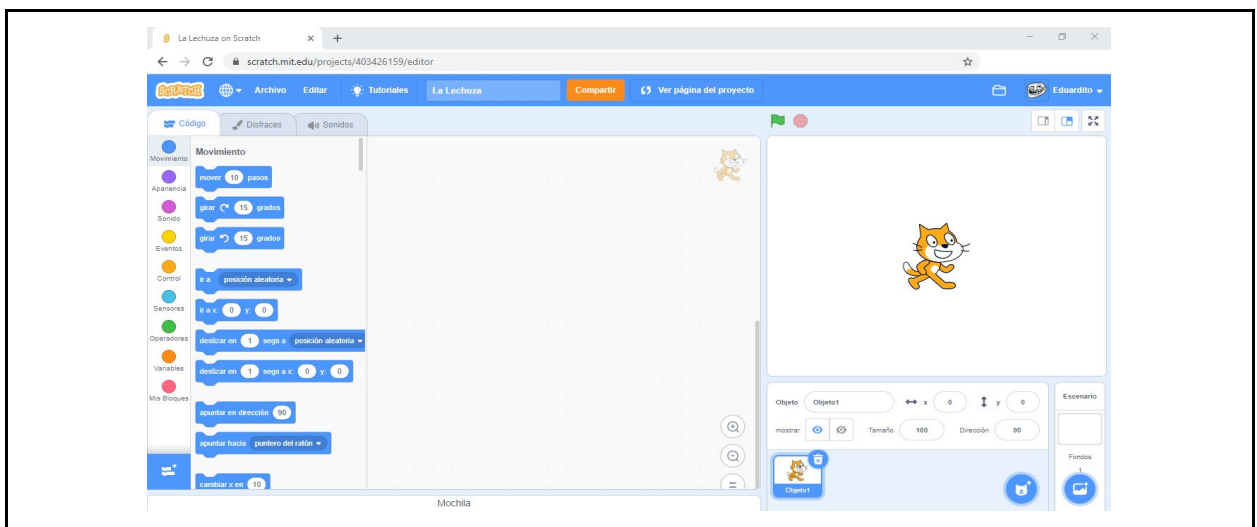


Figura 2. Entorno de Programación de Scratch 3.0

Lo primero que vamos a hacer abrir el siguiente proyecto,



<https://scratch.mit.edu/projects/418810604>

El mismo puede verse figura 3:

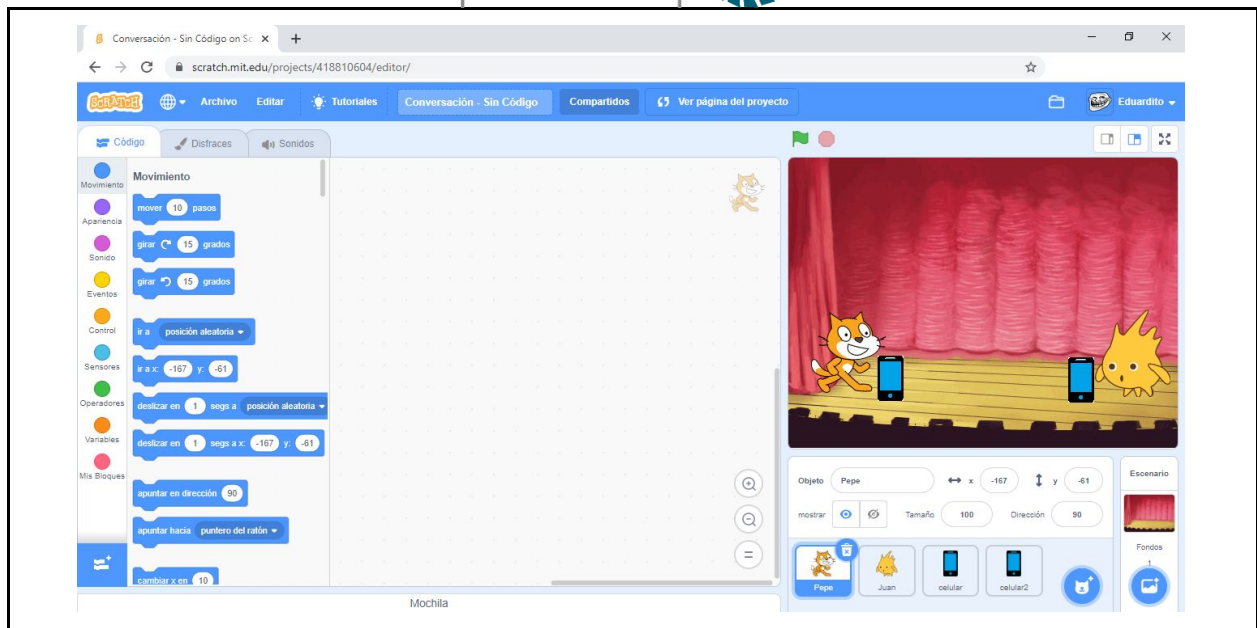


Figura 3.

