



4º Grado

Profesora: Carolina Cáceres

<mailto:ccaceres@institutosvallecba.edu.ar>

Trabajo Práctico N°7 – Scratch – Escenario Interactivo-Animales

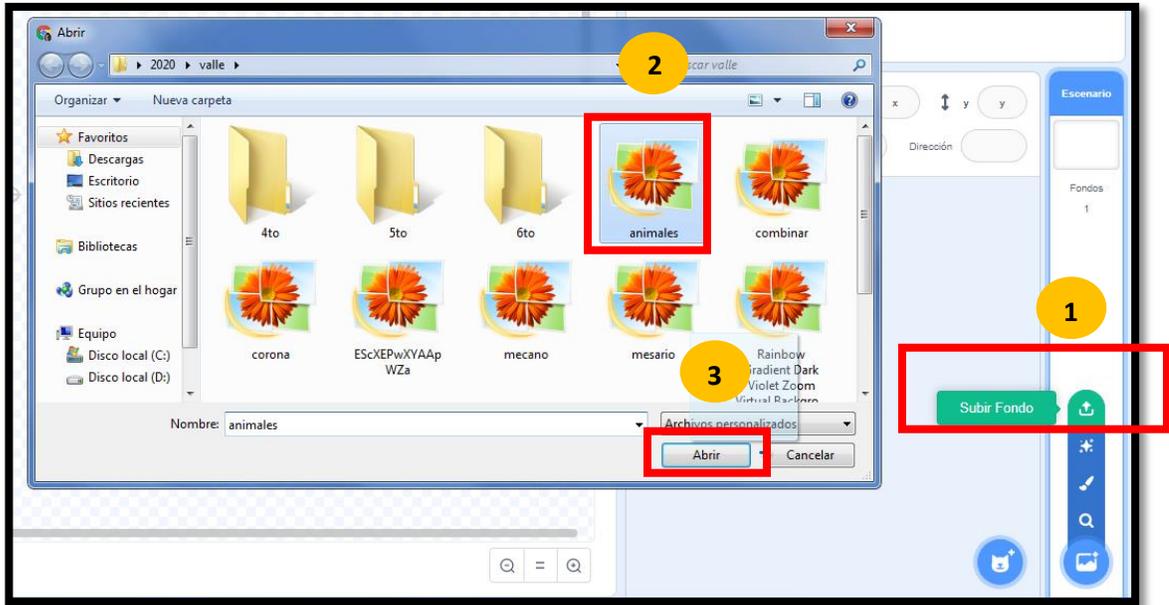
■ OBJETIVO:

Realizar un **Escenario o Fondo interactivo** con animales, donde cada animal seleccionado, diga su nombre (Deben nombrarse 3 o 4 animales diferentes al tocar cada botón)

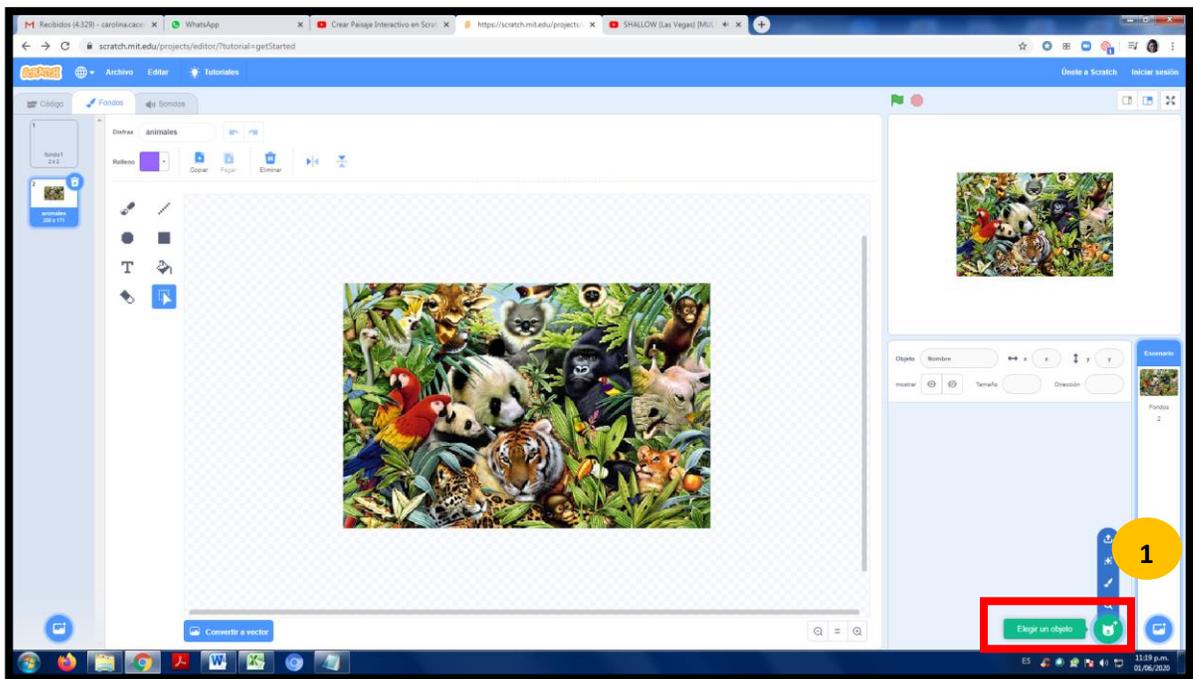
Observar el ejemplo: [Escenario Interactivo](#)

