

NAVIDAD



En este proyecto vamos a narrar la historia de la Navidad. Como no podía ser de otra forma nuestro narrador será nuestro querido gato de Scratch.

Va a ser muy importante manejar bien los fondos y llevar un orden con los nombres ya que habrá mucho en el proyecto.

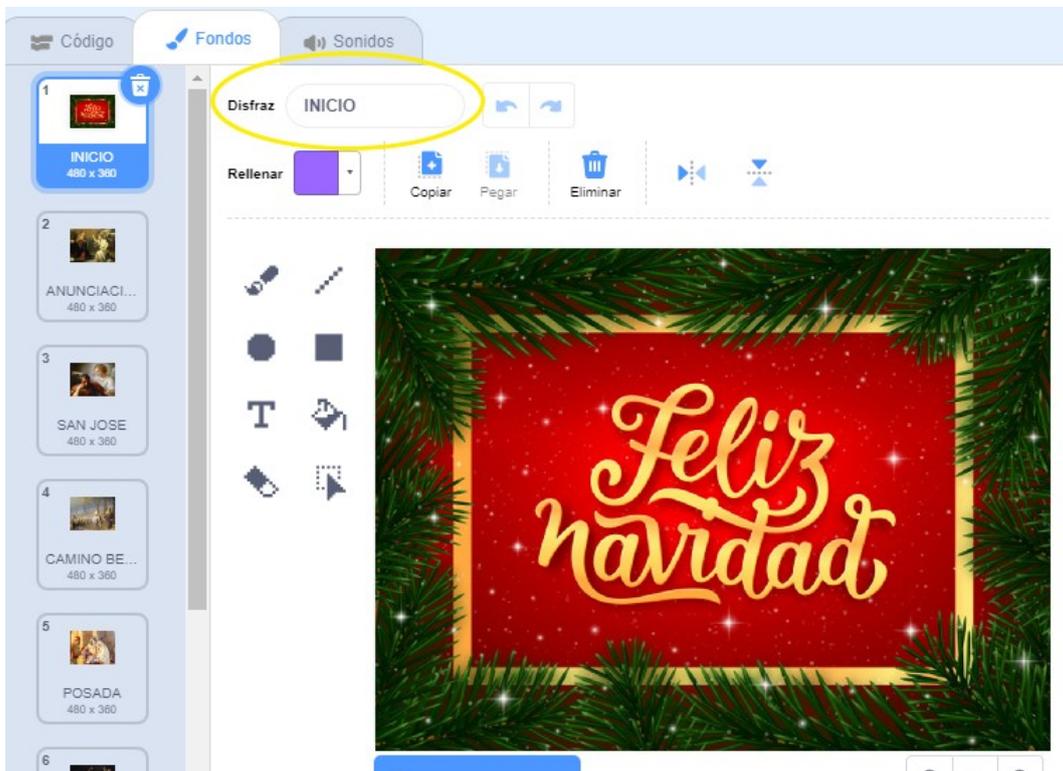
Lo primero que vamos a hacer es cargarlos.



Hay muchas, estos son los nombres que le hemos asignado:

- INICIO
- ANUNCIACIÓN
- ANGEL SAN JOSÉ
- CAMINO A BELÉN
- POSADA
- PESEBRE
- REYES
- IMPORTANTE
- FAMILIA
- COLEGIO
- REGALOS
- MUNDIAL
- NOTICIAS
- NATIVIDAD

