



“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 3: Programa tu personaje y los objetos

“Programa, juega y supera el reto. ¡Tu código es la clave para ganar!”

Reto: Programa tu personaje y los objetos

Duración: 1 hora

En este reto los estudiantes programarán el personaje para que se mueva por el laberinto usando botones y que pueda recoger objetos.


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 3 Cómo hacer que el personaje se mueva usando botones y recoja los objetos

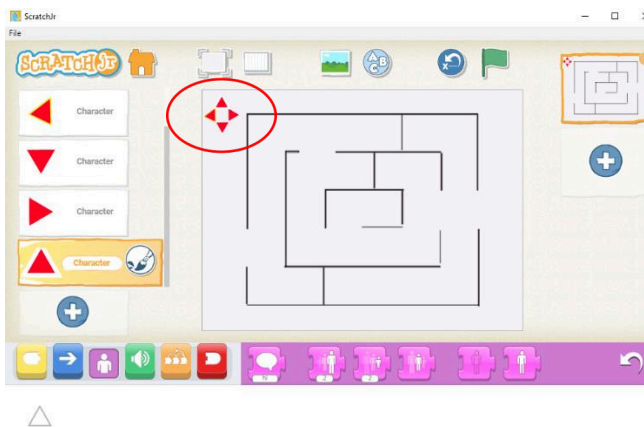
Aprenderás a programar el personaje para que se mueva por el laberinto usando botones y que pueda recoger los objetos.

1. Crear los botones para mover al personaje

Añade 4 nuevos personajes para los botones: tocando "+" y dibuja un botón con una flecha hacia arriba.

Repite el proceso con las flechas de izquierda, abajo y derecha.

Coloca los botones en una esquina de la pantalla para que no estorben en el juego.



💡 Pista: usa colores llamativos para los botones.



2. Programa cada botón para que mueva al personaje

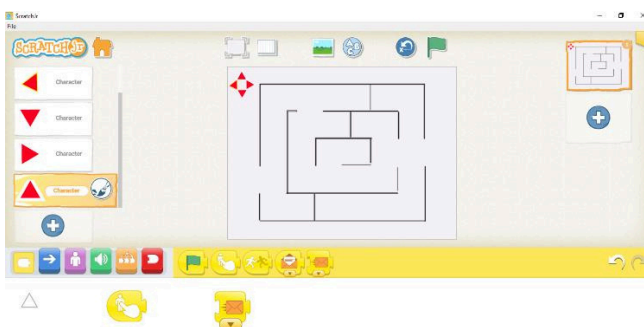
Selecciona el botón: tocándolo.

Abre la pestaña de programación: bloques de colores abajo.

Arrastra estos bloques para hacer que el botón funcione:

- ☐ **Al tocar.**
- ☐ **Enviar mensaje.**

Repetir para cada botón/dirección.



💡 Pista: tener en cuenta los mensajes se pueden enviar de distintos colores, un color para cada botón.





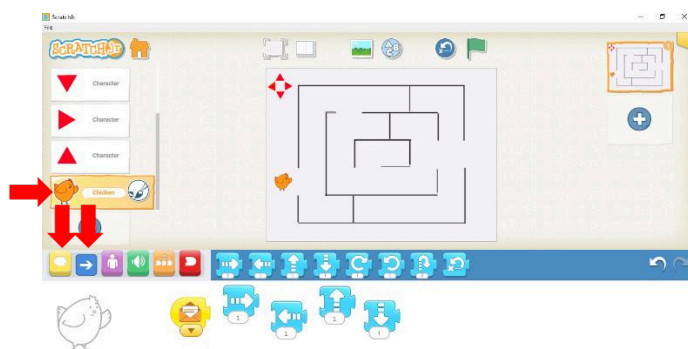
3. Haz que el personaje reciba los mensajes y se mueva

Selecciona el personaje: tocándolo.

Abre la pestaña de programación: bloques de colores abajo.

Arrastra estos bloques para hacer que el personaje se mueva:

- ☐  **Al recibir mensaje.**
- ☐  **Mover** en la dirección indicada.
Repetir para cada botón/dirección.





