

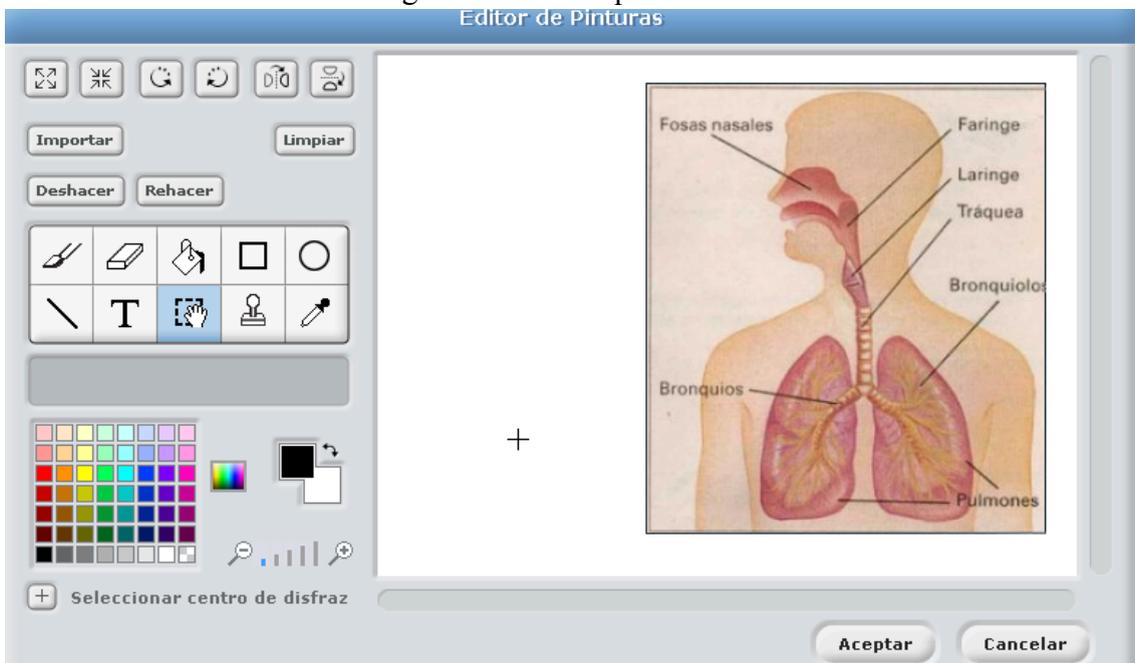
TRABAJANDO EN EL SISTEMA RESPIRATORIO



1. Búsqueda en Internet: imagen del sistema respiratorio (copiarla y guardarla en el diario de la computadora).
2. Ingresar a Scratch. Nos cercioramos de tener seleccionado el escenario (bordeado de azul) y vamos a la pestaña Fondos y luego a Editar.



3. Se nos abrirá la siguiente ventana desde donde insertaremos nuestra imagen del sistema respiratorio ubicándolo en el lado derecho de la pantalla de edición. Para obtener la imagen vamos a “Importar” y desde allí se nos abrirá el Diario y una vez seleccionada la imagen damos “Aceptar”.

