



PROYECTO “ESCAPA DEL CIBERESPACIO”

Nivel Educativo: 2º ESO

Área Curricular: Tecnología y digitalización

Temporalización: 3 sesiones (1 sesión por reto).

Nivel de dificultad: Intermedio

RETOS: permitirán reflexionar sobre la inclusión de las normas de la netiqueta en su vida diaria cuando utilizan dispositivos digitales. Mediante personajes animados, escenarios atractivos y bloques de programación que generen, evaluarán el conocimiento que tienen sobre estas normas y su aplicación consciente.

- **RETO 1: JUEGA Y MODIFICA** (jugar y añadir nuevo fondo y personajes)
- **RETO 2: AGREGA EXTENSIONES PARA MEJORAR LA ACCESIBILIDAD** (programar con Scratch)
- **RETO 3: PRUÉBALO** (comprobar y depurar el producto final)
- **¿TE ANIMAS A OTRO RETO?** (añadir una pregunta y la pantalla final)



Programa financiado por el Ministerio de Educación,
Formación Profesional y Deportes*



SCRATCH



PINCHA AQUÍ PARA JUGAR

RETO 1: JUEGA Y MODIFICA

Ya has probado nuestro juego. ¡Ahora te toca completarlo!

Recuerda que los comandos están en la parte inferior derecha de la pantalla.

Añade un tercer escenario:

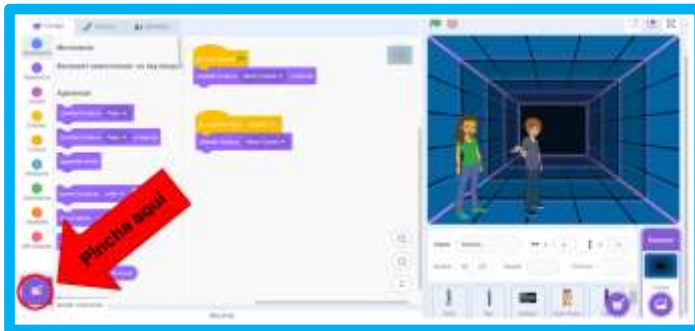


Añade dos personajes:

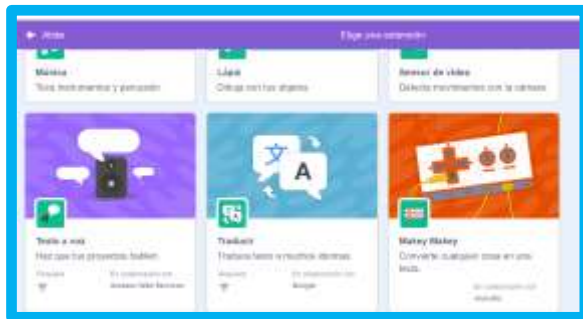


SCRATCH

1º



2º



RETO 2: AGREGA EXTENSIONES

Comenzamos a programar en Scratch:

1º Seleccionamos **Añadir extensión**.

2º Elegimos la extensión **“Texto a voz”**.

Se añadirán tres bloques verdes que servirán para escuchar el mensaje de cada personaje.



SCRATCH

ANTES:

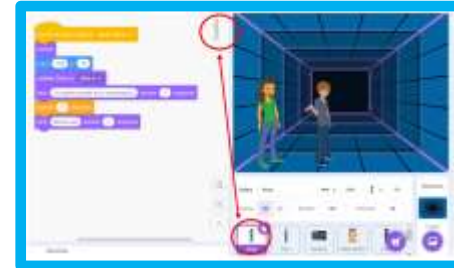


DESPUÉS:



RETO 2: AGREGA EXTENSIONES

3º Sitúate sobre el personaje de Abby.



4º Fija el idioma a español.