💡 Pista: puedes cambiar el diseño de los botones para que parezcan más reales (círculos con sombras, colores llamativos, etc)

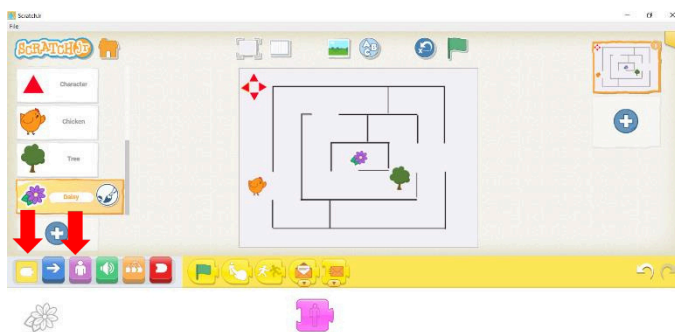


4. Programar la recolección de objetos

Añade varios objetos: según la temática elegida.

Para que desaparezcan al tocarlos:

- ☐  **Al tocar.**
- ☐  **Desaparecer.**





💡 Puedes hacer que un personaje le dé pistas al jugador cuando recoja cada objeto.



5. Programar el laberinto para reiniciar si se toca

Selecciona el laberinto: tocándolo.

Para que el juego se reinicie si el personaje principal toca al personaje del laberinto:



- ☐  **Al tocar.**
- ☐  **Enviar mensaje.**

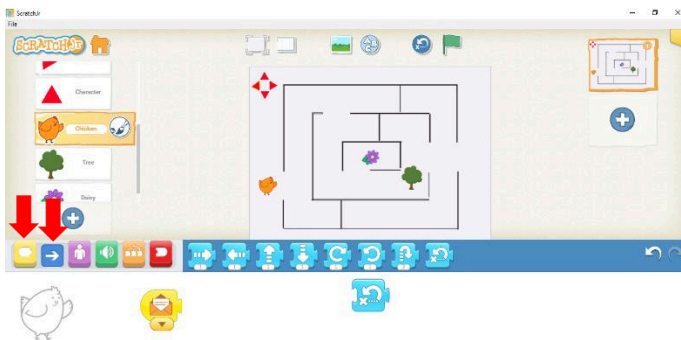


6. Programar el personaje principal para reiniciar si toca el laberinto

Selecciona el personaje principal: tocándolo.

Para que el juego se reinicie si el personaje principal toca al personaje del laberinto:

- ☐  **Recibir mensaje.**
- ☐  **Volver a reiniciar.**





💡 Si quieres hacerlo más avanzado, puedes agregar sonidos o efectos cuando el personaje pierda.

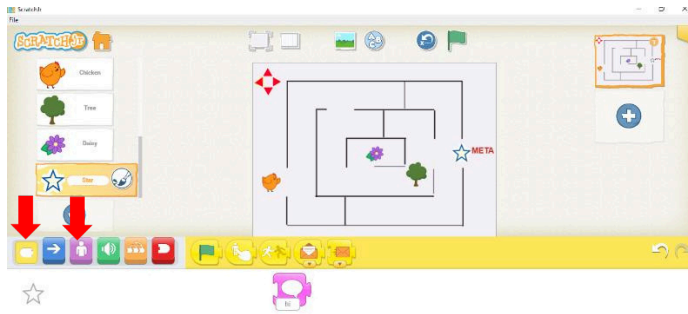


7. Crear la meta y ganar el juego

Añade un personaje: tocando “+” (por ejemplo una bandera) como meta.

Programa que cuando el personaje llegue a la meta, muestre un mensaje de victoria:

- ☐  **Al tocar** (cuando el personaje llegue a la meta).
- ☐  **Mostrar mensaje** (“Ganaste”).



💡 Si quieres hacerlo más avanzado, puedes agregar sonidos o efectos cuando el personaje gane.



¡Listo! Ahora tienes tu videojuego.