

## Breakout el paso de la galaxia coduk

Grado sugerido: Octavo

Anny Gudiela Almanza Avilez

*Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.*

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a:  
[docenteannyalmanza@ie-inemlorenzomarialleras.ie.edu.co](mailto:docenteannyalmanza@ie-inemlorenzomarialleras.ie.edu.co)

## **GUÍA: EL PASO DE LA GALAXIA CODUK**

En esta guía de trabajo se presenta un Breakout en la herramienta Genially, para evaluar los conocimientos sobre el programa Scratch. Está organizada en 3 retos en los que los y las estudiantes deberán descifrar una contraseña, desencriptar un código y responder 5 preguntas de opción múltiple con única respuesta. Se propone el trabajo en equipos de 3 estudiantes, los cuales podrán realizarla en forma autónoma y en un tiempo máximo de 45 minutos.

<b>Aprendizajes esperados</b>	Identificar la función de cada una de las categorías de bloques de programación en Scratch.  Reconocer los diferentes bloques que hacen parte de una categoría en Scratch.
<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Materiales Requeridos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Computador o dispositivo móvil</i></li><li>• <i>Conexión a internet</i></li><li>• <i>Libreta de apuntes</i></li><li>• <i>Lápiz o lapicero</i></li><li>• <i>Reloj o celular</i></li></ul>
<b>Actividades para desarrollar</b>	<p><i>Presaber: conocimiento básico del programa Scratch.</i></p> <p>La actividad gamificada es un breakout educativo (El paso de la Galaxia Coduk) en el aula, con una duración de 45 minutos. Los y las estudiantes trabajarán en equipo (preferiblemente mixtos) con un solo computador, asumiendo los siguientes roles:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Líder: inicia el primer reto, establece el orden en el que los demás integrantes participarán. Es responsable de informar al docente cuando terminen la actividad y de garantizar que todos y todas aporten a la solución de cada reto.</li><li>- Jefe de bitácora: lleva las anotaciones de la información necesaria en cada reto (números y letras de la contraseña, palabra clave del reto 2).</li><li>- Jefe de control de tiempo: supervisa el tiempo transcurrido en cada reto e informa si van bien o van muy atrasados (puede usar un reloj o celular).</li></ul> <p>La actividad está compuesta por tres retos secuenciales, que al solucionarse correctamente les darán tres estrellas. No pueden avanzar al reto siguiente si no han resuelto el anterior. Estos retos se describen a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Reto 1 Laberinto: los equipos deben seguir una ruta determinada, leyendo las funciones de un bloque y seguir por el camino que tenga la respuesta correcta. Para esta actividad, el o la Jefe de bitácora de cada equipo debe anotar en su cuaderno los números o letras que están sobre la ruta para armar una contraseña que les permitirá ingresar a un portal y continuar con el recorrido.</li><li>• Reto 2 Mensaje secreto: los equipos deben analizar el alfabeto extraterrestre y reemplazar los símbolos por las letras correspondientes en nuestro alfabeto. Al descubrir el mensaje (adivinanza sobre un bloque de programación) deberán digitar la respuesta correcta para poder continuar</li></ul>

	<p>con el viaje. El o la Jefe de bitácora de cada equipo debe anotar en su cuaderno la decodificación y la respuesta que les permitirá continuar con el recorrido.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reto 3 Derribando asteroides: se formulan 5 preguntas relacionadas con las categorías y bloques de programación de Scratch. En la medida en que se responden correctamente se avanza a la siguiente pregunta, pero si la respuesta es incorrecta se regresará al inicio del quiz.</li> </ul> <p>Al finalizar el tiempo se contarán las estrellas y se registrará los tiempos que tardó cada equipo en resolver la actividad. Al final se socializarán las dificultades presentadas, las respuestas correctas, así como las sugerencias para una próxima actividad.</p> <p><b>Instrucciones</b></p> <p>¡Les propongo un reto, ayuden a los tripulantes de la Misión Espacial Octavius a salir de la Galaxia Coduk para llegar su destino, el maravilloso planeta Scratch!</p>  <p>Para ello sigue las instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Accede a la siguiente dirección:  <a href="https://view.genially.com/5fce93ffe8ded70d401a2123/game-breakout-galaxia-coduk">https://view.genially.com/5fce93ffe8ded70d401a2123/game-breakout-galaxia-coduk</a></li> <li>2. Navega por la presentación, observa con mucha atención el video y resuelve uno a uno los retos.</li> <li>3. Cada reto te dará un premio, deberás recoger los tres premios para salvar a la tripulación y así garantizar que puedan seguir su viaje.</li> <li>4. Al finalizar la misión informa a tu docente y muéstrale lo que has ganado.</li> </ol> <p><b>Respuestas a los retos</b></p> <p><b>Reto 1:</b> 1A6F6L5A  <b>Reto 2:</b> BANDERAVERDE  <b>Reto 3</b></p> <p><b>Pregunta 1:</b> Hacer que la nave se mueva hacia arriba...  <b>Pregunta 2:</b> Un condicional  <b>Pregunta 3:</b> Bucles  <b>Pregunta 4:</b> Sensores  <b>Pregunta 5:</b> Operadores</p>
--	---

<b>Adaptaciones</b>	<p>En caso de no contar con computadores suficiente para cada estudiante se puede trabajar en grupos.</p> <p>Esta actividad está pensada para desarrollarla de forma conectada, sin embargo, se puede adaptar fácilmente para trabajarse en forma desconectada. Se pueden imprimir las páginas, en caso de no contar con conexión a internet ni computadores.</p>
<b>Referencias</b>	<p>Hernández, J. (2018). <i>Aprender Jugando Propuesta de innovación educativa orientada a promover la gamificación en la tutoría de Educación Primaria</i>. [Tesis Máster Universitario, UNIR]. Re-UNIR <a href="https://www.youtube.com/watch?v=C2Pq4N-iE4I&amp;t=37s">https://www.youtube.com/watch?v=C2Pq4N-iE4I&amp;t=37s</a></p> <p>SCRATCH. (s.f.). <i>Scratch para educadores</i>. <a href="https://scratch.mit.edu/educators/">https://scratch.mit.edu/educators/</a></p>

### ANEXO(s)

<https://view.genially.com/5fce93ffe8ded70d401a2123/game-breakout-galaxia-coduk>