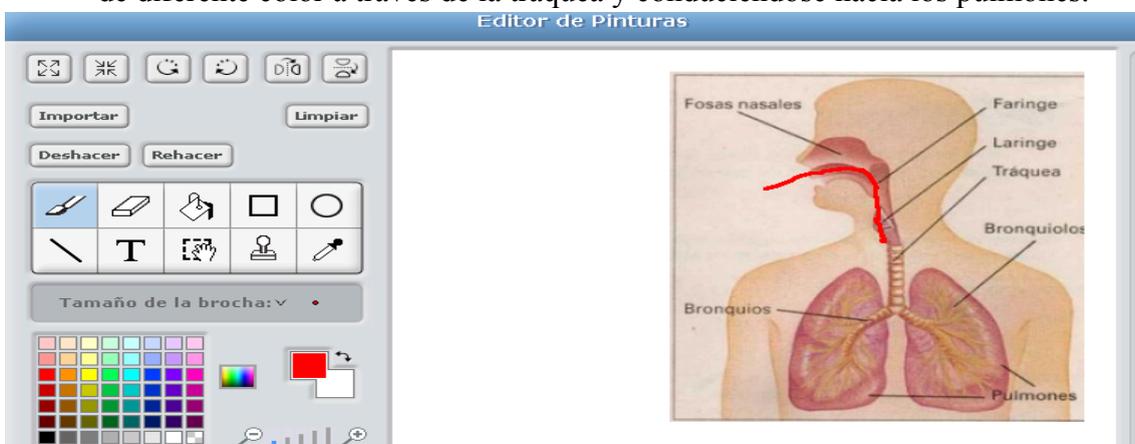


4. Ahora trabajaremos sobre nuestro fondo para lo cual copiaremos nuestro fondo

haciendo clic en “Copiar” de manera que obtendremos un Fondo 2.

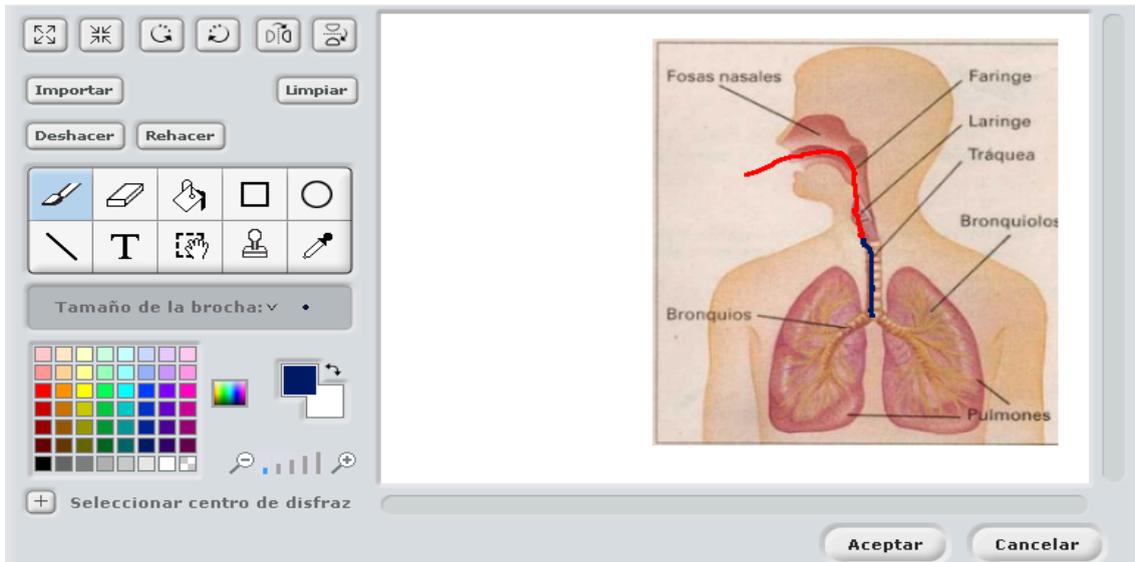


5. Comenzaremos a editar nuestros fondos de manera de simular el proceso de respiración y recorrido del oxígeno. Para ello iremos al fondo 2 y haremos clic en Editar, allí utilizando el pincel y un color marcaremos el primer trayecto realizando una línea desde la nariz hasta la laringe.
6. Luego editaremos el Fondo 3 dibujando nuestro siguiente trayecto con una línea de diferente color a través de la tráquea y conduciéndose hacia los pulmones.

