

Lenguaje 9° Grado.

Grado	Área	Guía / Tema	Actividad
Noveno Unidad 3	Lenguaje	Guía 1. De la palabra a la imagen, de la imagen a la palabra: el escenario de los sentidos	C. Actividad de ejercitación.

1. Teniendo en cuenta la fundamentación científica, según la imagen y género que se presenta a continuación, imagino cuál puede ser la historia representada y escribo en el cuaderno una sinopsis o resumen de cada película. También escribo el título más adecuado para cada historia:

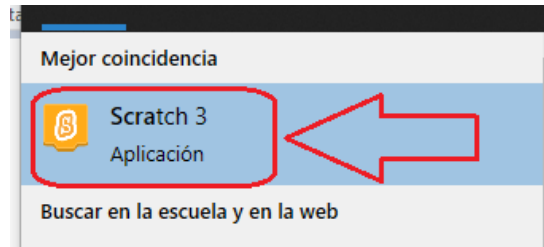


2. Selecciono una de las 3 historias, la diseño, programo y represento en el programa Scratch, teniendo en cuenta la narración que elaboré.
3. Guardo la película con el nombre que le asigné en mi carpeta personal.
4. Socializo la película con mis compañeros y profesor.

Instrucciones para el desarrollo de la adaptación:

1. Para abrir el programa.

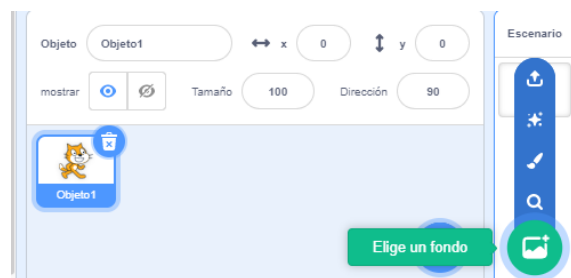
- Activo el botón inicio ubicado en la barra de tareas y escribo **Scratch**, doy clic en el programa que aparece de primero.



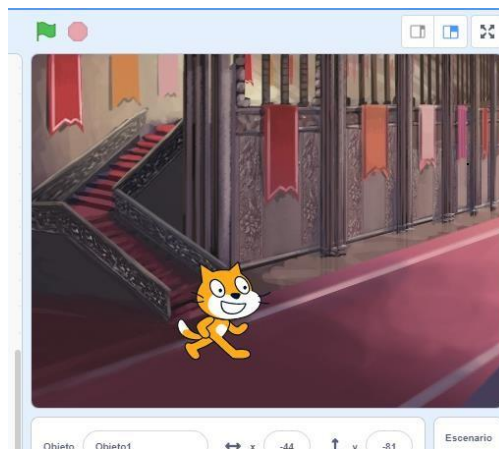
- Espero a que el programa inicie.

2. Para asignar fondo al escenario.

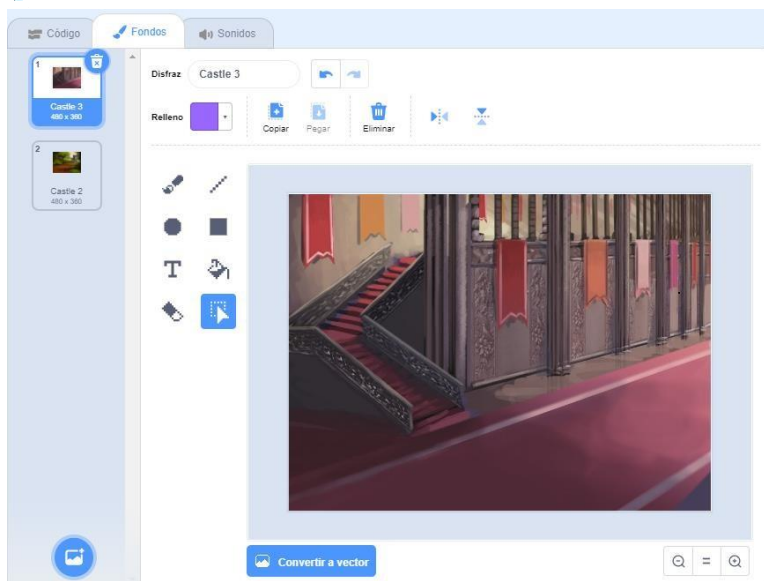
- Me ubico en la opción escenarios y activo el botón elije un fondo



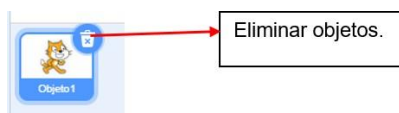
- En la nueva ventana que aparece, busco y elijo el fondo que se ajuste a mi película (Para nuestro ejemplo haremos una película para la opción de ciencia ficción). Observo el ejemplo.



