



“Diseña, programa y da vida a tu videojuego”

¡Hola, pequeños programadores y programadoras de Cantabria! Durante los próximos cinco días, os embarcaréis en una emocionante aventura junto a los Cantabrobots. Cada día, enfrentaréis un nuevo reto que pondrá a prueba vuestras habilidades de programación y creatividad. Juntos, trabajaremos para diseñar, programar y dar vida a tu videojuego, mientras aprendemos sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Día 1: Diseño y Creación de una portada interactiva en Scratch Jr.

“Tu creatividad es el inicio del juego: programa una portada que impresione”

Reto: Crea una portada interactiva para tu videojuego

Duración: 1 hora

En este reto los estudiantes diseñarán y programarán una portada interactiva para su videojuego en Scratch Jr.

La portada debe incluir:

- ☐ El nombre del videojuego, diseñado con creatividad.
- ☐ Nombre de los estudiantes y centro educativo.
- ☐ Un botón de inicio que al tocarlo lleva a la primera escena del juego.
- ☐ Elementos visuales y animaciones, para hacer la portada más atractiva.
- ☐ Opcional: sonidos o efectos adicionales para mejorar la experiencia.
- ☐
- ☐
- ☐


Objetivos del reto:

- ☐ Fomentar **la creatividad** al diseñar una portada llamativa y original.
- ☐ Desarrollar **habilidades de programación** en Scratch Jr., aprendiendo sobre eventos e interacción.
- ☐ Aprender sobre diseño y experiencia de usuario, creando una interfaz clara y funcional.
- ☐ Trabajo colaborativo (trabajando en parejas) para combinar ideas y habilidades.

Conexión con los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)

Este reto puede vincularse con los siguientes ODS:

- ☐ [ODS 3: Salud y Bienestar.](#)
- ☐ [ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles.](#)
- ☐ [ODS 14: Vida Submarina.](#)
- ☐ [ODS 15: Vida de Ecosistemas Terrestres.](#)

 **Orienta a los estudiantes a diseñar su videojuego con una temática alineada con estos ODS.**

Tutorial: Día 1 Cómo hacer una portada interactiva

Aprenderás a crear una portada interactiva para un videojuego en Scratch Jr.

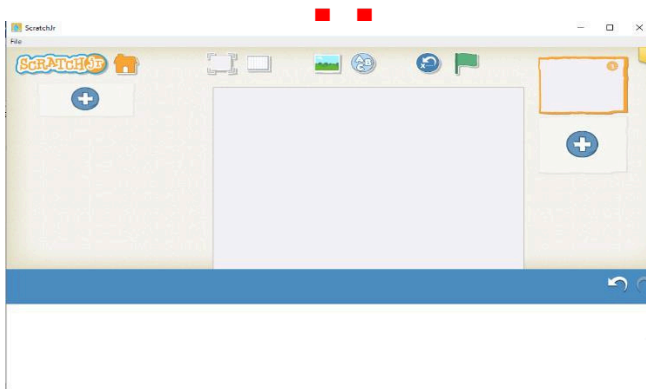
La portada incluirá:

- ☐ Nombre del videojuego.
- ☐ Nombre de los estudiantes y centro educativo.
- ☐ Un botón de inicio que, al pulsarlo, llevará al jugador a la primera escena/pantalla del juego.
- ☐

1. Crear la portada del videojuego

Fondo: toca el botón de fondos (icono paisaje y elige uno adecuado o dibuja el tuyo en el editor de fondos).

Título: toca el botón ABC (texto) y escribe el nombre del videojuego. Cambia el color, tamaño y posición para que se vea bien.
Escribe también nombre de estudiantes y colegio.



💡 Pista: usa colores llamativos para que el título destaque.

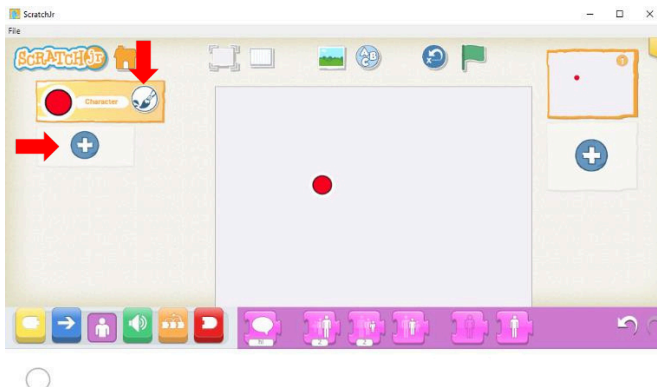


2. Crear botón de inicio

Añade un nuevo personaje: tocando “+” y eligiendo un objeto que funcione como botón (puede ser una estrella, círculo o un personaje).

Edita el personaje: cambia su color en el pincel si quieres.

Colócalo en la pantalla en un lugar visible.



💡 Pista: puedes dibujar tu propio botón si no encuentras uno que te guste.





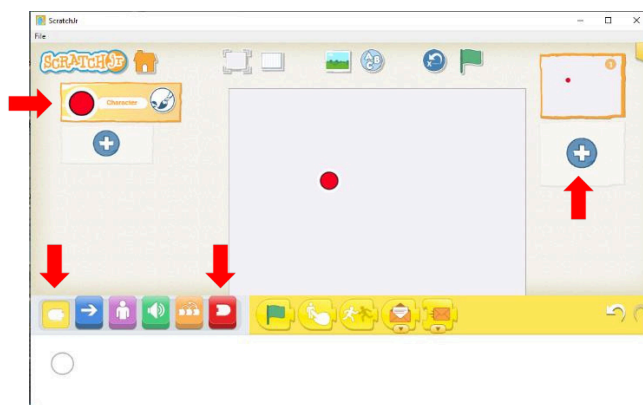
3. Programar el botón de inicio

Selecciona el botón: tocándolo.

Abre la pestaña de programación: bloques de colores abajo.

Arrastra estos bloques para hacer que el botón funcione:

- ☐  **Inicio al tocar.**
- ☐  **Ir a página:** selecciona la escena donde comienza el juego.





💡 Pista: si todavía no has creado la escena del juego, primero agrégala desde el icono de "páginas" (arriba a la derecha)




4. Probar y mejorar

Toca el botón de inicio y comprueba si cambia a la siguiente pantalla.

Ajusta la posición y el tamaño del botón si es necesario.

Si quieres, añade una animación para que el botón "parpadee" antes de tocarlo (usa bloques de movimiento  o apariencia ).

💡 Pista extra: puedes añadir un sonido al presionar el botón usando el bloque de sonidos .



¡Listo! Ahora tienes una portada interactiva para tu videojuego.