



# 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.





### 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).

COORDINACIÓN DE MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIGITAL EDUCACIÓN DE EDUCACIÓN
$\leftarrow$ $\rightarrow$ $\mathbb{C}$ $\triangleq$ scratch.mit.edu $\bigstar$
Crear Explorar Ideas Acerca de Q Buscar Únete a Scratch Iniciar sesión
Crea historias, juegos y animaciones Comparte con gente de todo el mundo
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).

Archivo Edita		La Lechuza	<b>C5</b> Ver página del proyecto		🗂 🚱 Eduardito 🗕
😴 Código 🚽 Disfraces 🌒	Sonidos			N 😐	
Movimiento	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		<b>1</b>		
mover 10 pasos			×		
Apariencia					
Sonido					
🧧 girar 🔊 15 grados				100°	
Eventos					
Control ir a posición aleatoria +					
Sensores Road On Co					
			3 3 3 3 3 3 4 <b>1</b>		
Operadores deslizar en 1 segs a posición	aleatoria 👻		x + x - x - x - x - x		
Variables			A A A A A A		
Costal el Traga a con			1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		
Mis Bioques				Objeto Objeto1 $\leftrightarrow$ x 0	t y 0 Escenario
apanta en drección 30			$\odot$	mostrar 🗿 🧭 Tamaño 100 Dire	colón 90
apuntar hacia puntero del ratón 👻					
=			Q		Fondos
cambiar x en 10			······································	Objeto 1	
		Mochila			

Lo primero que vamos a hacer abrir el siguiente proyecto,



El mismo puede verse figura 3:

$\leftrightarrow$ $\rightarrow$ C $\cong$ scratch.mit	t.edu/projects/418810604/editor/			\$
Archivo	Editar 🔆 Tutoriales Convers	ación - Sin Código Comparti	dos <b>C5</b> Ver página del proyecto	🗂 🚱 Eduardito 🗸
🛫 Código 🦪 Disfraces	() Sonidos		N 🖲	
Movimiento	1			
mover 10 pasos				A LANGERS
Apariencia Sonido girar (* 15 grados				
girar 🏷 15 grados				
Control ir a posición aleatoria •				A SELENA
Sensores ir a x: -167 y: -61				
Operadores				
desitzar en 1 segs a				
Variables deslizar en 1 segs a x	-167 y: -61		a a a a a a a	
Mis Bloques apuntar en dirección 90			Objeto F	lepe ↔ x -167 \$ y -61 Escenario
			mostrar	Ø Ø Tamaño 100 Dirección 90
apuntar hacia puntero del	I ratón 💌			Fondos
				] 🐥 📕 📕 👝 👝

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, ¿Queres conectarte?
Juan: ¡Si, me encantaría! Muchas gracias.
Pepe: Perfecto, nos vemos a las 6:00 de la tarde. Cuidate.
```

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.

COORDINACIÓN DE MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIGITAL EDUCACIÓN DIGITAL	
6 Conversación on Scratch X +	- 0 ×
← → C  a scratch.mit.edu/projects/418649153/editor/	Å
Compartidos         Compartidos         Compartidos         Compartidos         Guardar ahora	Eduardito 🗸
🞏 Côdigo 🖌 Disfraces 🌗 Sonidos 🏲 🔴	
Fvrnts   sensor   sensor <td>t y de t y de t</td>	t y de t
Figura 5.	

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

-	-														
ai pics					-				1						
decir	jHola, Juan	¿Cóm	o est	ás?	por	2	seg	undos							
espera	r 3 seg	undos	e.	2	24	8	а. С	s							
decir	Estoy muy l	oien, gr	acias	por	pregu	ntar. ¿	Tiene	s plan	es pa	ara h	oy?) I	por (	2	segun	dos
espera	r 3 seg	undos		1	1				20 	1					
decir	Vamos a ju	ntarnos	con ı	unos	amigo	os por	zoom	n, ¿que	eres (	coned	ctarte?	po	2	seg	undos
espera	r 3 seg	undos			74	10			8		145		74	P.	
decir	Perfecto, no	os vem	os a la	as 6:	00 de	la taro	de. Cu	idate.	) po	r 🤇	) se	gundo	os		
		1.67					1.1			1.0					
					т			C							

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):

COORDINACIÓN DE EDUCACIÓN DIGITAL	MINISTERIO DE <b>GOBIERNO DE EDUCACIÓN</b>	
al presionar 📁 esperar 3 segu	undos	
decir Hola, Pepe. esperar 3 segu	Estoy muy bien, ¿Vos como estás? por 2 segundos	
decir No, la verda esperar 3 segu decir įSi, me enca	antaria! Muchas gracias. por 2 segundos	
	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.

8 Conversación on Scratch × +					- 0	×
← → C	/418649153/editor			☆		
Archivo Editar	Tutoriales Conversación	Compartidos 65 Ver página	del proyecto	Guardar ahora 🛛 🗂	Eduard	dito 👻
🛫 Código 🕜 Disfraces 🌒 Sonidos			<b>N O</b>			×
Movimiento Movimiento Movimiento Movimiento mover 10 pasos grar (* 15 grados grar 2 15 grados Gestorer en 1 segs a x 107 y 61 destorer en 1 segs a x 107 y 61 aguntar en dirección 69 aguntar hacia puntero del rado •	al pressour 1 doce (iHola, Juani ¿Cómo estás? por regenze 3 regundos decr Extoy muy bien, gracias por pregunta essera: 3 regundos decr Vamos a juntarnos con unos amigos ospetze 3 regundos decr Perfecto, nos vemos a las 6:00 de la	2) segundos ar. ¿Tienes planes para hoy?) por (2) segundos por zoom, ¿queres conectarle?) por (2) segundos tarde. Cuidate por (2) segundos		↔ x .127 ‡ y the 100 Direction 9		
cambiar x en 10				celular		
	Mochila					
		Figura 8.				

EDUCACIÓN DIGITAL **EDUCACIÓN UCUMÁN** o × 8 Conversación on Scratch × + \$ Compartidos 65 Ver página del proyect 😂 Eduardito 🚽 🌐 🗕 Archivo Editar 🔆 Tutoriales Conversación 🖌 Disfraces 🛛 🌒 Sonidos 10 pas e. Estoy muy bien, ¿Vos como estás? por 2 Je no. por 2 se as gracias. por 2 s Q ø Q = = Mochila Figura 9.

**MINISTERIO DE** 

**GOBIERNO DE** 

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!

COORDINACIÓN DE



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

## Reconitulando

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!