

## **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 empezar 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