

TAREA FINAL

1. Título del juego

¡Repaso contigo!

2. Autoría

Francisco José Bay Barragán.

3. URL

<https://scratch.mit.edu/projects/507977958>

4. Objetivos del juego y justificación

Scratch es un programa muy intuitivo, fácil de usar y gratuito, está al alcance de todo aquel que disponga de un ordenador y se haya instalado en su PC el programa, si no quiere trabajar con conexión a internet. Por ello, y con la ayuda de Tarjetas para programar determinados efectos, de tutoriales y variados trabajos disponibles en su página, se puede ir creciendo fácilmente en su aprendizaje. Con el trabajo que se presenta en el curso se pretende:

- Ayudar a memorizar algunos de los contenidos del currículum del segundo trimestre a los alumnos de 4º de ESO de la asignatura de Historia.
- Familiarizar a estos alumnos con el programa Scratch 3.0.
- Interesar a los alumnos en su manejo y posible uso en futuras actividades de clase creando videojuegos, animaciones o vislumbrar sus posibilidades en el control de diversos dispositivos tecnológicos.

5. Destinatarios

Los destinatarios del presente trabajo es alumnado de 4º de ESO, con 16 años, que deben memorizar fechas, relacionar hechos, escribir y manejar correctamente un variado vocabulario relacionado con la asignatura de historia... Aprenderlo jugando de forma muy intuitiva e interactuando con un personaje animado, es mucho más divertido y, por ello, mejor aceptado y más eficaz a la hora de aprender la materia de examen.

6. Descripción del juego

Consideraciones generales

- En el juego se da una interactividad fluida entre el alumnado y el personaje de “Abby”: llamará al jugador por su nombre, lo acompañará en todo su recorrido de aprendizaje presentando las preguntas y explicando su propuesta, animando y, en caso de fallo, resolviendo la respuesta para que el alumno pueda asimilarla y resolverla exitosamente en posteriores ocasiones.
- Es importante esperar a recibir todas las indicaciones antes de resolver la pregunta para que los programas no se solapen.
- Scratch no diferencia entre mayúsculas o minúsculas, pero acentos, espacios o puntuación sí por lo que una respuesta puede ser correcta, pero ser considerada fallada por el programa en virtud de los motivos antes mencionados.

Forma de jugar

- El juego plantea 5 preguntas de distinto tipo (escribir, señalar o arrastrar) relacionadas con el temario de 4º de ESO, correspondiente al segundo trimestre de la asignatura de historia.
- El personaje de Abby planteará la pregunta y presentará la forma de ejecutarla.
- Si la respuesta es correcta, Abby lo comunicará y dará una breve información adicional que complementará el contenido tratado.
- Si la respuesta es incorrecta, Abby lo comunicará, dirá cuál es la correcta el juego se parará y el juego se parará, por lo que el jugador deberá volver a empezarlo si quiere llegar a la puntuación máxima.
- Cada respuesta acertada contabilizará en un marcador con dos puntos. Si se consigue acertar todas las respuestas (10 puntos) aparecerá un fondo final que supondrá el fin del juego y la obtención del “Sobresaliente”.
- Para iniciar el juego, basta con pulsar la bandera verde.

Soluciones a las preguntas planteadas

- 1) Rusia, Francia y Reino Unido (el juego está programado para no diferenciar el orden en el que se escriben los países)
- 2) Soviet de Petrogrado-Revolución de febrero/ Ultimátum austrohúngaro-Atentado de Sarajevo/ Tratado de Versalles-Corredor de Danzig
- 3) B
- 4) 1. Fernando V, 2. Carlos II, 3. Felipe V, 4. Fernando VI, 5. Carlos III, 6. Felipe VI
- 5) A