



Programando con Scratch...

The screenshot shows the Scratch programming environment. At the top, there is a menu bar with 'Archivo', 'Editar', 'Compartir', and 'Ayuda'. Below the menu bar, there are several categories of programming blocks: Movimiento, Apariencia, Sonido, Lápiz, Control, Sensores, Operadores, and Variables. The main workspace is divided into three sections: 'Programas' (Scripts), 'Fondos' (Backgrounds), and 'Escenario' (Stage). The 'Escenario' section is active, showing a white stage with a cat sprite (Objeto1) at coordinates x: 202 and y: 244. The left sidebar contains various programming blocks, including 'preguntar' (ask), 'x del ratón' (mouse x), 'y del ratón' (mouse y), '¿ratón presionado?' (mouse clicked), '¿tecla espacio presionada?' (space key pressed), 'reiniciar cronómetro' (reset timer), 'posición en x de Objeto1' (x position of Objeto1), 'volumen del sonido' (volume of sound), '¿sonido fuerte?' (sound loud?), 'valor del sensor deslizador' (slider sensor value), and '¿sensor botón presionado activo?' (button sensor active?).

Scratch es una actividad de programación con la cual podemos realizar, por ejemplo, animaciones o historietas con distintos personajes a los cuales le podemos dar órdenes mediante bloques de programación.



Tenemos 8 categorías de bloques y cada una tiene un color que la distingue: **Movimiento**, **Apariencia**, **Sonido**, **Lápiz**, **Control**, **Sensores**, **Operadores** y **Variables**



```

mover 10 pasos
girar 15 grados
girar 15 grados
apuntar en dirección 90
apuntar hacia
ir a x: 0 y: 0
ir a
deslizar en 1 segs a x: 0 y: 0
cambiar x por 10
fijar x a 0
cambiar y por 10
fijar y a 0
  
```

```

cambiar el disfraz a disfraz1
siguiente disfraz
# de disfraz
decir ¡Hola! por 2 segundos
decir ¡Hola!
pensar mmm... por 2 segundos
pensar mmm...
cambiar efecto color por 25
fijar efecto color a 0
quitar efectos gráficos
cambiar tamaño por 10
fijar tamaño a 100 %
tamaño
  
```

```

borrar
bajar lápiz
subir lápiz
fijar color de lápiz a
cambiar color del lápiz por 10
fijar color de lápiz a 0
cambiar intensidad de lápiz por 10
fijar intensidad de lápiz a 50
cambiar tamaño de lápiz por 1
fijar tamaño de lápiz a 1
sellar
  
```

```

tocar sonido miau
tocar sonido miau y esperar
detener todos los sonidos
tocar tambor 48 durante 0.2
silencio por 0.2 pulsos
tocar nota 60 durante 0.5 pu
fijar instrumento a 1
cambiar volumen por -10
fijar volumen a 100
volumen
cambiar tempo por 20
fijar tempo a 60 ppm
  
```

```

al presionar
al presionar tecla espacio
al presionar Objeto 1
esperar 1 segundos
por siempre
repetir 10
enviar a todos
enviar a todos y esperar
al recibir
  
```

Cada objeto puede tener varios disfraces



Podemos crear nuestros propios objetos



El escenario lo podemos crear o importar una imagen de nuestra webcam o archivos personales.

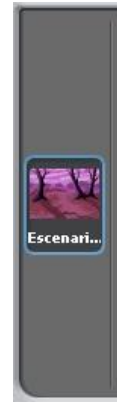


Con lo que hemos visto ya podemos practicar...

Esta será nuestra programación...

The image shows the Scratch programming interface. At the top, the menu bar includes 'Archivo', 'Editar', 'Compartir', and 'Ayuda'. The left sidebar contains various tool categories: Movimiento, Apariencia, Sonido, Lápiz, Control, Sensores, Operadores, and Variables. The main workspace is divided into three tabs: 'Programas', 'Disfraces', and 'Sonidos'. The 'Programas' tab is active, showing a script for a character named 'Mateo'. The script consists of the following blocks: 'al presionar' (when green flag clicked), 'por siempre' (forever loop), 'tocar sonido HipHop' (play sound), 'siguiente disfraz' (next costume), and 'esperar 1 segundos' (wait 1 seconds). The character 'Mateo' is currently in a 'HipHop' costume. The stage background is a beach scene. The character's current position is x: -24, y: -52, and direction: 90. The stage's current position is x: 250, y: -88. The bottom right corner of the interface shows a 'Escenari...' (Stage) area with a preview of the current scene.

Primero seleccionamos el escenario



Vamos a fondos y seleccionamos importar, elegimos la carpeta nature y marcamos woods



Con botón derecho del mouse sobre el objeto seleccionamos borrar para eliminarlo.



Hacemos click en el siguiente icono para agregar un nuevo objeto.
Seleccionamos de la carpeta people el objeto breakdancer-1



Podemos cambiar
el nombre aquí

Vamos a agregarle disfraces.
Seleccionamos importar y elegimos
breakdancer-2 y así hasta tener los 4
disfraces.



En la solapa Sonidos podemos grabar o importar un sonido.

Le damos importar y elegimos HipHop



Vamos a la solapa programas y agregamos el bloque “ al presionar”



Luego agregamos el bloque “por siempre” y lo encastramos debajo de l bloque “al presionar”



Colocamos el bloque “tocar sonido “

Agregamos “siguiente disfraz” como en nuestra imagen.



Y por último le agregamos “esperar 1 segundo”

Cambiamos a modo presentación



Y lo hacemos correr con la bandera verde.





Queda en nosotros seguir avanzando...



Envíanos tus dudas o sugerencias a :

ceibalporlacostaeste@gmail.com

www.porlacostaeste.wordpress.com

www.facebook.com/ceibal.porlacostaeste