

IIB: Práctica de Refuerzo y de Ampliación de la práctica guiada

Práctica de refuerzo:

Agrupamiento: es una actividad individual.

Ubicación: sala de informática

El alumnado que necesita más tiempo para la programación puede partir del proyecto semiterminado en el que los fondos del escenario y los sprites están ya hechos. Accede al link [aquí](#)

Como actividades de ampliación:

Agrupamiento: son actividades individuales

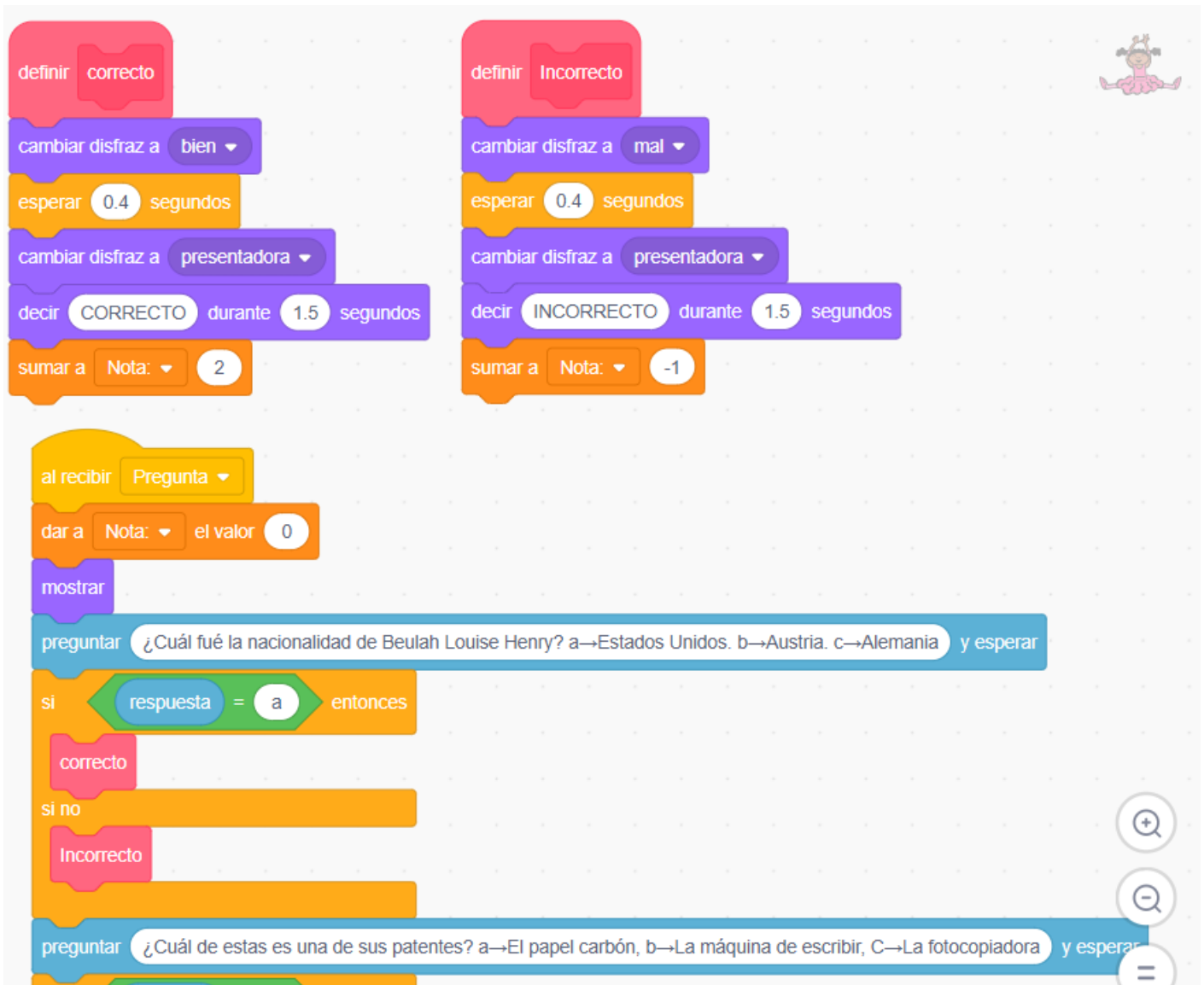
Ubicación: sala de informática

Para aquel alumnado que ya haya trabajado con Scratch se propone el empleo de creación de bloques o funciones:

