



Taller de Recuperación: Programación en Scratch

Grado: Noveno

Fecha de entrega: viernes 11 de julio

Correo de envío: sebastiansierra@colegiocampestre.edu.co

Objetivo del Taller:

Reforzar los conocimientos adquiridos en el manejo básico de la plataforma Scratch mediante la creación de un videojuego propio que integre los conceptos fundamentales de programación por bloques.

Instrucciones Generales:

Este taller es de carácter obligatorio para estudiantes que requieren recuperar el proceso en Scratch. Debe ser entregado completo y enviado por correo antes de la fecha asignada.

Actividades Paso a Paso:

Paso 1: Acceso y creación de cuenta

1. Ingresa a la página <https://scratch.mit.edu>
2. Inicia sesión y entra a la opción 'Crear'.

Paso 2: Planificación del videojuego

3. Define el objetivo de tu juego.
4. Decide cuántos personajes (sprites) y fondos vas a necesitar.
5. Describe brevemente cómo se gana o se pierde en el juego.

Paso 3: Construcción del videojuego

6. Agrega personajes (sprites) y fondos a tu proyecto.
7. Utiliza bloques para programar el movimiento, las interacciones y los eventos. Utiliza e investiga en plataformas como Chatgpt, tutoriales de youtube, etc. que te permitan encontrar información para desarrollar tu videojuego
8. Usa bloques de control como 'si-entonces', 'repetir' o sensores.
9. Agrega sonidos o efectos visuales si lo deseas.

Paso 4: Finalización y publicación

10. Verifica que tu juego funcione correctamente.
11. Publica tu juego en la plataforma haciendo clic en 'Compartir'.



12. Copia el enlace de tu juego publicado.
13. Escribe un breve párrafo explicando tu juego: qué hace, cómo se juega, y por qué lo hiciste así.

Paso 5: Envío del proyecto

14. Envía el enlace de tu juego y el archivo de este taller diligenciado al correo:
sebastiansierra@colegiocampestre.edu.co

Criterios de Evaluación:

- Uso correcto de bloques de Scratch.
- Coherencia y funcionalidad del juego.
- Originalidad y creatividad.
- Cumplimiento de los pasos solicitados.
- Presentación y redacción del documento.