- Asignamos otro fondo, ya que lo vamos a utilizar más adelante en la película.
- Para ver los fondos que tenemos, en la opción escenarios activo el fondo y voy a la pestaña fondos.

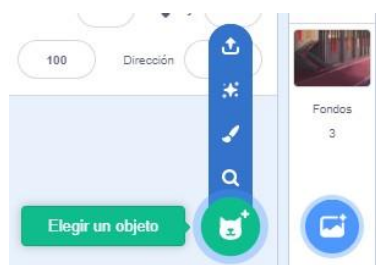


- En esta opción puedo modificar, colores, recortar el fondo, escribir un texto y otras opciones que se muestran en la barra de herramientas.
- Eliminamos el gato ya que no lo necesitamos como personaje, para ello selecciono el bote de basura que aparece en la parte superior del gato.

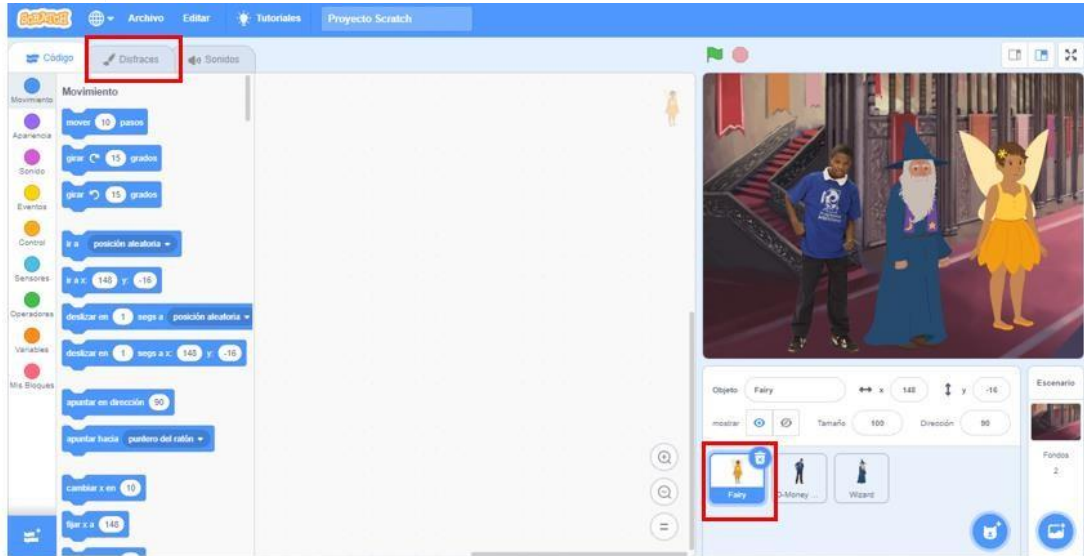


3. Para asignar personajes:

- Activo el botón que tiene la cara de un gato “Elije un objeto”



- En la nueva ventana que aparece, busco los personajes que necesito para la escena, en la opción gente encuentro gran variedad. Seleccione el personaje y automáticamente se cargará en el fondo. Debo hacerlo uno por uno.
- Para modificar un personaje, lo selecciono y activo la pestaña disfraces.



- En la nueva ventana que aparece, puedo modificar colores, adicionar elementos o eliminar elementos. Recuerdo hacerlo para cada forma del personaje.

4. Para agregar bloques a cada personaje. (Los bloques nos permiten programar las acciones de los objetos)

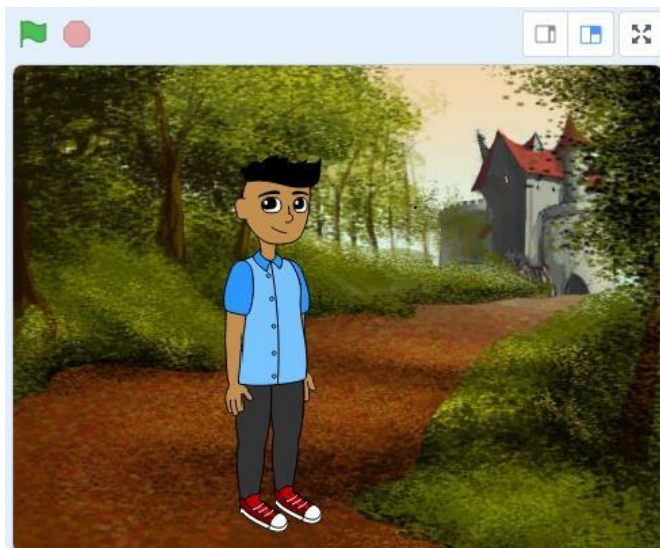
- En la sección donde aparecen los personajes, selecciono el personaje al cual le voy a asignar la acción.



