MÓDULO 3. MOVIMIENTO Y APARIENCIA: ¡MI NOMBRE COBRA VIDA!

Introducción.
En Scratch, los personajes y objetos pueden **moverse, cambiar de apariencia y desplazarse por diferentes lugares del escenario**.
En el módulo anterior conocimos el entorno de Scratch y aprendimos a utilizar algunos bloques básicos. Ahora vamos a utilizar esos conocimientos para crear una animación en la que **nuestro propio nombre cobre vida**.
Para realizarla, cada letra del nombre será un objeto o **sprite**. Las letras comenzarán ubicadas en diferentes posiciones y, mediante instrucciones de movimiento, se desplazarán hasta formar el nombre.
De esta manera aprenderemos que un programa funciona a partir de una **secuencia ordenada de instrucciones**.

🎯 Objetivo de aprendizaje
Utilizar bloques de Movimiento, Apariencia y Eventos en Scratch para crear una animación interactiva en la que diferentes objetos se desplacen y cambien de apariencia siguiendo una secuencia lógica.

Tema de aprendizaje: Bloques básicos de programación.
Subtemas:
- Movimiento de objetos en Scratch.
- Apariencia y disfraces.
- Coordenadas X y Y.
- Bloques fijar X y fijar Y.
- Bloque deslizar.
- Eventos.
- Secuencia de instrucciones.
- Animación básica.

📌 ACTIVIDAD 1. HAZ QUE TU PERSONAJE SE MUEVA.
Antes de comenzar nuestra animación, vamos a recordar y conocer algunos bloques que utilizaremos.

BLOQUE	PARA QUÉ SIRVE
Al presionar bandera verde	Inicia una programación
Fijar X a	Coloca un objeto en una posición horizontal determinada
Fijar Y a	Coloca un objeto en una posición vertical determinada
Deslizar en ___ segundos a X ___ Y ___	Desplaza un objeto hasta una posición
Siguiente disfraz	Cambia la apariencia del objeto
Mover ___ pasos	Hace que el objeto se desplace

💡 Recuerda. En Scratch, la posición de un objeto se puede controlar mediante dos coordenadas:
X → izquierda ↔ derecha
Y → arriba ↕ abajo
Por ejemplo:
X = 0 Y = 0
corresponde aproximadamente al **centro del escenario**.

🟡 ACTIVIDAD 2. EXPLORAMOS LAS COORDENADAS
Antes de crear nuestro nombre, vamos a experimentar con un objeto.

Paso 1. Elige un Sprite (Selecciona cualquier personaje de la biblioteca de Scratch)
Paso 2. Coloca el personaje en una posición inicial. En **Movimiento**, busca:
🔵 **fijar x a [0]**
y debajo:
🔵 **fijar y a [0]**
Presiona la bandera verde. Observa dónde aparece el personaje.
Paso 3. Cambia las coordenadas. Prueba diferentes valores de X y Y.
Por ejemplo:
X = -150 Y = 50
Después prueba:
X = 150 Y = 50
Observa cómo cambia la posición del personaje.
Paso 4. Prueba el desplazamiento. Ahora utiliza:
🔵 **deslizar en [2] segundos a x: [150] y: [50]**
Observa cómo el personaje se desplaza desde una posición hasta otra.

🔵 **ACTIVIDAD 3. PROYECTO CENTRAL: «MI NOMBRE COBRA VIDA»**
🎨 **Ahora vamos a crear nuestra propia animación.**
La misión consiste en hacer que las letras de nuestro nombre aparezcan o se desplacen hasta quedar organizadas formando nuestro nombre.
🧩 Paso 1. Crear las letras. Cada letra será un Sprite independiente.
Por ejemplo, si el nombre fuera: **LUIS**
se necesitarían cuatro objetos: **L – U – I – S**
Puedes utilizar letras de la biblioteca de Scratch o crear/importar las letras disponibles en el programa.
🧩 Paso 2. Organizar las letras. Selecciona la primera letra.
La programación puede comenzar así:
🟨 al presionar bandera verde
↓
🔵 fijar x a -200
↓
🔵 fijar y a 100
La primera letra aparecerá en esa posición.
🧩 Paso 3. Hacer que la letra se deslice. Debajo agregamos:
🔵 **deslizar en [2] segundos a x: [-100] y: [0]**
La secuencia queda:
🟨 al presionar bandera verde
↓
🔵 fijar x a -200
↓
🔵 fijar y a 100
↓
🔵 deslizar en 2 segundos a x: -100 y: 0
▶ Presiona la bandera verde. La letra deberá desplazarse hasta su nueva posición.
🧩 Paso 4. Repetir con las demás letras. Ahora realiza el mismo procedimiento con cada letra.
Cada una debe tener:

1. Una **posición inicial**.
2. Una **posición final**.
3. Una instrucción para **deslizarse** hasta su posición.

✨ Paso 5. ¡Agregamos apariencia!
Ahora vamos a darle más vida a nuestra animación. Después de que cada letra llegue a su posición, podemos utilizar:
🔵 siguiente disfraz
o, si la letra/objeto dispone de varios disfraces, hacer que cambie de apariencia.

🎬 **ACTIVIDAD 4. PERSONALIZAMOS NUESTRA ANIMACIÓN**
Una vez que el nombre esté formado, cada grupo puede agregar **un detalle creativo**.
Elijan al menos uno:
⭐ Cambiar el escenario.
⭐ Agregar un mensaje final.
⭐ Hacer que las letras lleguen en diferentes momentos.
⭐ Agregar un personaje que presente el nombre.
⭐ Hacer que el nombre vuelva a desaparecer o se desplace.

🚨 Importante
No se trata de agregar muchos elementos. Lo importante es que **la programación funcione y las instrucciones estén organizadas correctamente**.

📝 PRODUCTO FINAL
Al finalizar la clase, cada estudiante deberá presentar en Scratch: “Mi nombre cobra vida”
La animación debe contener:
☑ Un escenario.
☑ Las letras del nombre.
☑ Cada letra como Sprite independiente.
☑ Posiciones iniciales mediante coordenadas X y Y.
☑ Movimiento mediante **deslizar**.
☑ Las letras deben terminar formando el nombre.
☑ Al menos un cambio de apariencia o disfraz.
☑ Una secuencia iniciada mediante la bandera verde.