

# Videojuego en Scratch

Grado sugerido: Sexto

**Rafael Enrique Bustamante Vergara**

*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: [aguacorporacion30@hotmail.es](mailto:aguacorporacion30@hotmail.es)

## GUÍA: CREA TU VIDEOJUEGO ESTILO “MARIO BROS” EN SCRATCH

<b>Aprendizajes esperados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar los elementos básicos de un videojuego estilo plataforma (sprites, escenarios, gravedad, obstáculos, vidas).</li> <li>- Diseñar personajes, enemigos y escenarios con herramientas básicas de Scratch.</li> <li>- Programar movimientos, efectos y colisiones entre objetos utilizando bloques de Scratch.</li> <li>- Comprender el ciclo de diseño-prueba-ajuste para la creación de videojuegos.</li> </ul>
<b>Duración</b>	120 minutos (puede dividirse en dos sesiones de 60 minutos).
<b>Materiales Requeridos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Computador con acceso a Internet.</li> <li>- Cuenta en Scratch (<a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>).</li> <li>- Audífonos (opcional, para efectos de sonido).</li> <li>- Cuaderno y lápiz para actividades desconectadas.</li> </ul>
<b>Actividades para desarrollar</b>	<p>1. Actividad Desconectada: ¿Qué hace divertido a un videojuego?  Duración: 15 minutos  Instrucciones: En tu cuaderno, responde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué videojuegos has jugado que te han gustado?</li> <li>- ¿Qué tienen en común?</li> <li>- ¿Qué obstáculos, personajes o niveles recuerdas?</li> </ul> <p>Comparte tus respuestas con un compañero y haz una lista de elementos clave que incluirías en tu propio videojuego.</p> <p>2. Exploración Guiada: Conociendo Scratch  Duración: 15 minutos  Instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ingresa a <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> y crea una cuenta si no tienes una.</li> <li>- Explora algunos proyectos de videojuegos publicados.</li> <li>- Identifica qué bloques permiten mover un personaje, detectar colisiones o sumar puntos.</li> </ul> <p>Sugerencia: Busca proyectos como 'Mario', 'Plataformas', o “Platformer Game” y observa cómo están programados.</p>

	<p>3. ¡Manos a la obra!: Creando tu videojuego</p> <p>Duración: 80 minutos</p> <p>Instrucciones:</p> <p>Etapa 1: Diseño de Personaje y Escenario (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elimina el gato de Scratch.</li> <li>- Dibuja o selecciona un sprite que será tu personaje principal (puede parecerse a Mario).</li> <li>- Crea un fondo con plataformas. Puedes usar el editor de escenarios o subir una imagen.</li> </ul> <p>Etapa 2: Programar Movimiento (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agrega bloques para que tu personaje se mueva a la izquierda/derecha con las flechas.</li> <li>- Simula la gravedad: haz que el personaje baje si no está sobre una plataforma.</li> <li>- Usa bloques de detección de color para saber cuándo está en el piso.</li> </ul> <p>Etapa 3: Añadir obstáculos y enemigos (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crea un sprite enemigo (como un hongo o tortuga).</li> <li>- Programa el enemigo para que se mueva automáticamente y reinicie el nivel si choca con el personaje.</li> <li>- Agrega trampas o zonas de caída.</li> </ul> <p>Etapa 4: Puntaje, vidas y meta (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Agrega variables: puntaje, vidas.</li> <li>- Programa que al recoger una moneda suba el puntaje.</li> <li>- Crea un portal o bandera para pasar de nivel.</li> </ul> <p><b>Retos adicionales (para quien termine antes)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agrega música de fondo o efectos de salto.</li> <li>2. Haz un segundo nivel.</li> <li>3. Crea un sistema de vidas (si pierde 3 veces, aparece “Game Over”).</li> <li>4. Haz que el personaje dispare o salte sobre enemigos para eliminarlos</li> </ol>
<p><b>Adaptaciones</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zona rural o sin Internet: Descargar Scratch en su versión offline. Usar actividades desconectadas como diseño en papel.</li> <li>- Estudiantes con discapacidad visual: Trabajar con asistencia o versión de Scratch adaptada. Fomentar diseño de audiojuegos.</li> </ul>

	- Estudiantes con dificultades de motricidad: Asignar compañeros de apoyo o usar teclado con accesibilidad.
<b>Referencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- MIT Scratch Team. (2023). Scratch Programming. <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a></li> <li>- Code Club. (n.d.). Platformer Game in Scratch. <a href="https://codeclubprojects.org">https://codeclubprojects.org</a></li> <li>- Fundación Telefónica. (2020). Guías de programación creativa con Scratch</li> </ul>

### ANEXO(s)

Enlace:

<https://scratch.mit.edu/projects/123456789>

QR:



Video tutorial (opcional):

<https://www.youtube.com/watch?v=example-tutorial-mario-scratch>