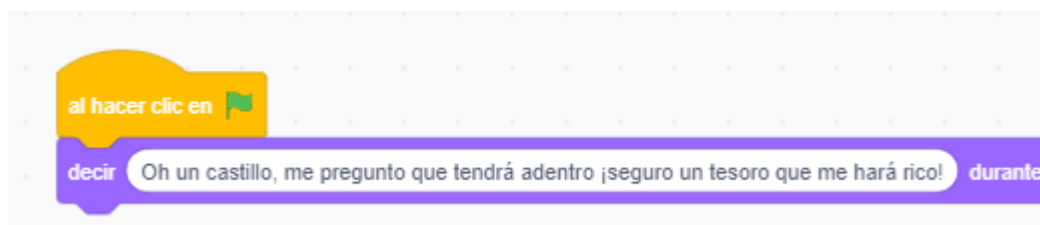
- Me dirijo a la pestaña código y puedo comenzar a arrastrar los bloques.
- Para nuestro ejemplo de ciencia ficción, tenemos 3 personajes, los cuales entablarán el diálogo relacionado con el resumen que escribí en mi cuaderno. El personaje principal se llama Dani, también tendré un hada madrina y un mago.
- Doy clic en el personaje del hada madrina y activo el bloque de **eventos**.
- Arrastro el bloque **al hacer clic..** y lo ubico en el área de programación.
- **Seguidamente** arrastro el bloque **esconder**, ubicado en la sección apariencia.



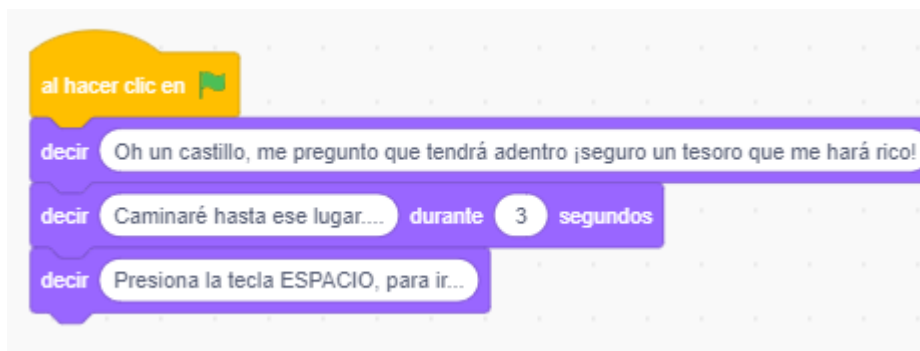
- Realizo el mismo procedimiento con el personaje del mago.
- Para ensayar como va mi película, doy clic en el icono de la bandera verde, ubicada en la parte superior del área de visualización.



- Observo que acciones sucedieron, en este caso mis dos personajes desaparecieron, ya que más adelante los agregare a la historia.
- Para agregar cuadros de diálogo, me ubico en el personaje de Dani, arrastro el bloque **al hacer clic en**, ubicado en **eventos**.
- Activo la sección **apariciencia**, arrastro el bloque de **decir ____ durante ____ segundos**.
- Edito lo que dirá mi personaje y le asigno un tiempo de 4 segundos.



- Puedo añadir los cuadros de texto que necesite para mi película.
- En este caso, el personaje Dani, entrara al castillo, y con ayuda del usuario, presionara la tecla ESPACIO, para comenzar su aventura.



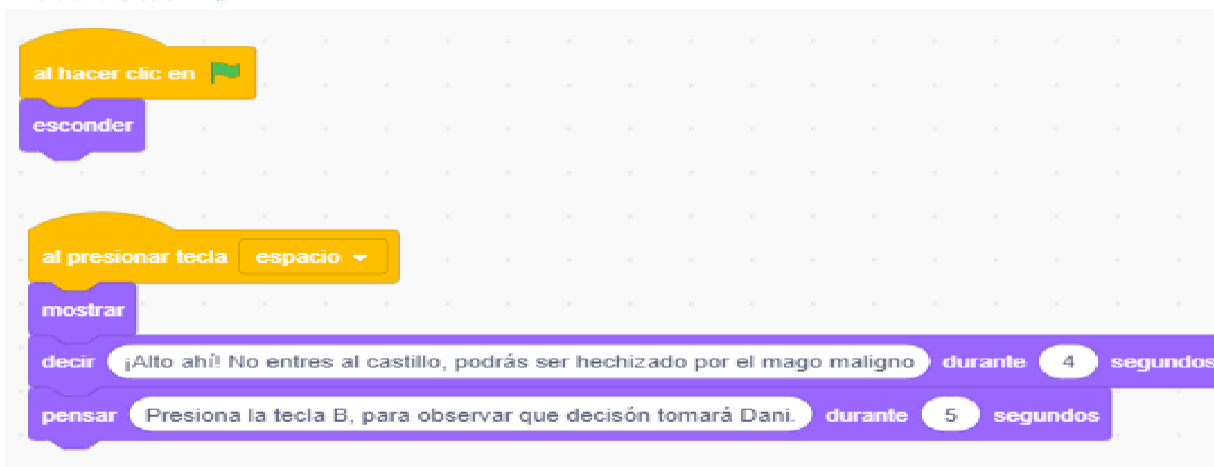
Pero cuando Dani inicia su viaje, aparece el hada madrina advirtiéndole que no debe acercarse a ese castillo, ya que allí vive un mago con malignos poderes.