Práctica de ampliación 1:

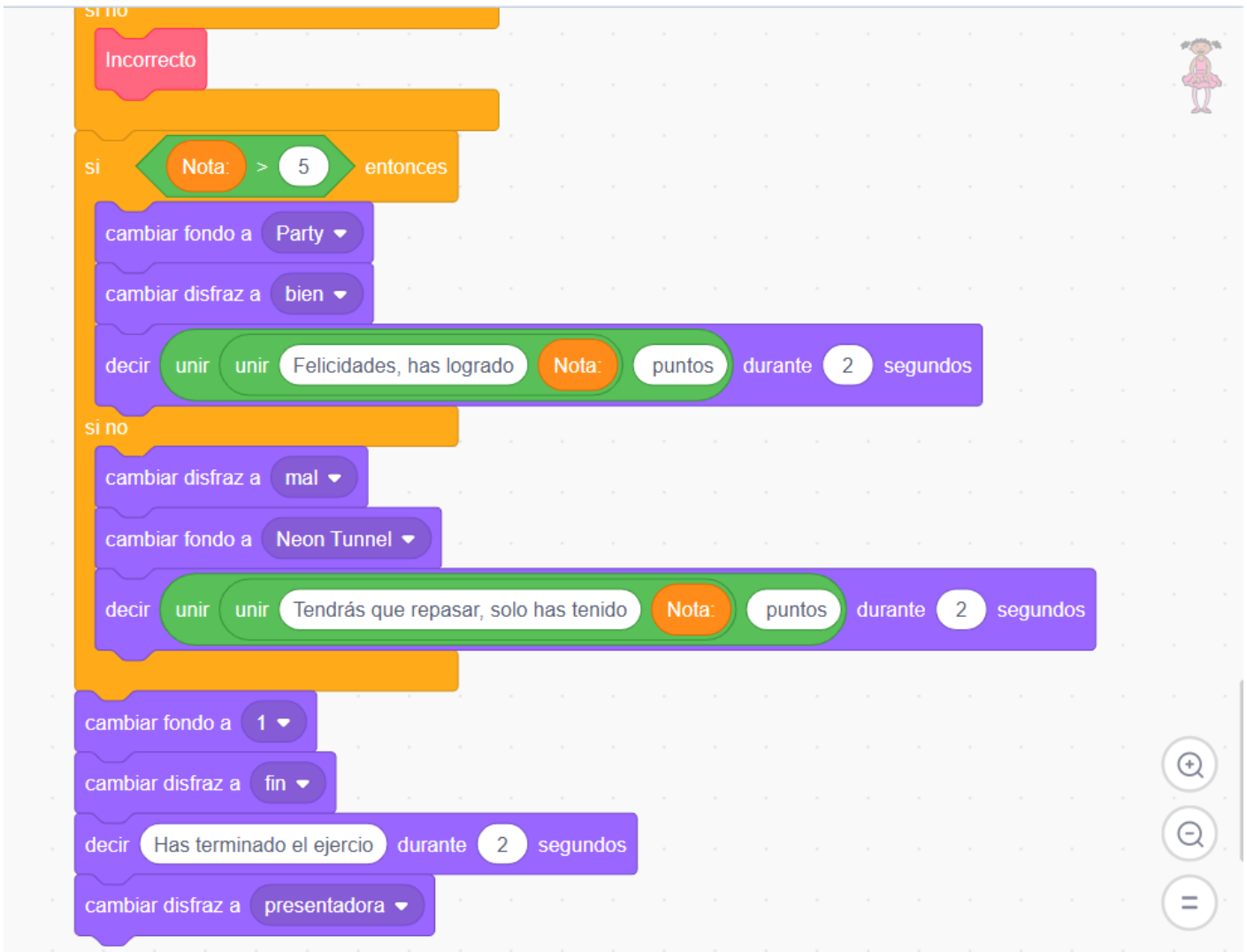
- Crear un bloque con la función "correcto" para dar un movimiento positivo a la presentadora cuando el jugador acierte la pregunta, para que diga "correcto" y para que sume a la nota 2 puntos
- Crear un bloque con la función "incorrecto" para dar un movimiento negativo a la presentadora cuando el jugador falle la pregunta, para que diga "incorrecto" y para que reste a la nota un punto.
- Incluir un operador Nota > 5 para aprobar o suspender.
- Incluir también unos bloques de despedida

Aquí se muestran los bloques creados dentro del condicional si () entonces; si no ().