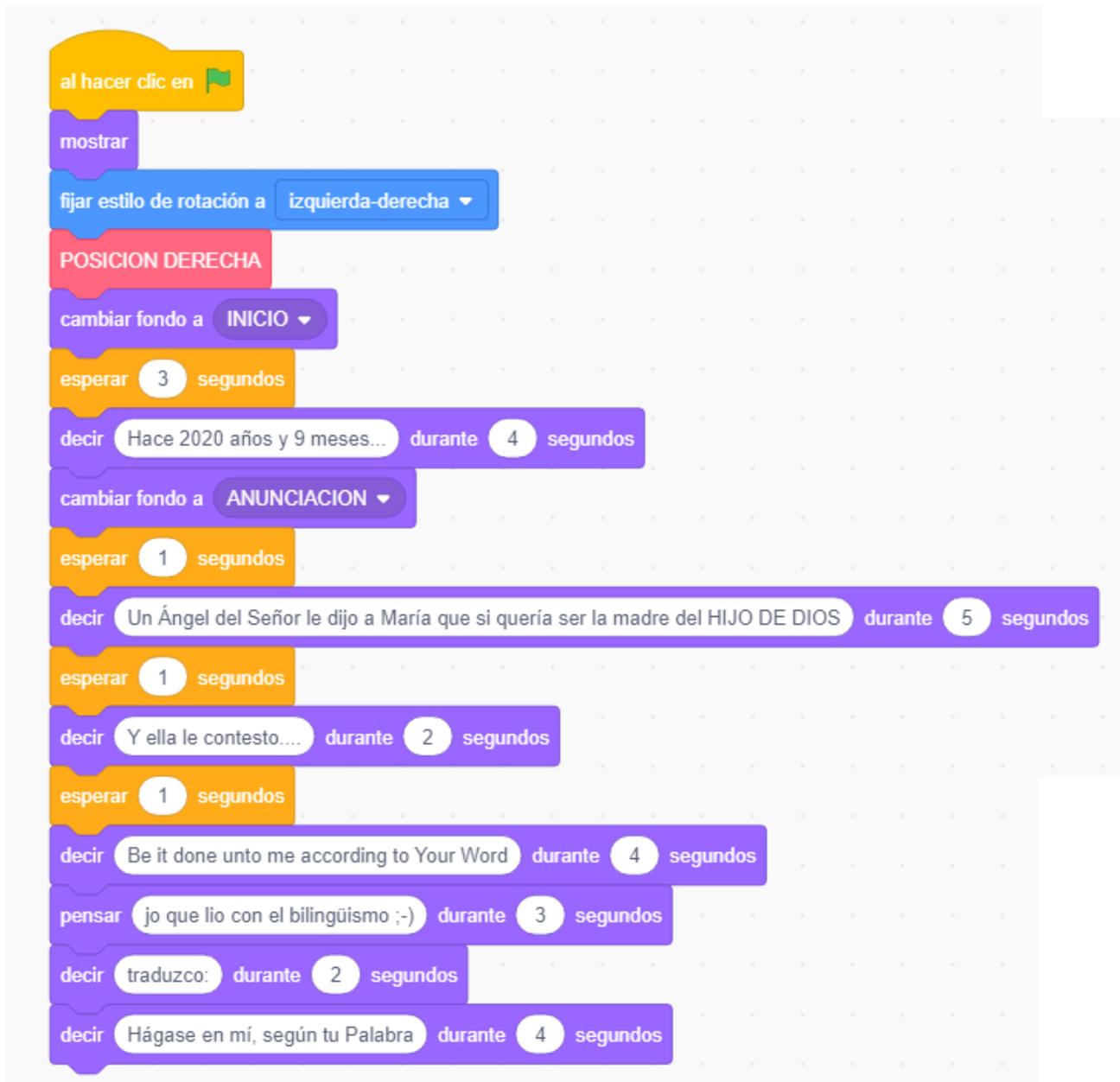
Te recuerdo que para cambiar el nombre del fondo tienes que ir a fondos:



¡Bien! Ya hemos hecho una parte importante del proyecto. Ahora vamos a crear 2 bloque nuevos en el Objeto GATO. Con ellos podremos posicionarlo a la derecha o a la izquierda de la pantalla.



Y ahora introducimos el código del GATO, es un poco largo, pero seguro que lo entenderás todo.



¡SIGUE!

The image shows a Scratch script on a grid background, divided into two sections: 'POSICION IZQUIERDA' and 'POSICION DERECHA'. Each section starts with a 'cambiar fondo a' block, followed by an 'esperar' block, and then a series of 'decir' blocks with specific text and durations.

