

## Sesión 27 – Reto 3 Jóvenes Talento ¿Quién quiere ser Millonario?

(Guía del formador primaria)

### Meta

Desarrollar la capacidad de ‘reconocer, identificar y resolver problemas’ mediante la elaboración de preguntas y la búsqueda de información de diferentes fuentes.

### Resumen

En esta sesión los estudiantes realizarán un refuerzo de lo trabajado hasta ahora. Para ello, se hace un mayor énfasis en la elaboración y comprensión de los conceptos aprendidos a lo largo de las sesiones, a través del juego ¿Quién quiere ser Millonario? El cual permitirá asignar puntos para Jóvenes Talentos.

### Al completar esta actividad, los estudiantes:

- Repasarán los contenidos enseñados en las sesiones anteriores por medio del juego ¿Quién quiere ser Millonario?
- Expondrán sus esfuerzos y los resultados logrados durante las sesiones trabajadas.

### Vocabulario contextualizado de la sesión

Ver los vocabularios trabajados en el módulo 1 y módulo 2.

### Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1	Bienvenida	Toma de asistencia al grupo		5 min
2	Explicación de lo que se realizará en la sesión	Explíqueles a los estudiantes que en esta sesión		10 min
3	Programación grupal en Scratch para el juego ¿Quién quiere ser millonario?	Realice junto con los estudiantes una programación que pueda ser usada en el juego, interactúe con los estudiantes y realice un primer código y luego muéstreles el código que se utilizará para el juego.	Scratch, kymo	25 min
4	Juego ¿Quién quiere ser millonario?	Ficha de refuerzo sobre las sesiones de trabajo a modo de juego.	Reto 3 jóvenes talento, Diapositiva juego ¿Quién quiere ser Millonario?	35 min
5	Juego en scratch	Elaboración de juego en scratch	Scratch	30 min
6	Cierre	Recoger material		5 min

Sesión 27: Reto 3 Jóvenes Talento ¿Quién quiere ser Millonario?

"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, sea fónico, microfilme, mimeográfico, offset, electrónico o por fotocopia. Esta edición y sus características gráficas son propiedad de FUNDACIÓN PARQUE DEL SOFTWARE MEDELLÍN, ParqueSoft Medellín. Todos los derechos Reservados"

## Descripción de las actividades

### Motivación: Exploración de conceptos previos

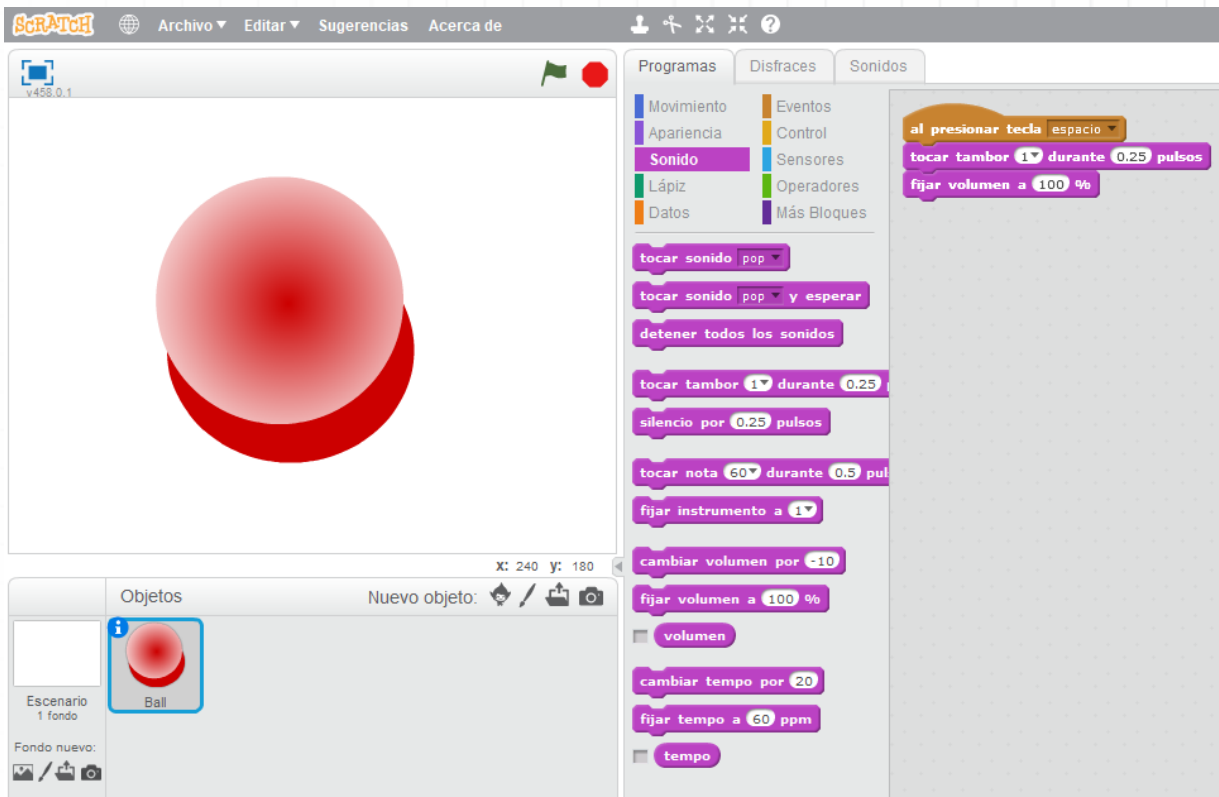
1. Dé la bienvenida a los estudiantes y tome la asistencia del grupo.
2. Realice una breve explicación de lo que se realizará en la sesión, luego invite a los estudiantes a que conformen los equipos que han venido trabajando para los retos de jóvenes talento, coménteles que se realizará el juego '¿Quién quiere ser Millonario?' y explíqueles a los estudiantes en que consiste. (Ver reto 3 Jóvenes talento)

