

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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: aguacorporacion30@hotmail.es

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

Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none">- Identificar los elementos básicos de un videojuego estilo plataforma (sprites, escenarios, gravedad, obstáculos, vidas).- Diseñar personajes, enemigos y escenarios con herramientas básicas de Scratch.- Programar movimientos, efectos y colisiones entre objetos utilizando bloques de Scratch.- Comprender el ciclo de diseño-prueba-ajuste para la creación de videojuegos.
Duración	120 minutos (puede dividirse en dos sesiones de 60 minutos).
Materiales Requeridos	<ul style="list-style-type: none">- Computador con acceso a Internet.- Cuenta en Scratch (https://scratch.mit.edu).- Audífonos (opcional, para efectos de sonido).- Cuaderno y lápiz para actividades desconectadas.
Actividades para desarrollar	<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">- ¿Qué videojuegos has jugado que te han gustado?- ¿Qué tienen en común?- ¿Qué obstáculos, personajes o niveles recuerdas? <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">- Ingresa a https://scratch.mit.edu y crea una cuenta si no tienes una.- Explora algunos proyectos de videojuegos publicados.- Identifica qué bloques permiten mover un personaje, detectar colisiones o sumar puntos. <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 Duración: 80 minutos Instrucciones:</p> <p>Etapa 1: Diseño de Personaje y Escenario (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elimina el gato de Scratch. - Dibuja o selecciona un sprite que será tu personaje principal (puede parecerse a Mario). - Crea un fondo con plataformas. Puedes usar el editor de escenarios o subir una imagen. <p>Etapa 2: Programar Movimiento (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrega bloques para que tu personaje se mueva a la izquierda/derecha con las flechas. - Simula la gravedad: haz que el personaje baje si no está sobre una plataforma. - Usa bloques de detección de color para saber cuándo está en el piso. <p>Etapa 3: Añadir obstáculos y enemigos (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea un sprite enemigo (como un hongo o tortuga). - Programa el enemigo para que se mueva automáticamente y reinicie el nivel si choca con el personaje. - Agrega trampas o zonas de caída. <p>Etapa 4: Puntaje, vidas y meta (20 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agrega variables: puntaje, vidas. - Programa que al recoger una moneda suba el puntaje. - Crea un portal o bandera para pasar de nivel. <p>Retos adicionales (para quien termine antes)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Agrega música de fondo o efectos de salto. 2. Haz un segundo nivel. 3. Crea un sistema de vidas (si pierde 3 veces, aparece “Game Over”). 4. Haz que el personaje dispare o salte sobre enemigos para eliminarlos
Adaptaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Zona rural o sin Internet: Descargar Scratch en su versión offline. Usar actividades desconectadas como diseño en papel. - Estudiantes con discapacidad visual: Trabajar con asistencia o versión de Scratch adaptada. Fomentar diseño de audiojuegos.

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

ANEXO(s)

Enlace:

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

QR:



Video tutorial (opcional):

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