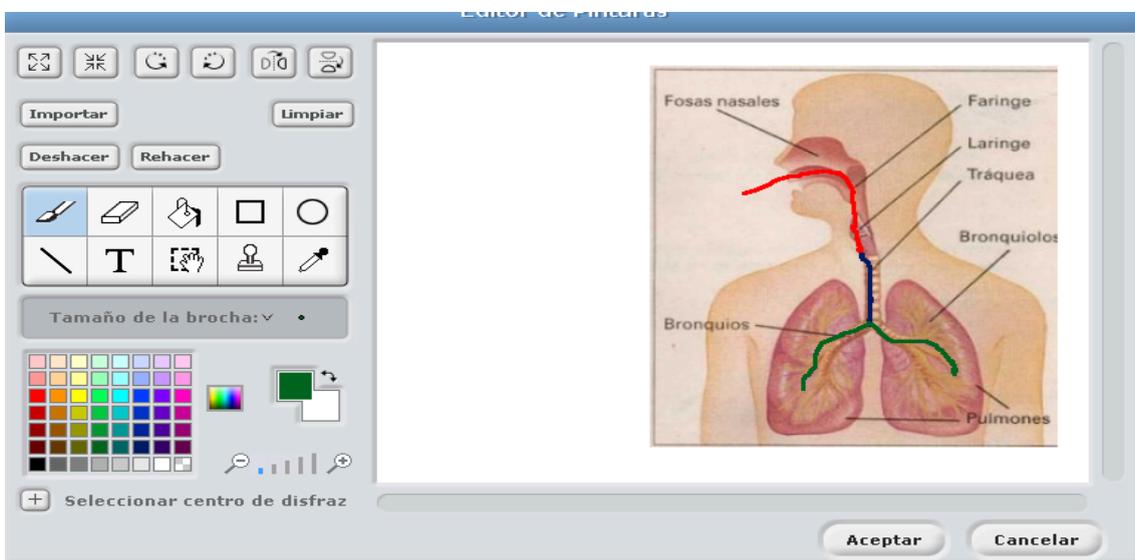


7. Una vez realizado el primer recorrido copiaremos el fondo 2, obtendremos un fondo 3 el cual editaremos y dibujaremos en él, el segundo trayecto utilizando otro color.





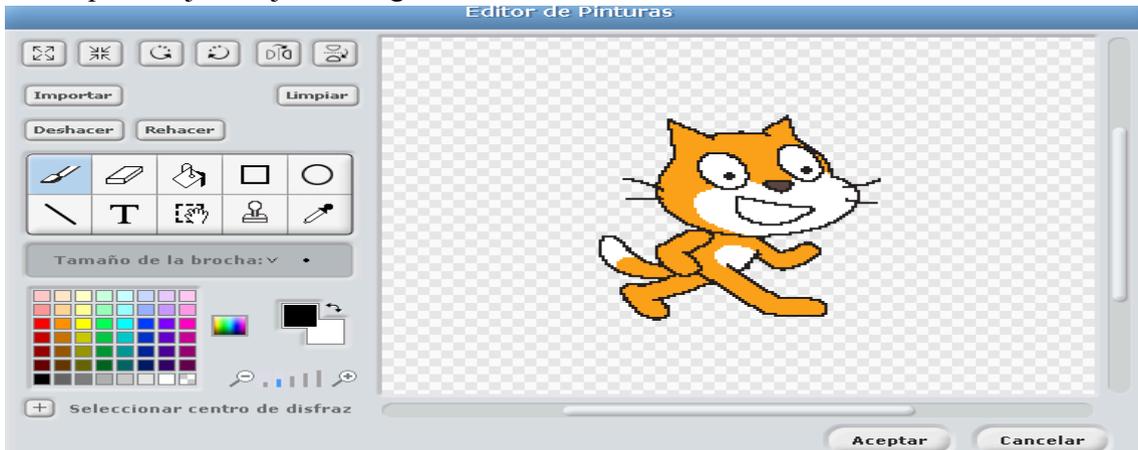
8- Copiamos el fondo 3, obtenemos un fondo 4 el cual editaremos y dibujaremos en él el último trayecto de nuestra simulación:



9- Ahora seleccionaremos un personaje o podemos dejar el gatito para que éste nos explique el proceso por el cual respiramos. Para ello debemos seleccionar el objeto (que esté bordeado de azul) y nos aparecerá la pestaña Disfraces.



10- Vamos a “Editar”, hacemos clic en limpiar y desde “Importar” seleccionamos un nuevo personaje o dejamos el gatito.



11- Comenzaremos a programar. Una vez seleccionado nuestro objeto y haciendo clic en la pestaña Programas, arrastraremos los bloques necesarios: “Al presionar objeto 1”; “decir hola”; “esperar 1 segundo”. Estos bloques se repetirán por lo que los colocaremos dentro de la llave “Repetir”. Es importante ir borrando el “Hola” y escribir enunciados en su lugar que nos vayan explicando el proceso de respiración. Quedándonos de la siguiente manera:



12- Iremos a programar el Fondo, nos percatamos de que esté seleccionado y vamos a la



pestaña Programas a donde arrastraremos la siguiente secuencia de bloques:

13- Podemos colocar pantalla completa y comenzar a ejecutar nuestra programación presionando bandera verde y haciendo clic en el objeto se comenzará a suceder.