The image shows a Scratch script for a quiz program. It starts with two variables: 'correcto' and 'Incorrecto'. The script then defines two costumes: 'bien' and 'mal'. It sets a timer to 0.4 seconds and changes the costume to 'presentadora'. It then asks a question: '¿Cuál fué la nacionalidad de Beulah Louise Henry? a→Estados Unidos. b→Austria. c→Alemania' and waits for the answer. If the answer is 'a', it says 'correcto' and adds 2 points to the score. If the answer is not 'a', it says 'Incorrecto' and subtracts 1 point from the score. The script then asks another question: '¿Cuál de estas es una de sus patentes? a→El papel carbón, b→La máquina de escribir, C→La fotocopiadora' and waits for the answer.

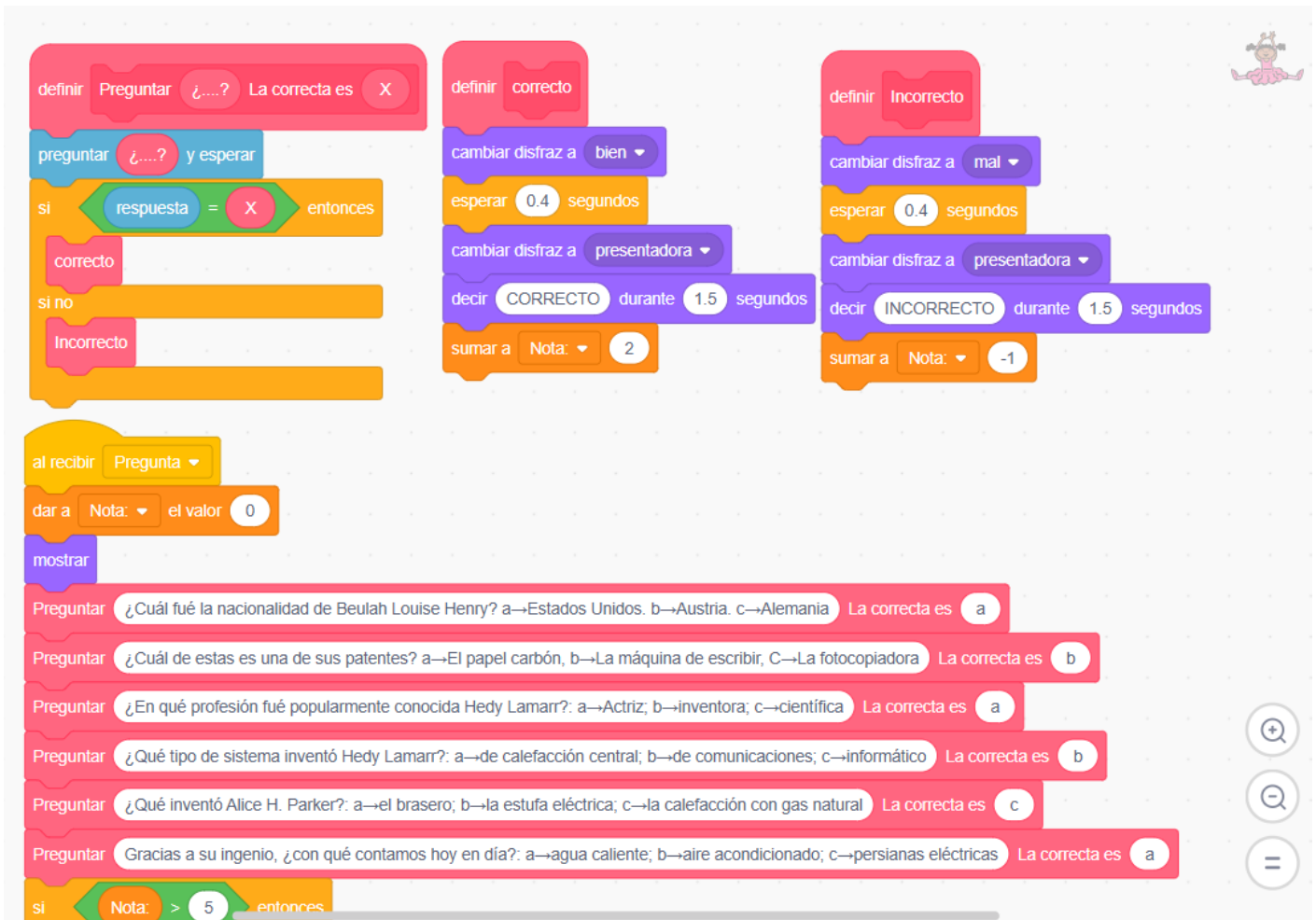
El empleo de otro condicional con el operador $\text{Nota} > 5$ para aprobar o suspender. Y unos bloques de despedida



The image shows a Scratch script on a grid background. It starts with a 'si no' block containing an 'Incorrecto' block. This is followed by a 'si' block with a condition 'Nota: > 5' and an 'entonces' block. Inside the 'entonces' block, there are three blocks: 'cambiar fondo a Party', 'cambiar disfraz a bien', and a 'decir' block with the text 'Felicidades, has logrado Nota: puntos' and a duration of 2 seconds. Below this is another 'si no' block. Inside it, there are three blocks: 'cambiar disfraz a mal', 'cambiar fondo a Neon Tunnel', and a 'decir' block with the text 'Tendrás que repasar, solo has tenido Nota: puntos' and a duration of 2 seconds. After the 'si no' block, there are four more blocks: 'cambiar fondo a 1', 'cambiar disfraz a fin', a 'decir' block with the text 'Has terminado el ejercicio' and a duration of 2 seconds, and finally 'cambiar disfraz a presentadora'. On the right side of the grid, there is a small cartoon girl icon and three circular icons: a plus sign, a minus sign, and an equals sign.

Práctica de ampliación 2:

Crear un bloque con dos entradas de texto para simplificar el diseño de las preguntas.



The image shows a Scratch script for a quiz game. The script is organized into several sections:

- Initial Setup:**
 - Define a variable 'Pregunta' with a question mark icon.
 - Define a variable 'La correcta es' with an 'X' icon.
 - Define a variable 'correcto'.
 - Define a variable 'Incorrecto'.
 - Change the costume to 'bien'.
 - Wait for 0.4 seconds.
 - Change the costume to 'presentadora'.
 - Say 'CORRECTO' for 1.5 seconds.
 - Sum to 'Nota' by 2.
 - Change the costume to 'mal'.
 - Wait for 0.4 seconds.
 - Change the costume to 'presentadora'.
 - Say 'INCORRECTO' for 1.5 seconds.
 - Sum to 'Nota' by -1.
- Game Loop:**
 - When receiving a message 'Pregunta'.
 - Give 'Nota' the value 0.
 - Show.
 - Ask a question: '¿Cuál fué la nacionalidad de Beulah Louise Henry? a→Estados Unidos. b→Austria. c→Alemania'. The correct answer is 'a'.
 - Ask a question: '¿Cuál de estas es una de sus patentes? a→El papel carbón, b→La máquina de escribir, c→La fotocopiadora'. The correct answer is 'b'.
 - Ask a question: '¿En qué profesión fué popularmente conocida Hedy Lamarr?: a→Actriz; b→inventora; c→científica'. The correct answer is 'a'.
 - Ask a question: '¿Qué tipo de sistema inventó Hedy Lamarr?: a→de calefacción central; b→de comunicaciones; c→informático'. The correct answer is 'b'.
 - Ask a question: '¿Qué inventó Alice H. Parker?: a→el brasero; b→la estufa eléctrica; c→la calefacción con gas natural'. The correct answer is 'c'.
 - Ask a question: 'Gracias a su ingenio, ¿con qué contamos hoy en día?: a→agua caliente; b→aire acondicionado; c→persianas eléctricas'. The correct answer is 'a'.
 - If 'Nota' is greater than 5, then...

Mas actividades de ampliación:

- Se puede crear un marcador que cuente puntos con cada acierto.
- Cambiar a un escenario final que diga "Has ganado" o "Has perdido"
- Añadir sonidos al juego.

Revision #14

Created 2025-05-10 16:20:43 CEST by Miguel Cortés

Updated 2025-05-12 15:05:57 CEST by Miguel Cortés