**TAREA FINAL CURSO SCRATCH**

**TÍTULO DEL JUEGO:**

ATLANTIS. THE SUBMARINE CITY

**AUTORÍA:**

SORAYA CRUZ EXPOSITO

**URL**

<https://scratch.mit.edu/projects/494147128>

**DESTINATARIOS Y NECESIDADES**

Este juego va dirigido a los alumnos de 3º, 4º, 5º y 6º como una forma de repaso interactiva de los contenidos trabajados hasta ahora en el curso.

Los alumnos a los que se dirige el juego son alumnos con poco nivel en la lengua y poca motivación hacia la asignatura, por lo que he generado un juego sencillo y de uso intuitivo. Los alumnos tienen problemas para seguir indicaciones e instrucciones sencillas en la lengua extranjera por lo que ese es uno de los principales objetivos que se ha perseguido en la creación del juego. Por otro lado, el centro se sitúa en una zona rural en la que los alumnos, aunque utilizan las tecnologías, no son conscientes de todas las posibilidades que estas presentan, por lo tanto el repaso del tema, que podría haber sido realizado de una forma tradicional, se plantea como un juego digital con una herramienta nueva para ellos.

Los contenidos que se han planteado a lo largo del juego son contenidos que he trabajado con uno u otro grupo en algún momento del curso. Los alumnos de quinto y sexto han trabajado todos ellos con algunas dificultades en el aula, por lo que este juego servirá como un repaso y como última revisión de las dificultades de cara a una tarea final que realizaremos al final del curso. En el caso de los alumnos de tercero y cuarto, este juego será planteado al final del curso como tarea final cuando ya se hayan trabajado todos los contenidos en el aula.

Finalmente, los alumnos a los que se dirige esta actividad tienen un muy corto periodo de atención y, a pesar de los cursos en los que se encuentran, tienen muchos problemas para focalizar su atención durante mucho tiempo en una actividad de larga duración. Por eso, las diferentes pruebas o pantallas que tienen que ir superando no son excesivamente largas ni requieren de mucho tiempo, aunque serían fácilmente adaptables a otros grupos o cursos añadiendo algunas frases o indicaciones de más.

**JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DEL JUEGO**

* Trabajar los contenidos del trimestre / curso. Como se ha visto en el apartado anterior, en el caso de los alumnos de quinto y sexto, este juego es un repaso del trimestre; pero en el caso de los alumnos de tercero y cuarto, este juego se realizará al final del curso. Los contenidos a trabajar son principalmente:
  + Uso de comparativas y superlativas
  + Repaso de las horas
  + Nombre de los animales y uso del verbo CAN
  + Pronunciación de palabras sencillas como colores
* Seguir instrucciones en lengua extranjera. Este podría considerarse el objetivo principal. A lo largo del curso he trabajado con los alumnos el seguimiento de ordenes o instrucciones sencillas expresadas en lengua extranjera. Por norma general, estas instrucciones se dan en el aula en una base diaria pero siempre acompañadas con gestos; sin embargo, a lo largo de este proyecto se pretende que los alumnos sean capaces de seguir las instrucciones dadas por los personajes de forma escrita y ayudándose del entorno de la pantalla.
* Utilizar las nuevas tecnologías. Como se ha indicado anteriormente los alumnos de este centro, aunque capaces de utilizar las tecnologías no presentan las habilidades necesarias para realizar tareas sencillas en un ordenador. Además, en muchas ocasiones demuestran una gran falta de motivación e interés hacia los trabajos online o con ordenador (Word, power point…). Por lo tanto, uno de los objetivos de este juego es que los alumnos descubran y se interesen por las posibilidades de trabajar la tecnología de una forma divertida y motivante. La idea es que una vez visto el juego, podamos dedicar algunas clases a que ellos descubran el programa y sean capaces de generar ordenes y comandos sencillos en el mismo.

**EXPLICACIÓN DEL JUEGO**

El juego va siendo totalmente explicado a través de las diferentes pantallas que los usuarios van encontrando a lo largo del mismo. En la primera pantalla se plantea el conflicto o problema y se explica cómo puede superarse. A partir de ahí, los personajes de cada pantalla van interactuando con el usuario e indicando cómo jugar a cada juego.

En caso de que el usuario no supiese una respuesta o no acertase a la primera, el juego siempre da la posibilidad de volver a intentarlo. Del mismo modo, si no sé sabe como continuar hacia la siguiente pantalla o el siguiente nivel, los diferentes objetos que aparecen siempre llevan indicado si tienen que ser clicados, o movidos, o arrastrados...

A continuación, presento una tabla indicando las instrucciones de cada pantalla:

|  |  |
| --- | --- |
| **PANTALLA** | **INSTRUCCIONES** |
| Bajo del mar | El personaje saluda y pregunta el nombre al usuario. Presenta el problema de los habitantes de Atlantis e indica hacer click en el pez rojo para continuar. |
| Desierto del Gobi | El personaje se presenta e indica unas frases que el usuario tendrá que completar utilizando la forma comparativa de las palabras entre paréntesis. Una vez superada la prueba, hacer click en el cactus para continuar. |
| Selva del Amazonas | El personaje se presenta y se introducen unos relojes y una mano en la pantalla. La mano lleva la inscripción “move me” para que el usuario la utilice como ratón. Hay que llevar la mano hasta el reloj correcto. Una vez superada la prueba, hacer click en la flor para continuar. |
| Nebulon 5 | El robot se presenta. Da unas pistas para que el usuario escriba el nombre del animal que se describe. A su vez, la forma del animal aparece poco a poco en la pantalla. Una vez resuelto el enigma de cada animal, hacemos click donde se indica para continuar con la siguiente descripción. Una vez superada la prueba, hacer click en la estrella para continuar. |
| Jurásico | El personaje se presenta e indica unas frases que el usuario tendrá que completar utilizando la forma superlativa de las palabras entre paréntesis. Una vez superada la prueba, hacer click en el huevo para continuar. |
| Escenario | El personaje se presenta e introduce el juego. Hay que decir repetidas veces la palabra del globo para que esta suba hasta la parte superior de la palabra. Si hay silencio o se baja el volumen, el globo bajará hacia abajo. Una vez superada la prueba, hacer click en el diamante para continuar. |
| Bajo del mar | Esta es casi la última pantalla y el usuario solo tiene que leer lo que indica el personaje. Este coloca el caldero y los ingredientes dentro y pide al usuario que repita las palabras mágicas. En este caso la pantalla cambia sola. |
| Cielo azul | En esta pantalla, el usuario se encuentra con la sirena que tras probar la poción celebra que funciona. |