III: Mujeres inventoras, investigación y documentación para elaborar un juego interactivo en Scratch

Descripción de la actividad:

Una vez que el alumnado haya realizado se haya documentado sobre este tema, haya realizado las prácticas introductoras y prácticas de guía, lo siguiente es que realizen un proyecto original en el que se valorará su creatividad.

Agrupamiento: por parejas

Ubicación: sala de informática

Requisitos que tiene que cumplir el juego interactivo:

- Hay una pantalla de inicio en la que aparecen las fotos de las cuatro inventoras con su nombre debajo, un botón de instrucciones del juego y otro de inicio del juego.
- Al clicar sobre cada imagen se abre una pantalla donde se explica la biografía de la inventora y su invento.
- Al clicar sobre el botón de instrucciones del juego, nos lleva a una pantalla que nos explica las instrucciones.
- Al clicar sobre inicio de juego comienza un juego de preguntas sobre las inventoras y sus inventos. Hay, al menos, tres preguntas, cada una en una pantalla diferente. En cada pregunta se dan varias respuestas, a elegir una. Al elegir la correcta aparece un mensaje que dice “Correcto”. Al elegir la respuesta incorrecta el mensaje es “Incorrecto”. Estos mensajes los puede decir un personaje que esté en la escena.

Copyright 2026

A todo el alumnado se les da la opción de emplear 'creación de bloques' para obtener mejor nota, según lo visto en las prácticas de ampliación.

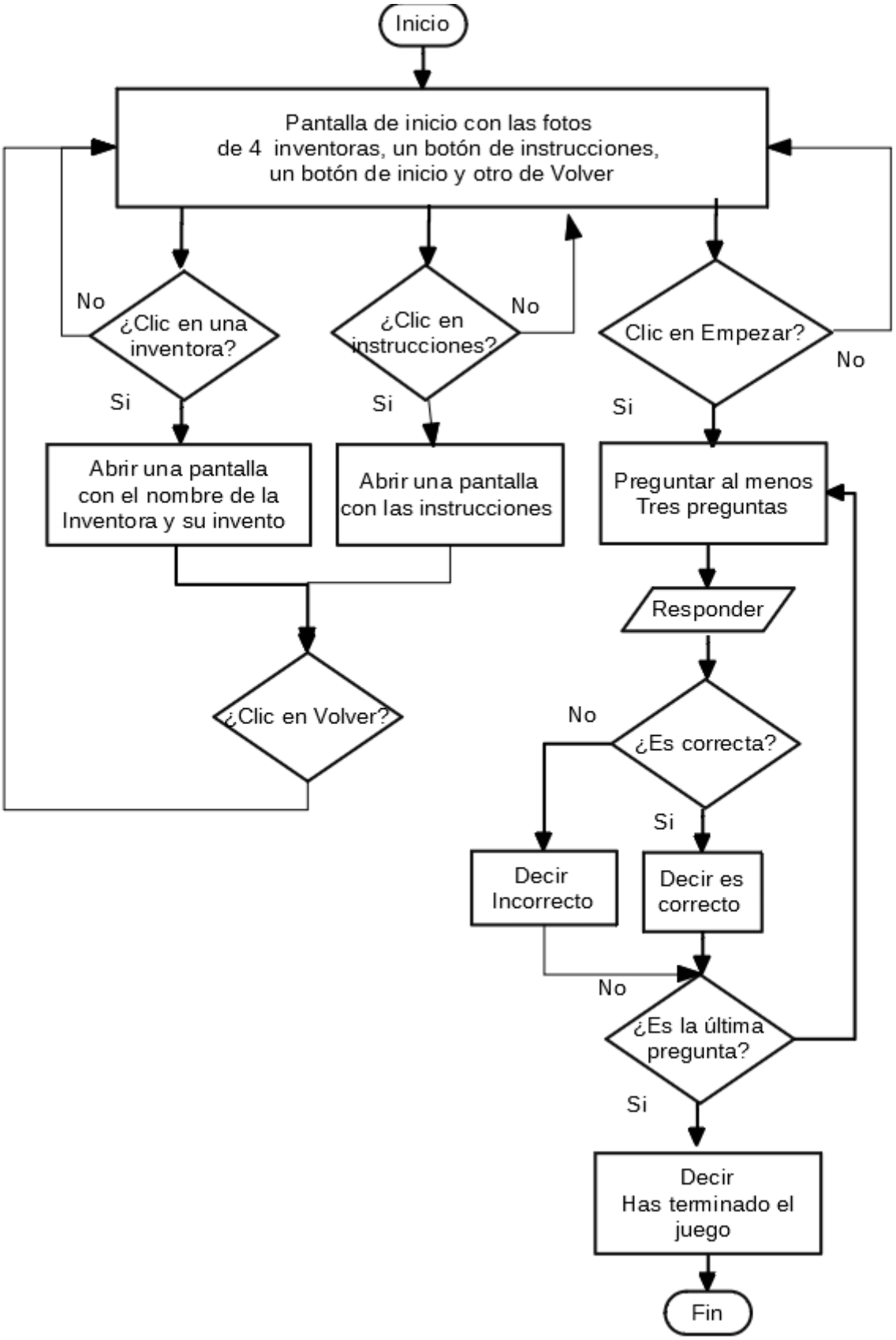
Comienza la sesión en el aula de referencia, con la pizarra digital, donde el profesorado pone ejemplos de algoritmos y su paso a diagramas de flujo. El resto de la hora el alumnado empieza a pensar en como resolver el problema planteado y su posterior paso a los diagramas de flujo.

Se explican las fases a la hora de resolver un problema de programación:

1. Interpretación del enunciado
2. Algoritmo.
3. Diagrama de flujo.
4. Codificación en el lenguaje de programación (Scratch)

Diagrama de flujo propuesto como ejemplo:

Copyright 2026



Copyright 2026

Revision #20
Created 2025-05-06 14:28:36 CEST by Miguel Cortés
Updated 2025-05-13 12:50:42 CEST by Miguel Cortés

Copyright 2026