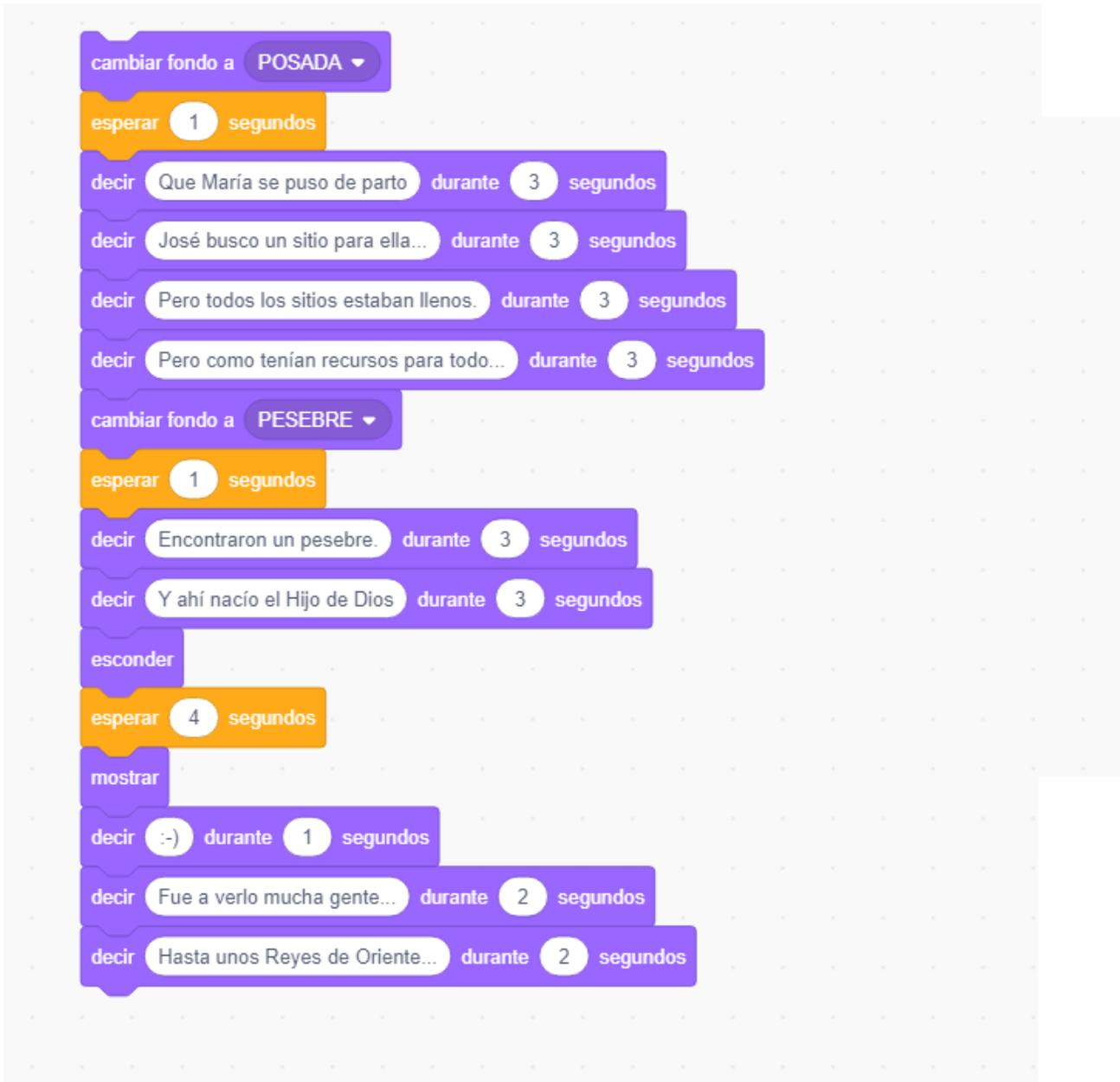
POSICION IZQUIERDA

- cambiar fondo a SAN JOSE
- esperar 1 segundos
- decir Bueno era un poco lioso (como el biligüismo) durante 3 segundos
- decir pero otro Ángel, se le aparecio a José (el esposo de María) durante 4 segundos
- decir y le dijo: durante 2 segundos
- decir ¡No tengas miedo! durante 3 segundos

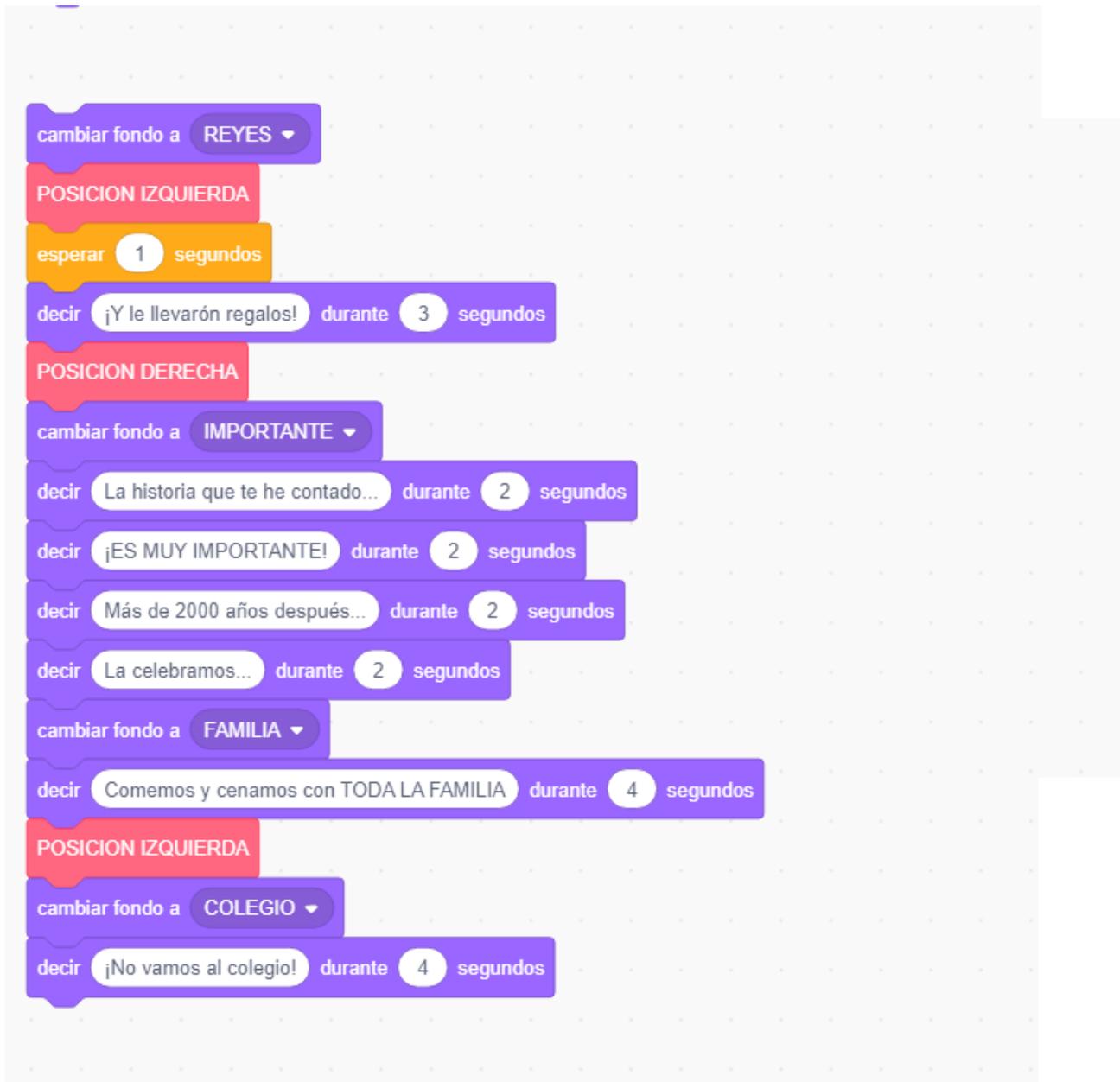
POSICION DERECHA

- cambiar fondo a CAMINO BELEN
- esperar 1 segundos
- decir Y como María y José era muy valientes... durante 2 segundos
- decir obedecieron a los angeles. durante 2 segundos
- decir Pero luego.... durante 2 segundos
- decir por un rollo de la administración... durante 3 segundos
- decir María y José tuvieron que ir a Belén durante 3 segundos
- decir ¿y sabes que paso? durante 2 segundos
- decir ¡Seguramente sí! Pero te lo voy a contar... durante 2 segundos

