



6º Grado

Profesora: Carolina Cáceres

<mailto:ccaceres@institutosvallecba.edu.ar>

Trabajo Práctico N°6 – Scratch – Escenario Interactivo- Historia Videojuegos

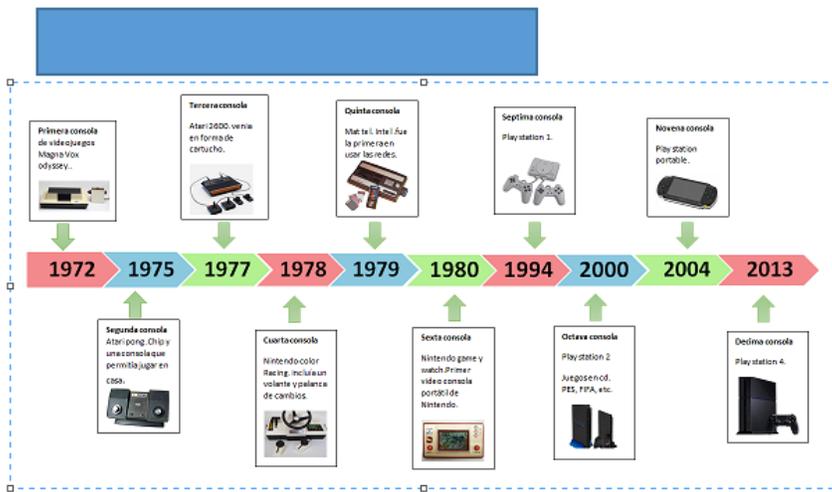
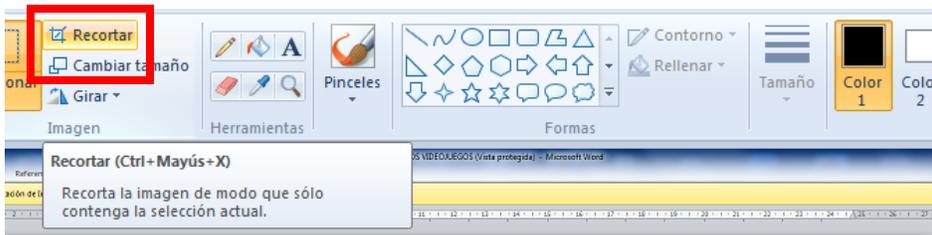
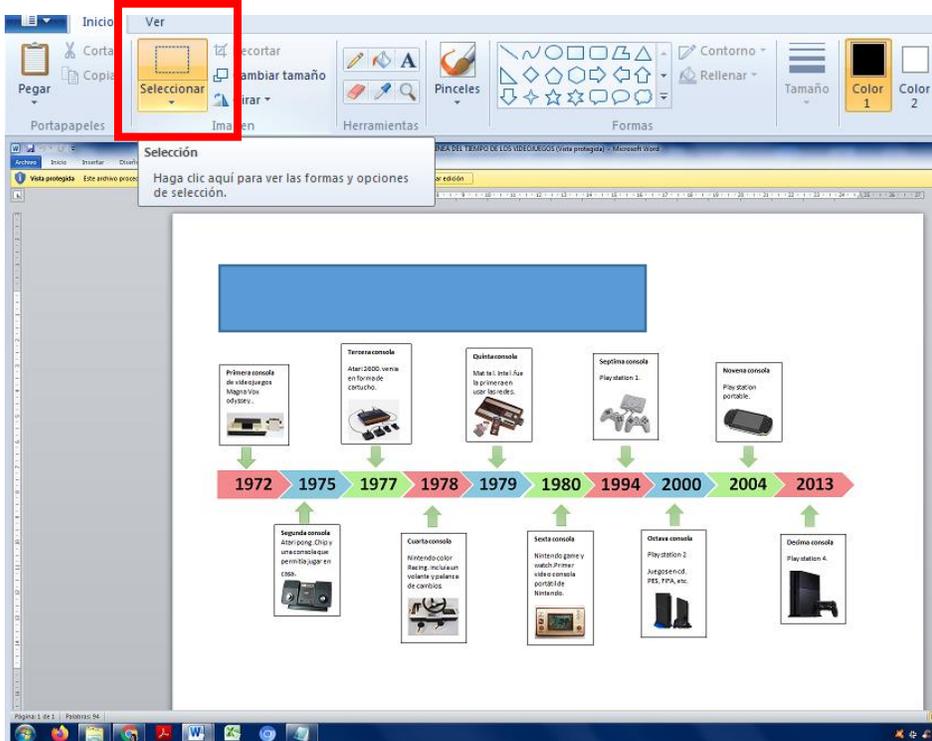
■ OBJETIVO:

