



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=a5D0lvjxiQ0>
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.

### 2. Primeros pasos en programación

Actividades:

1. Ver el tutorial: Cómo CREAR un JUEGO  
[https://www.youtube.com/watch?v=Wc5INKPs\\_IM](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.

### 3. 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.

### 4. 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](mailto: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/>