Taller: Grado noveno

Objetivo general:

Aprender a usar Scratch y desarrollar un videojuego educativo o recreativo que demuestre comprensión de conceptos básicos de programación.

1. Explorando Scratch

Objetivo: Conocer la plataforma y sus posibilidades.

Actividades:

1. Ver el video introductorio: Curso de Scratch 3.0 desde cero para principiantes <https://www.youtube.com/watch?v=a5DOIvjxiQ0>

2. Crear una cuenta gratuita en <https://scratch.mit.edu>

3. Explorar algunos proyectos desde la sección “Explorar”.

Tarea: Mover un personaje (sprite) con las flechas del teclado y cambiar su fondo.

1. Primeros pasos en programación

Actividades:

1. Ver el tutorial: Cómo CREAR un JUEGO <https://www.youtube.com/watch?v=Wc5INKPs_IM>

2. Practicar con bloques: Movimiento, Sonidos, Cambiar disfraces.

Tarea: Modificar el ejemplo para que el personaje diga algo al tocar un objeto.

1. Crea tu videojuego

Actividades:

1. Elige una idea de juego (puede ser uno propio o uno de los siguientes):

 - Atrapa el objeto
 - Carrera de obstáculos
 - Trivia educativa

2. Planificación básica: ¿Qué personajes necesitas? ¿Cuál es el objetivo del juego? ¿Cómo ganas o pierdes?

Tarea: Comenzar la creación del juego usando bloques de eventos, movimiento y lógica simple.

1. Finaliza y presenta tu juego

Actividades:

1. Termina tu proyecto.

2. Prueba el juego de un compañero.

3. Sube tu juego y compártelo con el grupo.

4. Comparte tu juego con el correo: sebastiansierra@colegiocampestre.edu.co

Recursos adicionales:

• Tutoriales oficiales de Scratch: <https://scratch.mit.edu/explore/projects/tutorials/>

• Guía de inicio en PDF: <https://resources.scratch.mit.edu/www/guides/en/scratch-getting-started-guide.pdf>

• Ejemplos de juegos educativos: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/videojuegos-con-scratch/>