Realizar un **Escenario o Fondo interactivo** con la línea de tiempo realizada en el práctico anterior, donde cada año seleccionado, diga el nombre del videojuego que asociaste (Deben nombrarse todos los años al tocar cada botón)

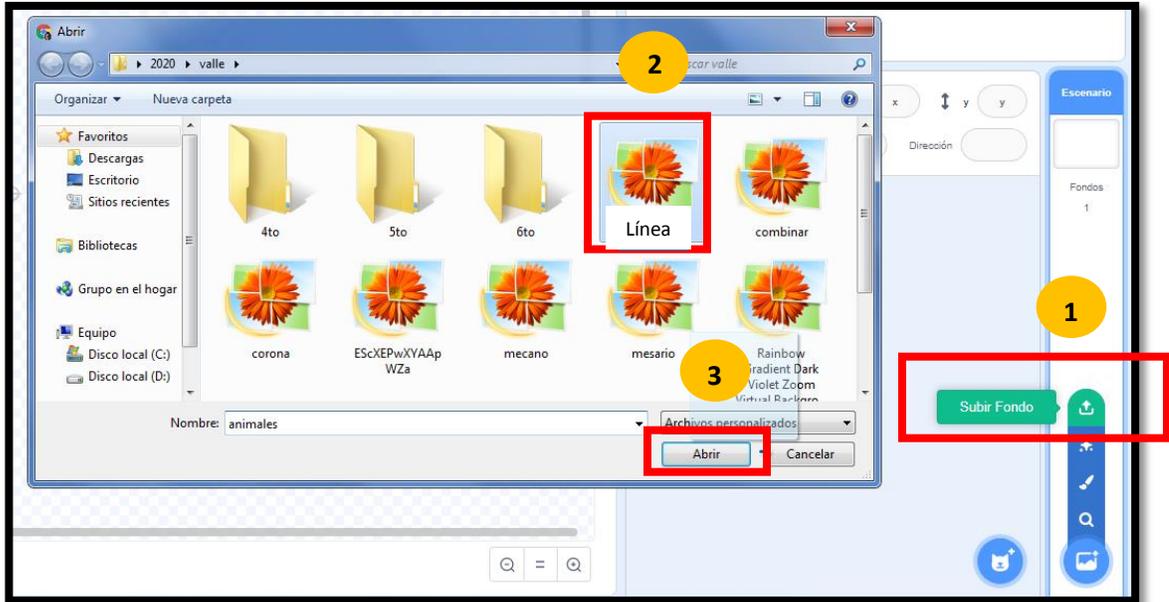
Observar el ejemplo: [Escenario Interactivo](#)

■ Para acceder a scratch Online: <https://scratch.mit.edu/>

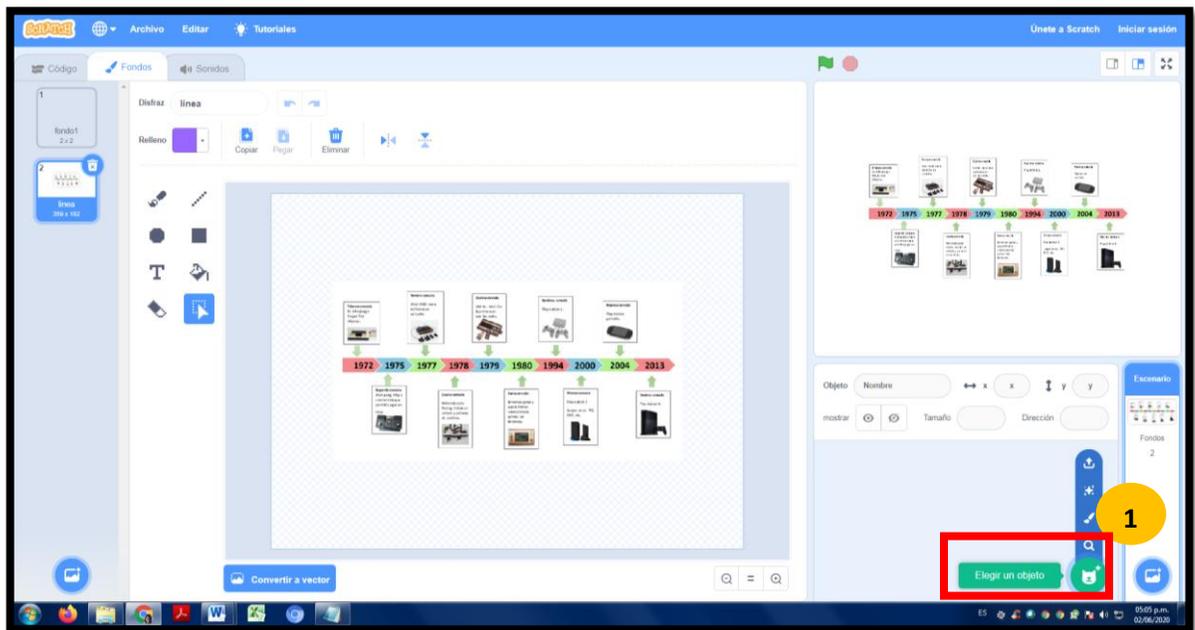
1. Realizar una captura o print de pantalla de la línea de tiempo del Práctico N°5 (botón pegado a F12 en el teclado)
2. Pegarla en Paint, recortarla y guardarla como imagen.