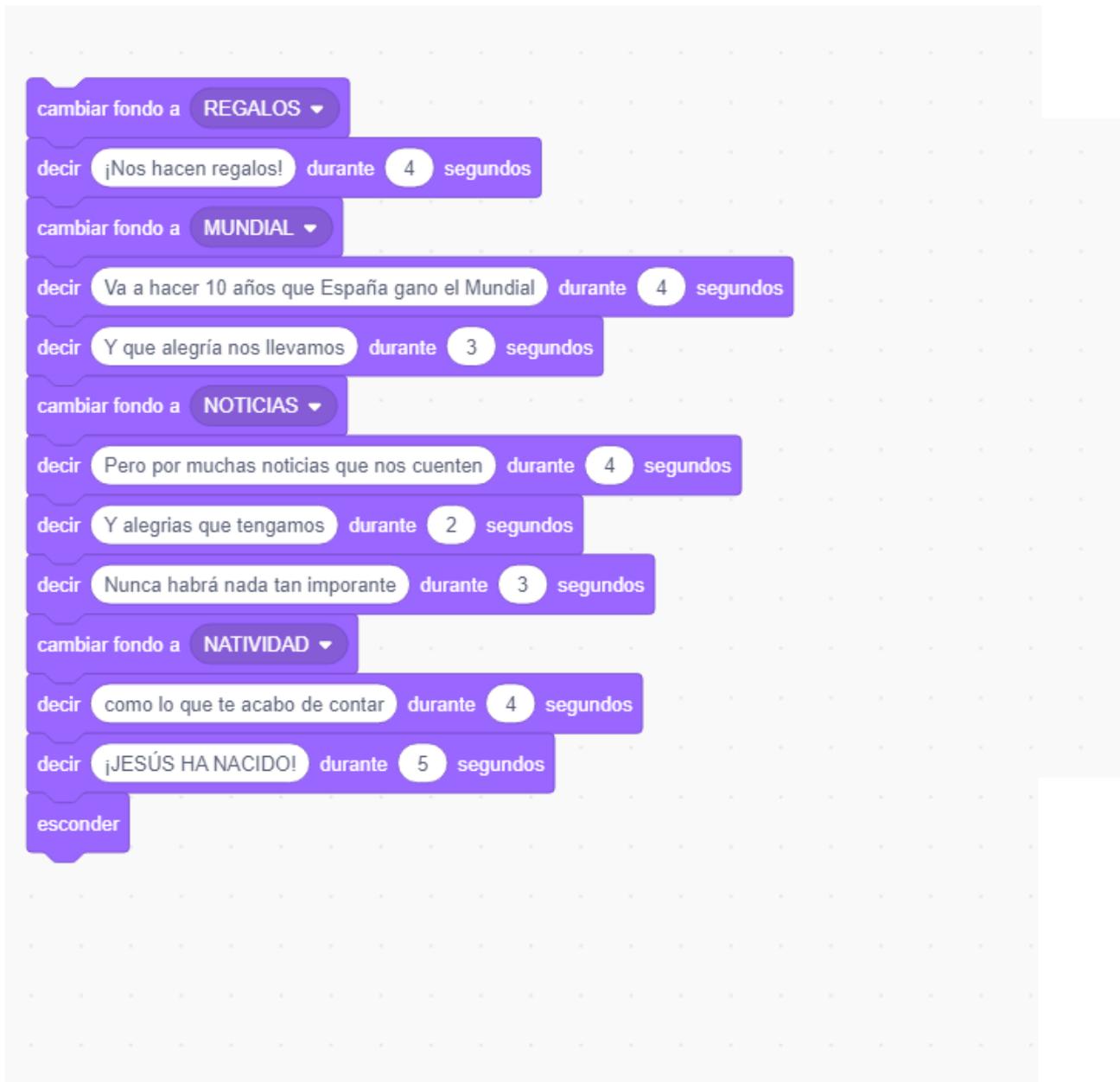
¡UN POQUITO MÁS...!



¡YA QUEDA POCO...!



¡Y LA ÚLTIMA!



Y aquí acabamos. Espero que ahora ya sepas contar historias en Scratch.