I.E. N.° 86214
"GUILLERMO BRACALE RAMOS"
Chiquián – Bolognesi – Áncash

¡Honestidad, Estudio y Superación!

Área: EPT - Computación



ACTIVIDAD PRÁCTICA

Historieta: Atahualpa y el Cusco

¡Dale vida a la historia con tu creatividad!

Objetivo:
Crear una historieta con 3 escenarios utilizando las herramientas básicas de Scratch, para narrar la historia de Atahualpa en el Cusco.

Nivel: 1° – 3° secundaria

Duración: 2 sesiones (90 min c/u)

Los 3 escenarios de tu historieta

1 Escenario 1: El Cusco



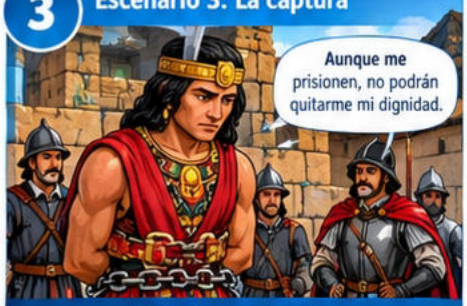
Atahualpa presenta el Cusco a su pueblo.

2 Escenario 2: El encuentro



Atahualpa se encuentra con los españoles.

3 Escenario 3: La captura



Atahualpa es capturado.

Personajes a usar



Atahualpa
(personaje principal)



Soldado español
(personaje secundario)

Fondos / Escenarios



Cusco
(escenario 1)



Encuentro
(escenario 2)



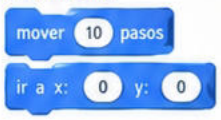
Captura
(escenario 3)

Herramientas básicas de Scratch

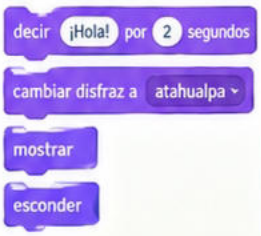
- **Seleccionar** (mover y redimensionar)
- **Pintar** (cambiar disfraces y fondos)
- **Sonido** (agregar efectos de audio)
- **Bandera verde** (iniciar el proyecto)
- **Detener** (finalizar el proyecto)

Código a usar

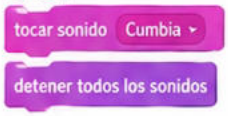
Movimiento



Apariencia



Sonido



Control



Eventos



Pasos para crear tu proyecto

1. **Abre Scratch** https://scratch.mit.edu
2. **Crea 3 escenarios** y agrega los fondos.
3. **Añade los personajes** y diseña sus disfraces.
4. **Programa los diálogos** y movimientos usando los bloques indicados.
5. **Prueba tu historieta** y haz los ajustes necesarios.
6. **Guarda y comparte** tu proyecto.

¡Recuerda!

- Usa los bloques de forma creativa y ordenada.
- Puedes agregar más diálogos, sonidos y efectos.
- La historia debe ser clara y contar los 3 escenarios.

Tu imaginación también construye nuestra historia

SCRATCH