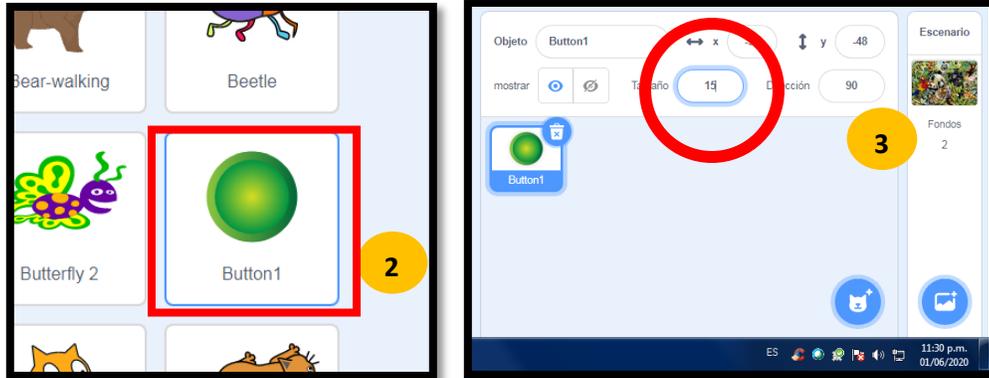


- Elegir la imagen guardada y subirla a Scratch como fondo o escenario.
(Eliminar el gatito que viene por defecto)