En la figura 3 podemos observar el escenario con dos personajes, los mismos van a interactuar en un diálogo sobre algún tema en particular. En la actividad de hoy vamos a mostrar la conversación por teléfono de dos amigos (Juan y Pepe), quienes se ponen de acuerdo para realizar una actividad en común. El diálogo se ve plasmado en la figura 4:

Pepe: ¡Hola, Juan! ¿Como estás?
Juan: Hola, Pepe. Estoy muy bien, ¿Vos como estás?
Pepe: Estoy muy bien, gracias por preguntar. ¿Tienes planes para hoy?
Juan: No, La verdad es que no.
Pepe: Vamos a juntarnos con unos amigos por zoom, ¿Quieres conectarte?
Juan: ¡Si, me encantaría! Muchas gracias.
Pepe: Perfecto, nos vemos a Las 6:00 de La tarde. Cuidate.

Figura 4.

Ahora comenzamos a trabajar en el diálogo de nuestros personajes. Primero diseñamos el código de Pepe y luego el de Juan, y vamos explicando paso a paso, el código del que se nutren.

¿Cómo vamos armando los diálogos? Arrastrando y soltando los comandos de la paleta de código al área de scripts (es el área de programación). La acción podemos verla en la figura 5.

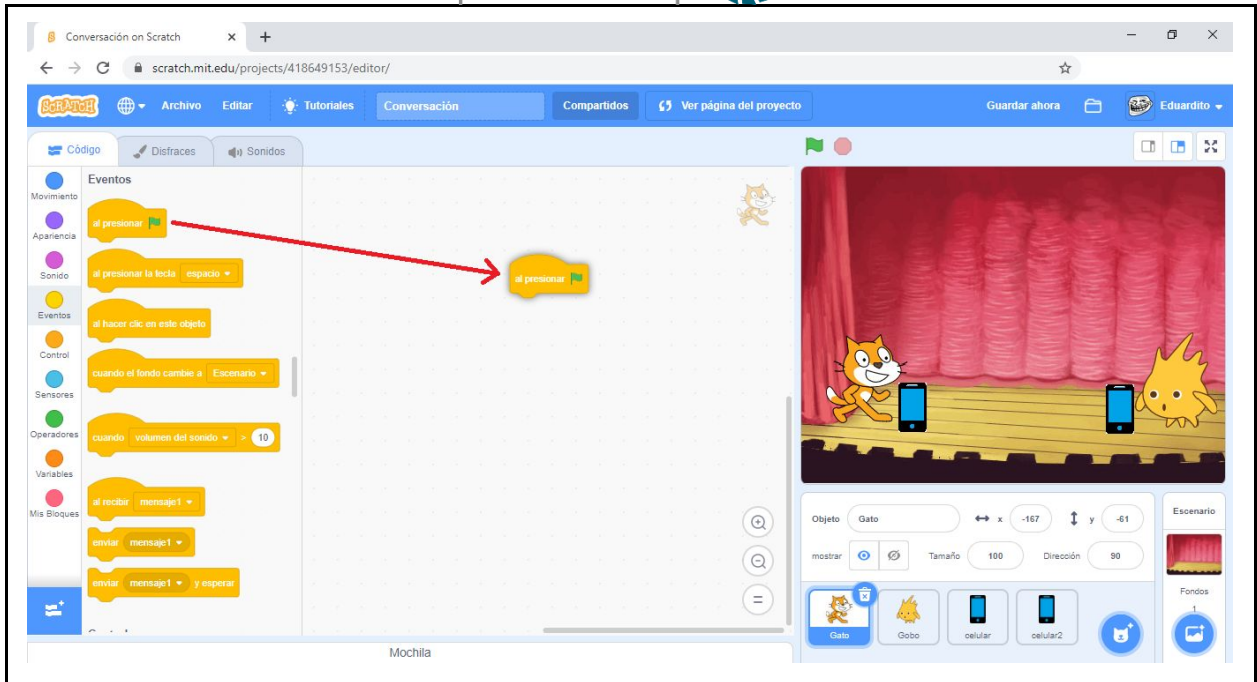


Figura 5.

En la figura 6, podemos ver el diálogo de Pepe, la pregunta es, ¿qué tipos de bloques lo forman?