### Acercamiento y construcción de conceptos

3. Proponga a los estudiantes como ellos elaborarían en Scratch un posible código para este juego al accionar un botón, recoja las impresiones de cada uno de los estudiantes en el tablero y vea si es posible elaborar el código para este juego, dependiendo de las respuestas o inquietudes que surjan explíqueles cómo se realizaría el código en Scratch y luego elabore un botón con papel aluminio y conéctelo a la kymo, organice el espacio para el concurso.



**Programación en scratch:** Para el juego lo primero que se debe elaborar es un botón, luego realizar una programación sencilla como la que se observa en la imagen.



## Valoración y cierre

Juego del martillo en Scratch, invite a los estudiantes a realizar el siguiente juego.



**Paso 1:** Para realizar este juego primero debes crear dos escenarios:

**Fondo 1**



**Fondo 2**



**Paso 2:** y deberá tener esta programación

```

al presionar
  cambiar fondo a fondo1
  fijar Puntos a 0
  fijar tiempo a 60
  repetir hasta que tiempo < 1
  esperar 1 segundos
  fijar Juego a número al azar entre 1 y 9
  esperar 1 segundos
  enviar Juego
  
```

```

al presionar
  por siempre
  si tiempo > 0 entonces
    cambiar tiempo por -1
    esperar 1 segundos
  
```

```

al presionar
  por siempre
  si tiempo < 1 entonces
    cambiar fondo a fondo2
  
```

En variables se crearon las siguientes:

- Juego
- Puntos
- tiempo



**Paso 3:** Ahora deberás crear 10 personajes, en este caso elegimos 9 fantasmas y un martillo.



El 86499 es nuestro martillo, esta es su programación:



```

al presionar
  cambiar disfraz a 2
  por siempre
    ir a puntero del ratón
    si ¿ratón presionado? entonces
      cambiar disfraz a 2
      esperar 0.02 segundos
      cambiar disfraz a 4
      esperar 0.02 segundos
      tocar tambor 10 durante 0.01 pulsos
      esperar 0.1 segundos
      cambiar disfraz a 3
      tocar tambor 10 durante 0.01 pulsos
    si no
      cambiar disfraz a 2
  
```



Objeto 2, esta es su programación:

```

al presionar
  esconder
  por siempre
    si ¿tocando 86499? y ¿ratón presionado? entonces
      cambiar Puntos por 1
      esconder
  al recibir 1
    mostrar
    esperar número al azar entre 1 y 4 segundos
    esconder
  
```



Objeto 3, esta es programación:



Objeto 4, Esta es su programación:



Objeto 5, Ghost4 esta es su programación:

```

al presionar
esconder
por siempre
  si ¿tocando 86499? y ¿ratón presionado? entonces
    cambiar Puntos por 1
    esconder
al recibir 4
mostrar
esperar número al azar entre 1 y 4 segundos
esconder
  
```



Objeto 6, Ghost5 esta es su programación:

```

al presionar
esconder
por siempre
  si ¿tocando 86499? y ¿ratón presionado? entonces
    cambiar Puntos por 1
    esconder
al recibir 5
mostrar
esperar número al azar entre 1 y 4 segundos
esconder
  
```





Objeto 7, esta es su programación:

The Scratch code for Ghost6 is as follows:

- al presionar** (when green flag clicked):
  - esconder** (hide)
  - por siempre** (forever loop):
    - si** (if) condition: **¿tocando 86499 ?** and **¿ratón presionado?** (mouse clicked)
      - entonces** (then):
        - cambiar Puntos por 1** (change score by 1)
        - esconder** (hide)
- al recibir 6** (when receiving 6):
  - mostrar** (show)
  - esperar número al azar entre 1 y 4 segundos** (wait 1 to 4 seconds)
  - esconder** (hide)



Objeto 8, esta es su programación:

The Scratch code for Ghost7 is as follows:

- al presionar** (when green flag clicked):
  - esconder** (hide)
  - por siempre** (forever loop):
    - si** (if) condition: **¿tocando 86499 ?** and **¿ratón presionado?** (mouse clicked)
      - entonces** (then):
        - cambiar Puntos por 1** (change score by 1)
        - esconder** (hide)
  - al recibir 7** (when receiving 7):
    - mostrar** (show)
    - esperar número al azar entre 1 y 4 segundos** (wait 1 to 4 seconds)
    - esconder** (hide)



Objeto 9, esta es su programación:

```
al presionar
esconder
por siempre
si ¿tocando 86499? y ¿ratón presionado? entonces
  cambiar Puntos por 1
  esconder
al recibir 8
mostrar
esperar número al azar entre 1 y 4 segundos
esconder
```



Objeto 10, esta es su programación:

```
al presionar
esconder
por siempre
si ¿tocando 86499? y ¿ratón presionado? entonces
  cambiar Puntos por 1
  esconder
al recibir 9
mostrar
esperar número al azar entre 1 y 4 segundos
esconder
```

La programación ha quedado lista, si la quieren jugar con la kymo deberán elaborar un botón con papel aluminio, y una especie de martillo, y conectarla como se muestra en la imagen, además deberá ser jugada en parejas y con el joystick.