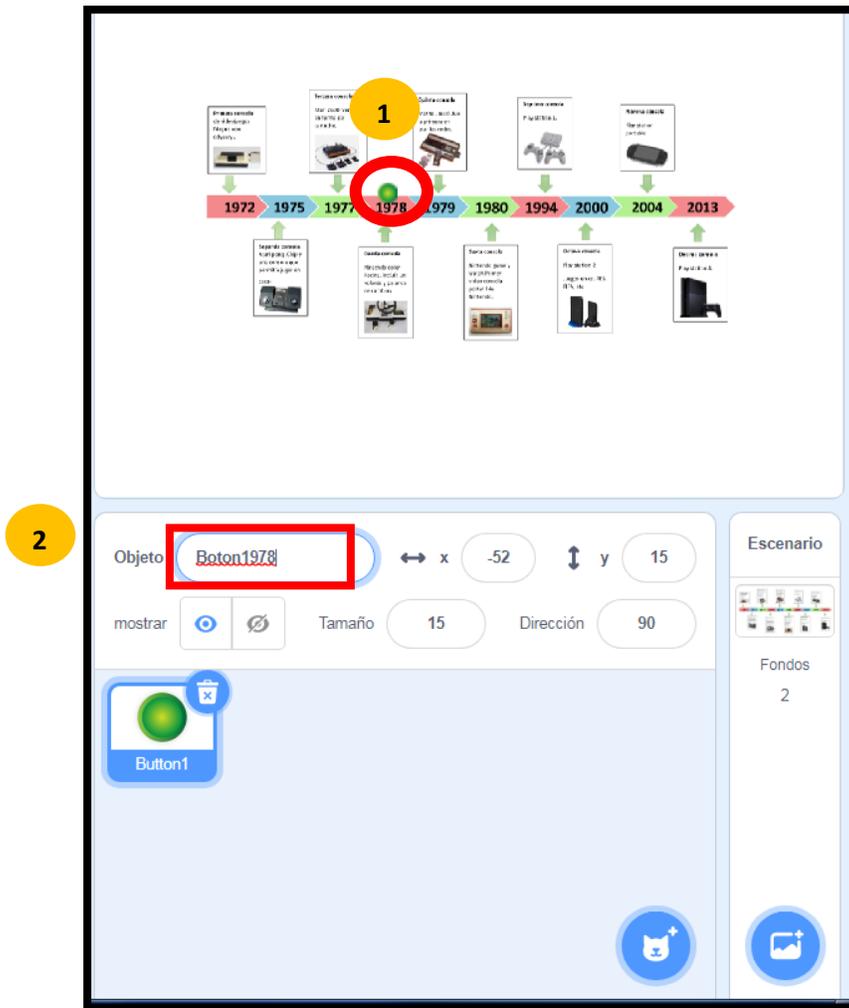


- Elegir un objeto similar a un botón (en elegir objeto) cambiarle el tamaño a 15





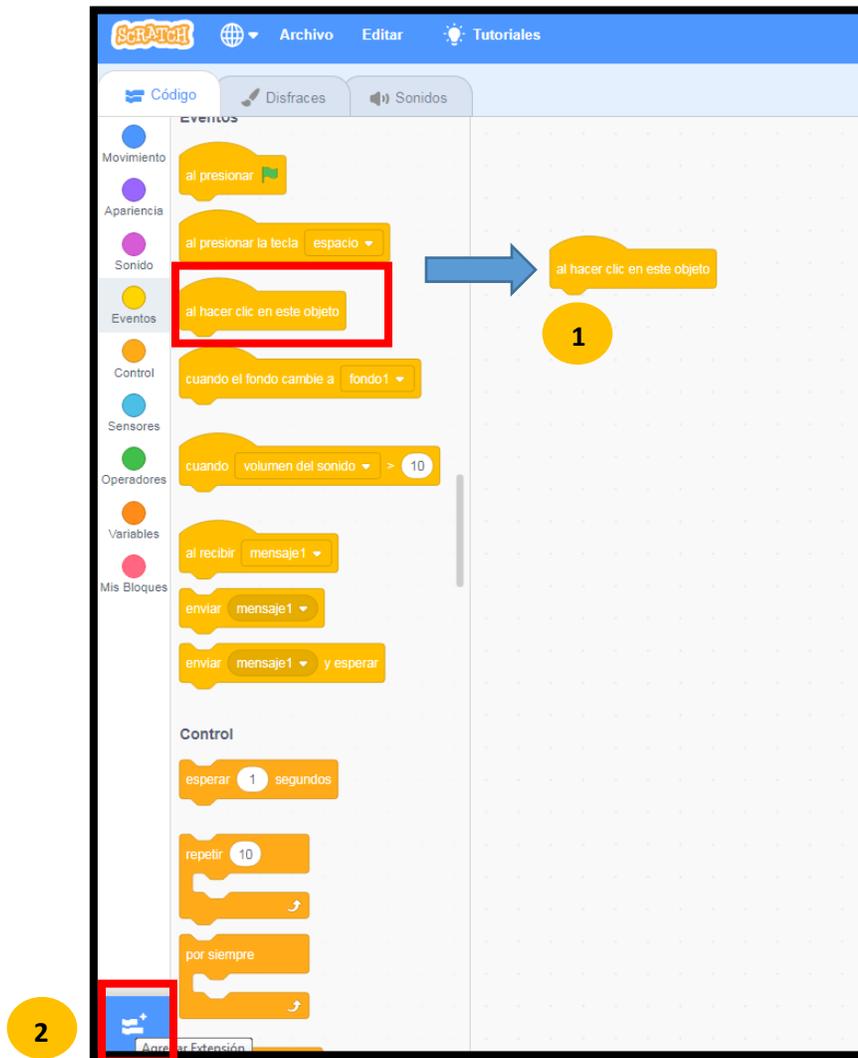
- Ubicar el botón encima del año y videojuego que quiero nombrar (Por ejemplo 1978 Nintendo). Colocarle el nombre al botón Por ej. "Boton1978".