- Activo el personaje del hada madrina.
- Activo la sección **eventos**, arrastro el bloque de **al presionar la tecla_____**.
- Ubico ese bloque al lado del que tenia anteriormente, selecciono la tecla espacio, como se muestra en la imagen.

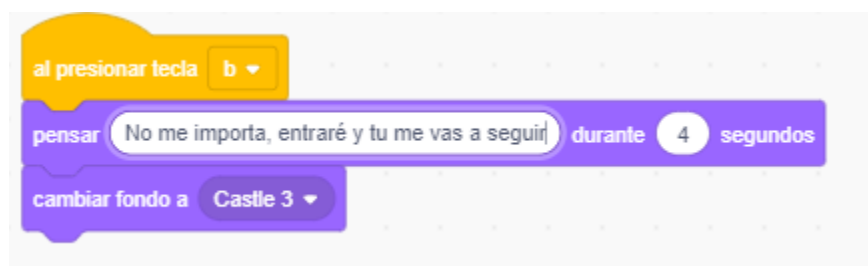


- Arrastro el bloque **mostrar**, de la sección **apariciencia**.
- Arrastro el bloque de decir, para mostrar el diálogo del hada madrina.





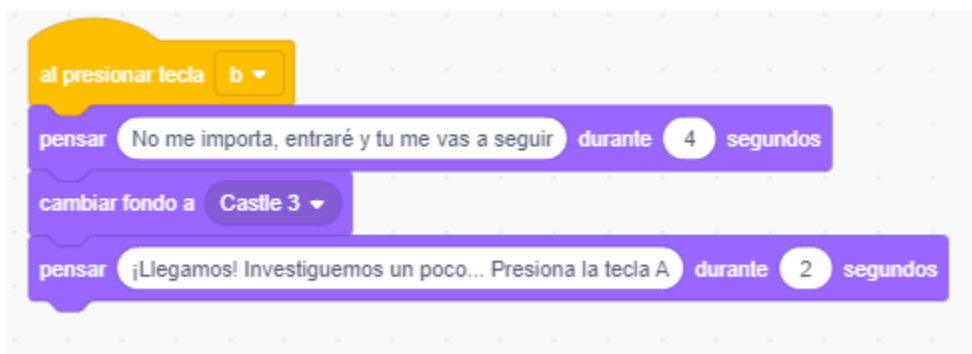
- Creo el mismo evento de presionar la tecla como lo hice anteriormente con el hada madrina.
- Arrastro el bloque de **decir**, seguidamente del bloque de **cambiar fondo**, ambos ubicados en la sección de **apariencia**.





El mago maligno aparece y hechiza a Dani, el hada madrina trata de ayudarlo, pero es demasiado tarde.

- Activo el personaje de Dani, le añado un texto que invite a la acción de presionar la tecla A.



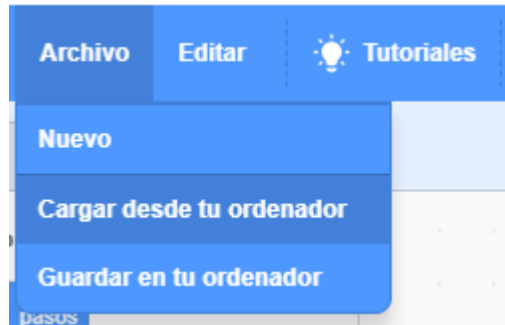
- Activo el personaje del mago.
- Activo la sección **evento**, arrastro el bloque **al presionar la tecla A**.
- Activo la sección apariencia, arrastro el bloque de mostrar.



- Te invito a que termines de darle un final a la película de ciencia ficción y represento otra película con una narración o género diferente.

Para guardar.

1. Pestaña archivo, guardar en tu ordenador, busco mi carpeta personal y asigno el nombre al archivo y guardar.



FELICITACIONES HAS TERMINADO ESTA ACTIVIDAD, TE INVITO A QUE CONTINUES SIGAS PROFUNDIZANDO EN EL MUNDO DE LA PROGRAMACIÓN.