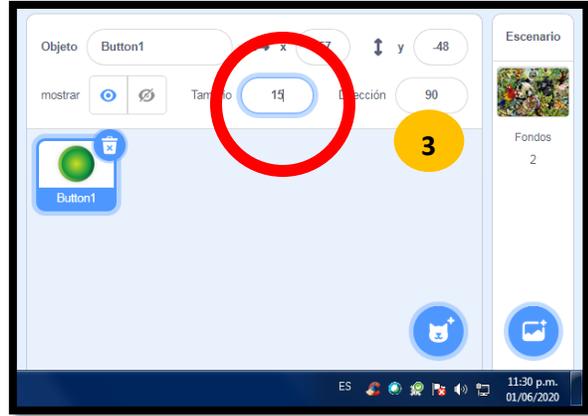
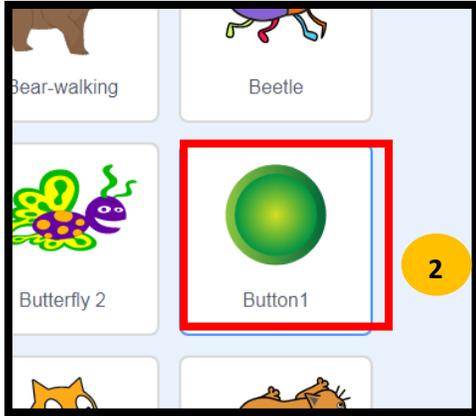
■ Para acceder a scratch Online: <https://scratch.mit.edu/>

1. Elegir un fondo con animales (podes buscarlo en internet) y subirla a Scratch como fondo o escenario. (Eliminar el gatito que viene por defecto)