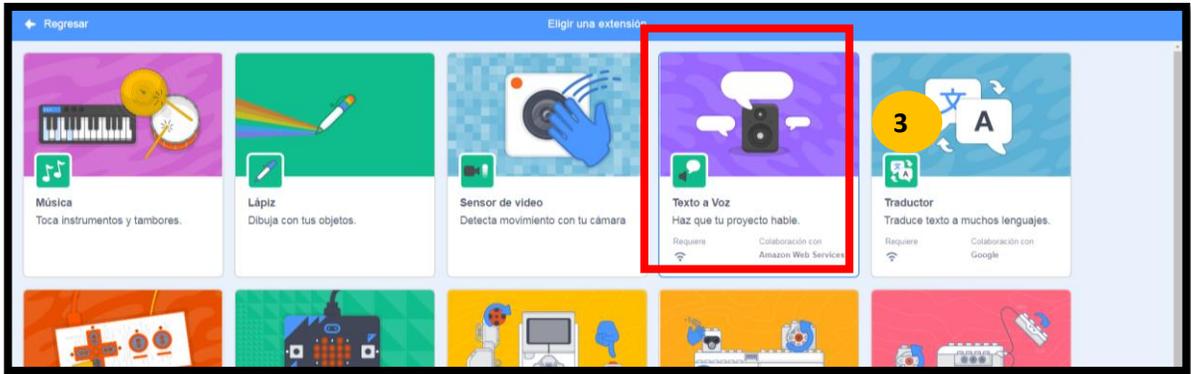
6. Programar en el espacio en blanco las acciones:

-En EVENTOS elegir:  "Al hacer clic en el objeto"

-En "Agregar extensión" Elegir la opción "Texto a voz" 



4

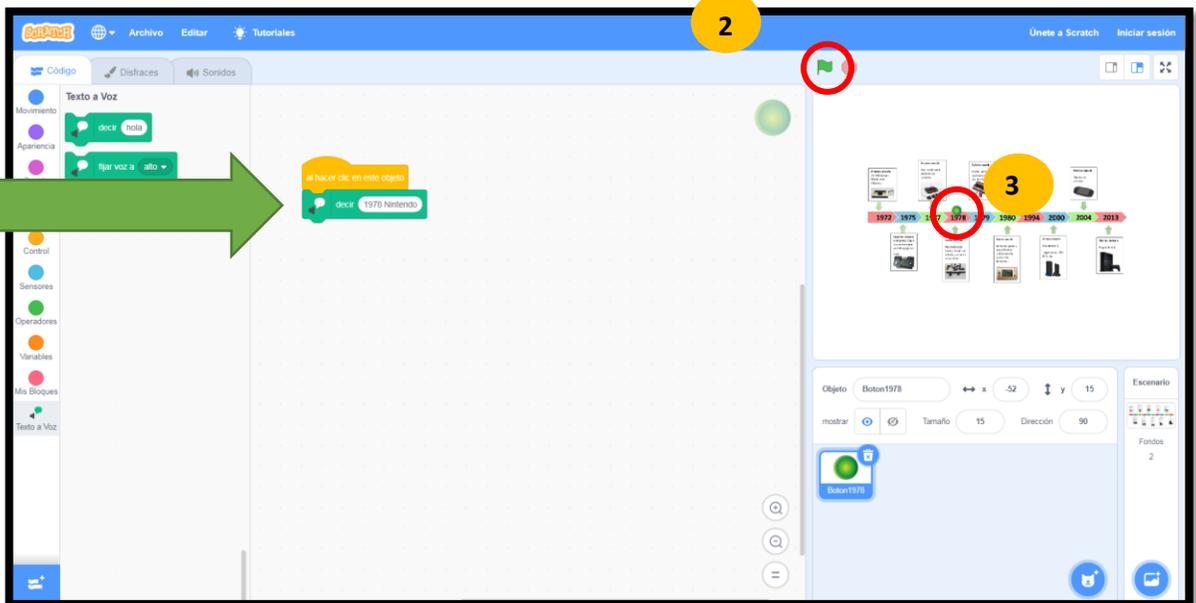


7. Regresar y seleccionar la opción "Decir....."

Y colocar allí el nombre del año y videojuego que queremos señalar.

Por ejemplo: "Decir 1978 Nintendo"

1



8. Para probar si funciona correctamente Presionar la banderita verde

de arriba y luego pulsar el botón sobre el año (Debemos escucharlo)

9. Repetir los pasos desde el inicio para nombrar todas los demás años

10. Podrán enviar SOLO una foto cuando esté listo

¡¡MUCHA SUERTE!!!

Fecha sugerida de entrega: 11/Junio