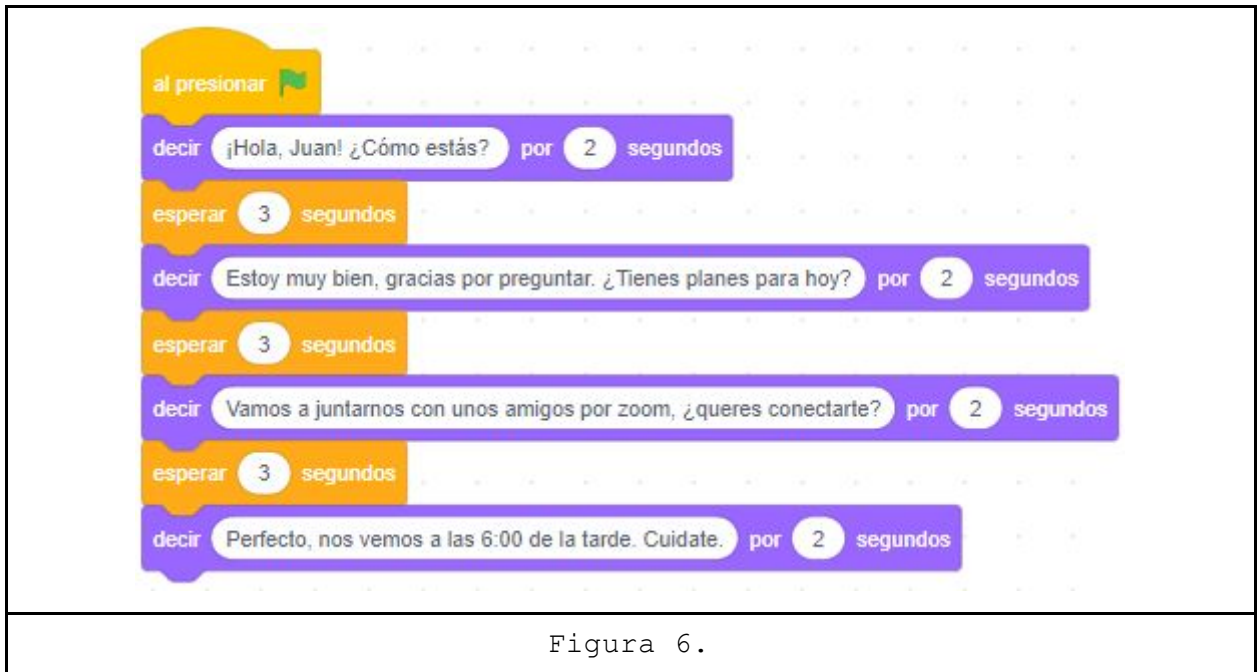


Figura 6.

Los bloques que forman el diálogo de Pepe, son bloques de la paleta “Eventos”, “Control” y “Apariencia”.

Ahora veamos el diálogo de Juan (figura 7):



Figura 7.

El diálogo está formado por los mismos elementos que el de Pepe, por los mismos bloques constitutivos. En las figuras 8 y 9 podemos ver los diálogos en el programa.