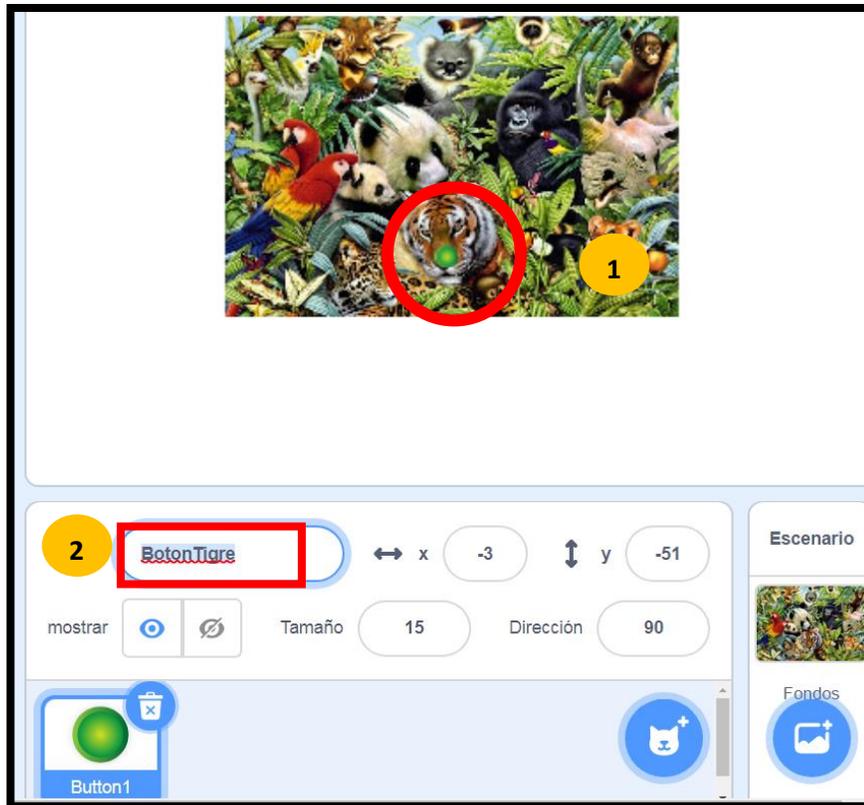


2. Elegir un objeto similar a un botón (en elegir objeto)
cambiarle el tamaño a 15

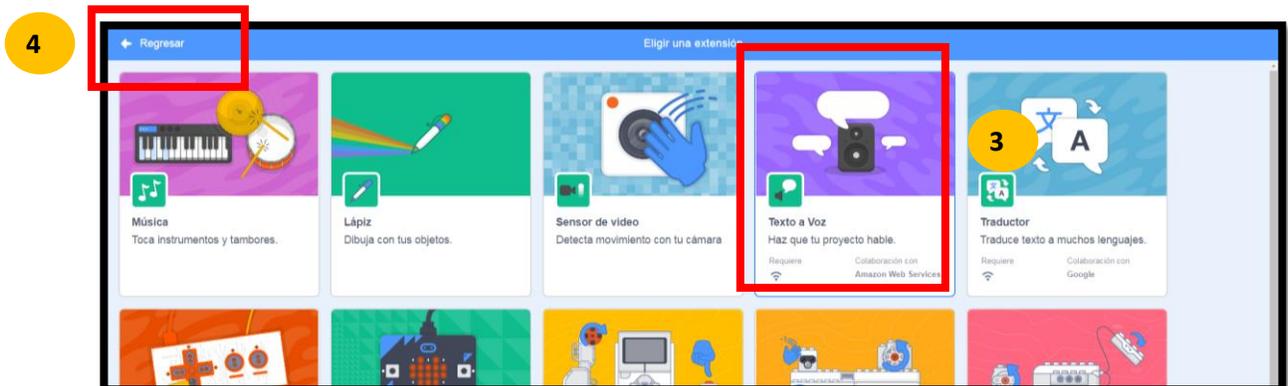
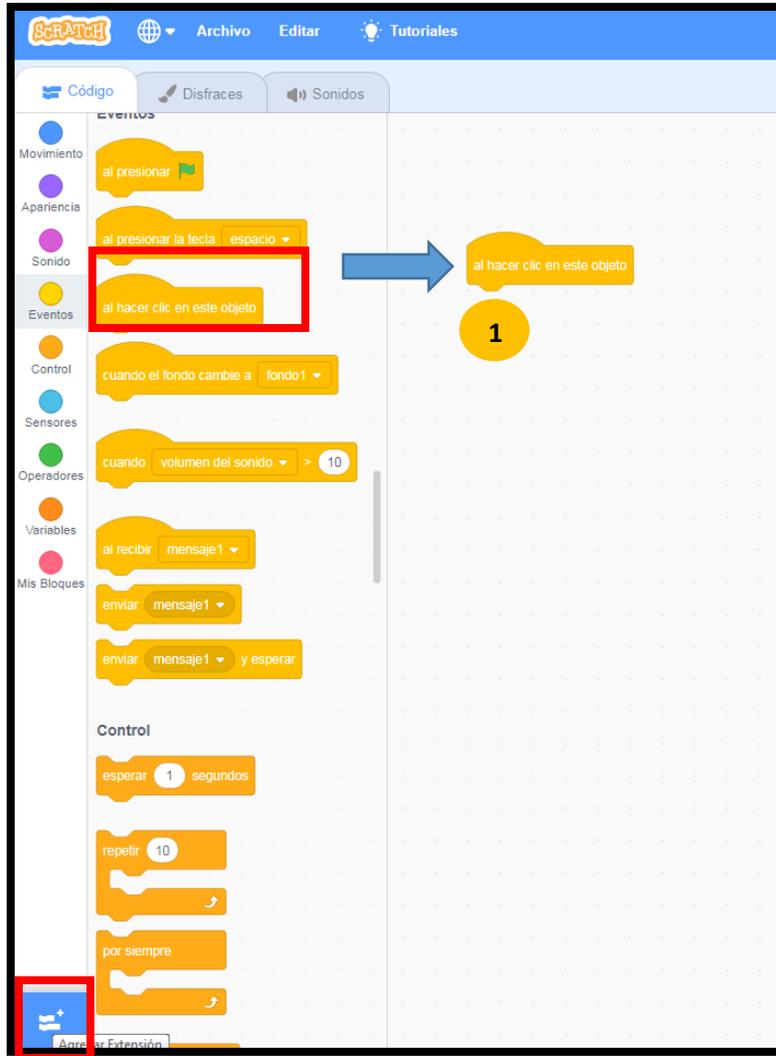




