GUÍA DE APRENDIZAJE – TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO 8.º – SCRATCH 3.0
MÓDULO 4: TE PRESENTO A…

PROPÓSITO DEL PROYECTO. Crear una **pequeña presentación animada en Scratch 3.0** para dar a conocer una persona, artista, deportista, grupo musical o personaje de interés para el estudiante. La animación estará compuesta únicamente por **dos escenas**, pero deberá integrar diferentes elementos de programación: escenarios, personajes, movimiento, transiciones, disfraces, diálogos, sonidos disponibles en Scratch, eventos y mensajes.

TU RETO. Elige una persona o personaje que te interese y prepárate para presentárselo a tus compañeros mediante una animación en Scratch.
Puede ser, por ejemplo: Un cantante o artista, un deportista, un actor, un grupo musical, un científico, un escritor, una persona destacada.

ANTES DE PROGRAMAR INVESTIGA. Primero, selecciona el personaje y consulta información confiable. Datos como: Nombre completo, lugar, fecha de nacimiento, profesión, actividad, datos importantes de su trayectoria, datos curiosos. No necesitas biografía completa, solo información importante escrita con tus propias palabras.

ESTRUCTURA DEL PROYECTO. Tu animación tendrá solamente:
ESCENA 1. ¡TE PRESENTO A…! Presentación inicial del personaje.
ESCENA 2. ¿QUIÉN ES? Información básica y primeros datos importantes sobre el personaje.

ESCENA 1 – ¡TE PRESENTO A…!
Esta será la introducción de tu presentación.
Debe contener:

- Un escenario.
- El nombre del personaje.
- Un personaje u objeto que haga de presentador.
- El personaje elegido.
- Al menos **dos movimientos**.
- Al menos **un cambio de disfraz**.
- Un diálogo de presentación.
- Un mensaje para pasar a la segunda escena.

Ojo: La idea es que los elementos no aparezcan todos al mismo tiempo.

ESCENA 2 – ¿QUIÉN ES?

En esta escena presentarás la información básica de la persona que elegiste.
Debe contener como mínimo:

- Un escenario diferente al de la escena 1.
- El personaje elegido.
- El presentador u otro objeto.
- 3 datos sobre el personaje.
- Al menos 2 cambios de disfraz.
- Al menos 2 diálogos.
- Información que aparezca progresivamente.
- Un elemento visual relacionado con el personaje.

Nota: En una de las dos escenas mínimo, debes tener una transición.

¿Qué información puedes presentar?
Puedes organizarla así:
📌 Dato 1 – Nombre. ¿Quién es?
Ejemplo: "Shakira Isabel Mebarak Ripoll es una cantante y compositora colombiana."
📌 Dato 2 – Origen. "Nació en Barranquilla, Colombia."
📌 Dato 3 – Fecha. "Nació el 2 de febrero de 1977."
📌 Dato 4 – Actividad. "Es reconocida por su trayectoria musical y por sus presentaciones como cantante y bailarina."
📌 Dato 5 – Trayectoria. Aquí puedes mencionar uno de los acontecimientos importantes de su carrera.

⭐ REQUISITOS FINALES
Para considerar terminado el proyecto, tu animación debe cumplir:

Elemento	Mínimo
Escenas	2
Personaje principal	1
Presentador u objeto secundario	1
Datos investigados	5
Movimientos programados	5
Cambios de disfraz	3
Diálogos	4
Escenarios diferentes	2
Transiciones	1

⚠ Importante. Los elementos deben estar programados y relacionados con la presentación.
No se trata de colocar cinco movimientos porque sí. Cada movimiento, disfraz, diálogo o mensaje debe ayudar a contar la información.

PRUEBA TU PROYECTO. Antes de entregar, verifica:
☐ ¿La animación comienza correctamente con la bandera verde?
☐ ¿La primera escena presenta claramente al personaje?
☐ ¿La segunda escena aparece después de la primera?
☐ ¿Los personajes se mueven?
☐ ¿Hay cambios de disfraces?
☐ ¿Hay transición entre cambio de disfraces?
☐ ¿Los diálogos aparecen en el momento adecuado?
☐ ¿Los mensajes funcionan correctamente?
☐ ¿La información se entiende?
☐ ¿Las dos escenas tienen escenarios diferentes?
☐ ¿La animación funciona de principio a fin sin tener que hacer clic constantemente para corregirla?

☆ ESCALA DE VALORACIÓN

SUPERIOR – 4.6 a 5.0
Desarrolla y entrega oportunamente una animación completa, funcional y creativa con las dos escenas propuestas. Cumple los requisitos establecidos, utiliza adecuadamente eventos, movimientos, diálogos, mensajes y disfraces, e incorpora transiciones entre los disfraces de al menos un objeto y demuestra autonomía.

ALTO – 4.0 a 4.5
Desarrolla y entrega dentro del tiempo establecido las dos escenas, cumpliendo la mayoría de los requisitos. Utiliza adecuadamente los principales bloques de programación e incorpora transiciones entre disfraces de al menos un objeto, aunque presenta pocos errores de programación u organización.

BÁSICO – 3.0 a 3.9
Presenta las dos escenas parcialmente desarrolladas y utiliza algunos elementos de programación, pero requiere apoyo para integrar correctamente movimientos, diálogos, mensajes, disfraces o transiciones entre disfraces. Puede presentar retraso en la entrega o dificultades que afectan parcialmente el funcionamiento de la animación.

BAJO – 1.0 a 2.9
Presenta una animación incompleta, con dificultades importantes de programación o entrega fuera del tiempo establecido sin evidencia suficiente de avance. No cumple varios de los requisitos establecidos y presenta problemas en la integración de las dos escenas, los movimientos, mensajes, disfraces o transiciones requeridas.