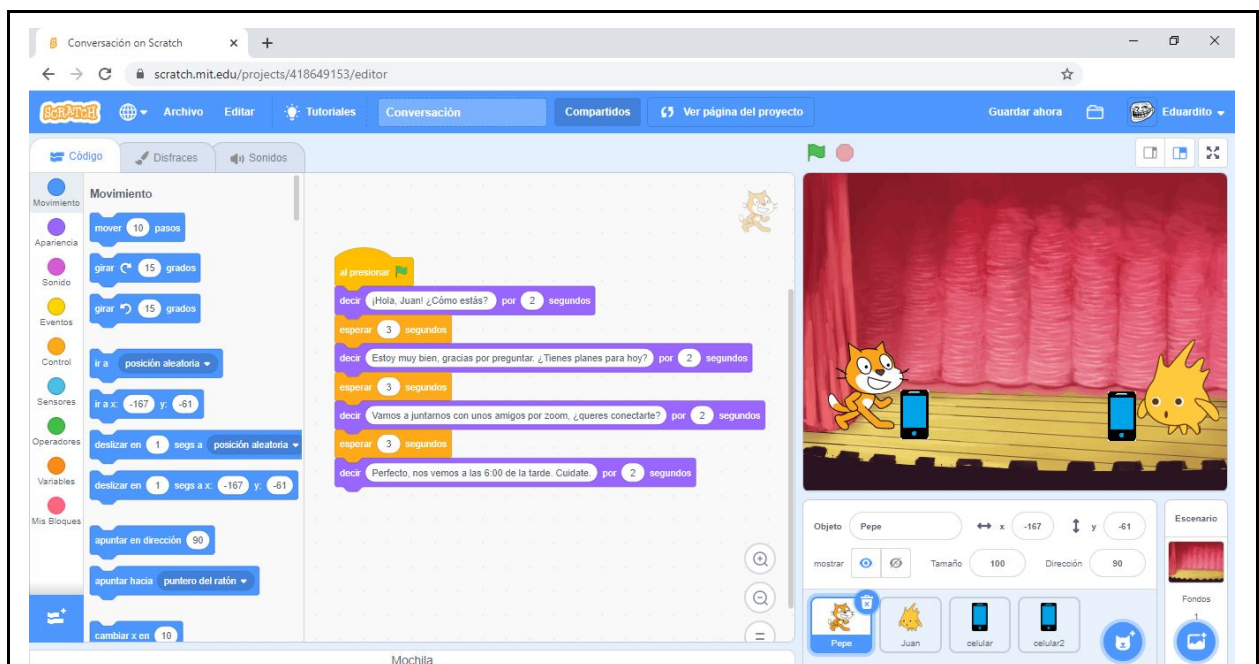


Figura 8.

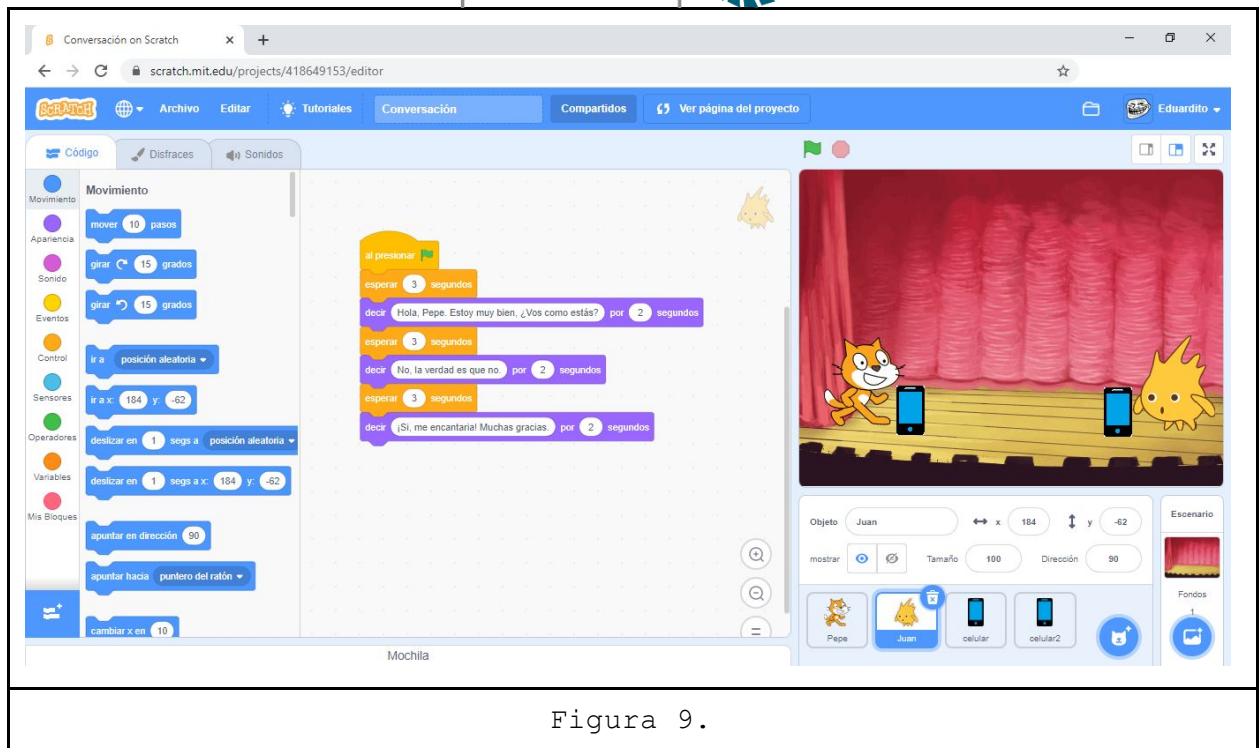


Figura 9.

Como podemos observar, podemos hacer nuestro código, tan extenso como necesitemos con respecto al diálogo de nuestros personajes, también podríamos agregar música de fondo, luces, más personajes...

¡Compartimos el código así estudies/modifiques y te diviertas!



<https://scratch.mit.edu/projects/418649153>

Recapitulando

En esta propuesta vimos cómo exponer una idea mediante una animación con diálogos y de esa manera poder compartir el link para que otros compañeros puedan aprender también.

¿Cuál es la idea? Que explores el programa Scratch y ¡que te diviertas aprendiendo!

Esperamos que hayan disfrutado mucho este espacio formativo. ¡Nos vemos en la próxima!

¡Saludos!