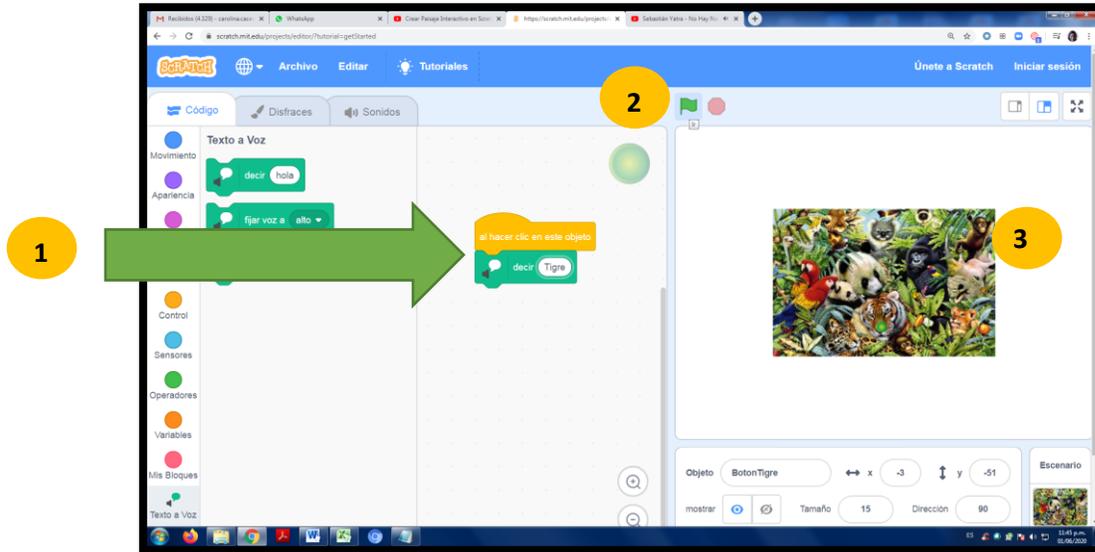
3. Ubicar el botón encima del animal que quiero nombrar (Por ejemplo el tigre). Colocarle el nombre al botón Pro ej. "BotonTigre".



4. 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" ●



5. Regresar y seleccionar la opción "Decir....."
Y colocar allí el nombre del animal que queremos señalar.
Por ejemplo: "Decir Tigre"



6. Para probar si funciona correctamente Presionar la banderita verde de arriba y luego pulsar el botón sobre el animal (Debemos escucharlo)
7. Repetir los pasos desde el inicio para nombrar 2 o 3 animales más
8. Podrán enviar SOLO una foto cuando esté listo

¡¡MUCHA SUERTE!!!

Fecha sugerida de entrega: 11/Junio