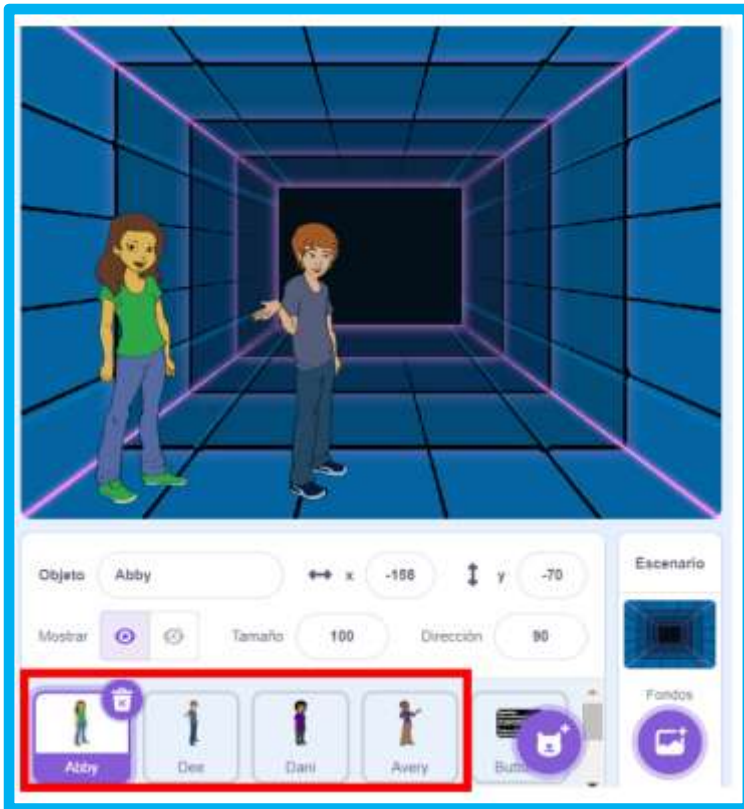
5º Asigna una voz a cada personaje.



6º Sustituye el bloque **decir** por **decir**.



SCRATCH



RETO 2: AGREGA EXTENSIONES

7º Repite los pasos realizados en el personaje de Abby con el resto de *sprites*.

En programación, a los personajes se les reconoce con el término *sprite*.

SCRATCH

Lista de cotejo

Ítems	Descripción	Si	No
1. Funcionamiento del código	El código de los bloques funciona correctamente. No hay errores de ejecución ni bloqueos en la historia. Los personajes se mueven, hablan y responden como se espera.		
2. Secuencia adecuada de la historia	La historia sigue una secuencia lógica y coherente. Los eventos ocurren en el orden correcto y se mantiene la fluidez de la narrativa interactiva.		
3. Diálogos correctos de los personajes	Los personajes dicen lo que deben decir según el contexto de la historia. Los textos son adecuados para el tema de la netiqueta, sin confusión ni falta de claridad.		
4. Modificación adecuada del escenario	Los escenarios se modifican de manera coherente con la narrativa. Hay cambios de fondo o animaciones de escena que refuerzan el ambiente de la historia.		
5. Correcta ortografía y gramática	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales en los diálogos o en los textos dentro de la historia. La puntuación es la adecuada.		

RETO 3: PRUÉBALO

¡ENHORABUENA! ¡Lo has conseguido!
Ahora, entrena tu mente practicando...

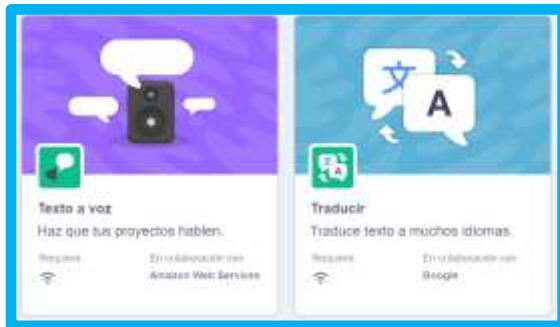
Comprueba y verifica que todo esté correcto. Puedes intercambiar tu programa con otro compañero y ayúdale a depurar su trabajo con esta lista de cotejo.

Haz click en la bandera verde para empezar.



Recuerda que de los errores también se aprende. En programación, el concepto de depuración (*debugging*), consiste en eliminar los posibles errores del código.

SCRATCH



¿TE ANIMAS A OTRO RETO?

Te proponemos varias opciones:

- Con los personajes y escenario que creaste en el reto 1, añade una pregunta más.
- Incluye una pantalla final para escapar del ciberespacio.
- Utiliza los bloques de la extensión “Texto a voz” y “Traducir” para cambiar el idioma en el que hablan tus *sprites*.

SCRATCH

ACTIVIDAD REALIZADA:

