

## Sesión 47 – Penaltis

(Guía del formador Primaria)

### Meta

Poner a prueba la creatividad y habilidad de los estudiantes para que creen un juego de penaltis.

### Resumen

En esta sesión los estudiantes elaborarán en Scratch un juego de cobrar penaltis.

### Al completar esta actividad, los estudiantes:

- Fortalecerán scratch.
- Fortalecerán la construcción de prototipos.

### Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1	Bienvenida	Breve repaso de la sesión anterior y toma de asistencia.	Lista de asistencia	10 min
2	Explicación de la sesión	Explicar a los estudiantes el objetivo de la sesión.		10 min
3	Creando el juego	Creación del juego en scratch	Kit de electrónica, Papel, aluminio, colbón.	60 min
4	jugando	Realice que cada grupo ponga a jugar a los demás del salón	Pygmalion IDE Scartch	30 min
5	Cierre	Resuelva dudas, recoja el material y organice el área de trabajo		10 min

### Descripción de las actividades

1. Haga un saludo de bienvenida y tome la asistencia.
2. Explíqueles que debido a la pasión del mundial haremos un juego con referencia al futbol.  
Explíqueles las pautas básicas para crear el juego y ayúdeles en la programación para que sea mas fácil para ellos.

### Acercamiento y construcción de conceptos

"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"

### 3. Creación del juego:

Paso 1: Construcción de los objetos y fondos.

Creamos el objeto 1; el balón.

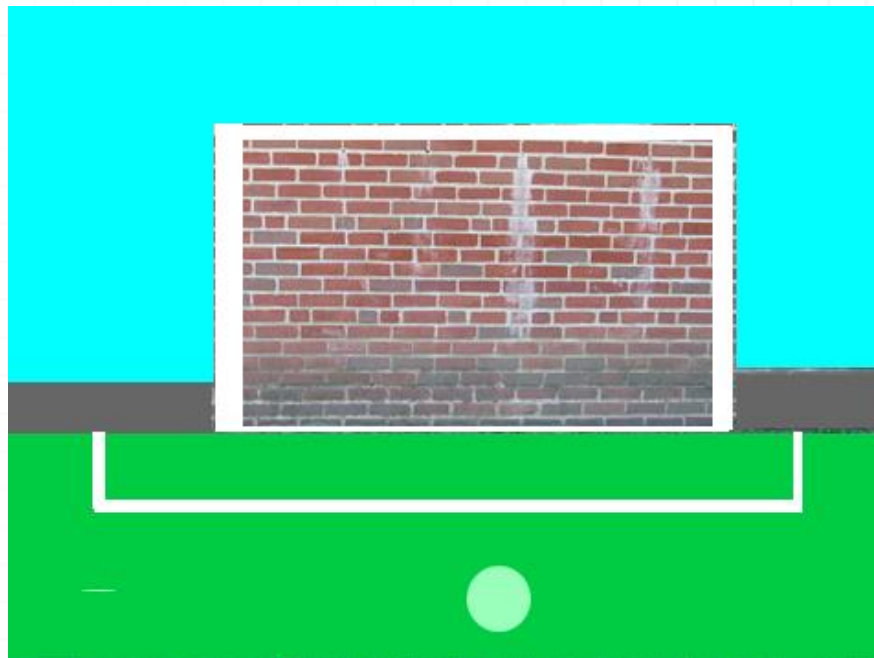


Paso 2: Creamos el objeto 2; el arquero, o pueden elegir un personaje, permítales a los estudiantes crear como ellos consideren su arquero.



Paso 3: Creamos los dos fondos; fondo 1 y fondo 2.

El Fondo 1, es donde vamos a patear los penaltis.



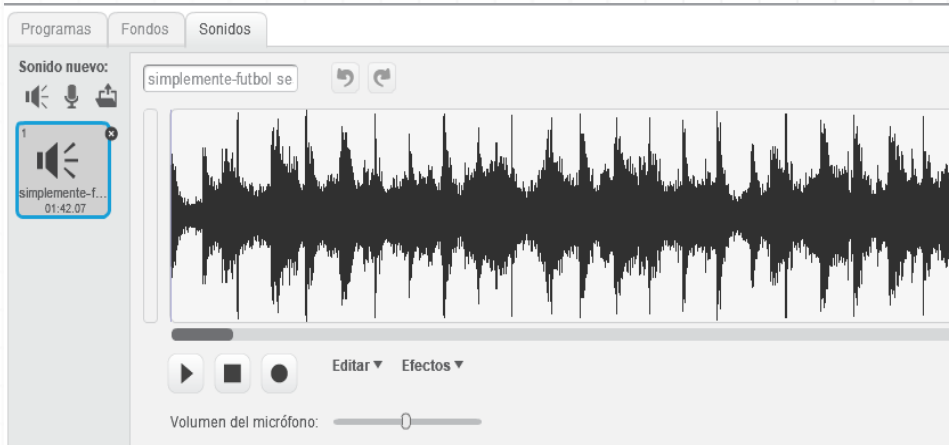
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, 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"

El Fondo 2, debe salir cuando se acabe los 5 penaltis.



**Paso 4:**

- Programamos el fondo, pero primero adicionamos una canción en la opción de sonidos.



- Programación de los fondos.

```

al presionar [bandera]
  tocar sonido simplemente-futbol sesion 44.mp3
  cambiar fondo a brick wall2

al recibir Fin de los penales
  cambiar fondo a goal2
  detener todos
  
```

- Programación del objeto 20 el arquero.

```

al presionar [bandera]
  ir a x: 20 y: -20
  esperar 5 segundos
  por siempre
    ir a x: número al azar entre -93 y 120 y: número al azar entre -16 y 100
    esperar 0.5 segundos
    si [¿tocando Objeto1?] entonces
      cambiar goles por 0
      decir Ohhh! por 0.5 segundos
  
```

**NOTA:**

```

ir a x: número al azar entre -93 y 120 y: número al azar entre -16 y 100
esperar 0.5 segundos
  
```

Este bloque son los puntos (X y Y) en el que el arquero se va a mover al azar, la lógica es que sean los puntos que ocupen el arco.

- Ahora programamos el objeto 1= balón.

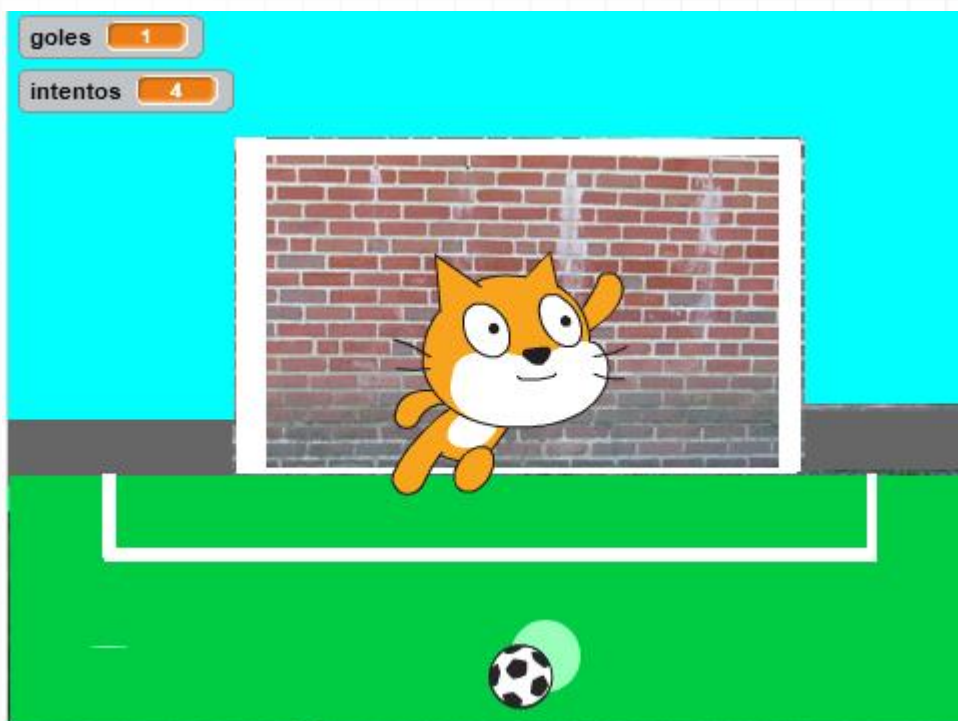
```

al presionar
  fijar goles a 0
  fijar intentos a 0
  ir a x: 15 y: -155
  esperar 3 segundos
  decir Apunte
  esperar 2 segundos
  por siempre
    ir a puntero del ratón
    cambiar intentos por 1
    si no [tocando Objeto2 ?] o [tocando el color ?] o [tocando el color ?] o [tocando el color ?] o [tocando el color ?] entonces
      cambiar goles por 1
    si no
      decir lo bote !!! por 0.5 segundos
    esperar 1 segundos
    ir a x: 15 y: -155
    decir apunte por 1 segundos
    esperar 2 segundos
    si intentos = 5 entonces
      enviar Fin de los penales
      detener todos
  
```

**NOTA:** es gol cuando no toca, el color gris, verde, blanco, azul o el arquero.

- Verifique los tamaños de los objetos con referencia al fondo y para que el juego sea divertido.
4. Al jugar, es un juego de suerte, las reglas son:
- I. Cuando el Balón diga **“apunte”** movemos el puntero del mouse para la posición que deseamos que haga gol.
  - II. El juego termina cuando se cobren **5 penales**.
  - III. Es **“GOL”** no toca el arquero y los palos del arco.
  - IV. El arquero se está **moviendo constantemente**.
  - V. Gana quien haga mas goles.

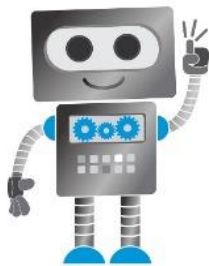
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, 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"



## Valoración y cierre

5. Realice un intercambio de juegos, donde todos los grupos jueguen con al menos un juego elaborado por otro grupo.
6. Al finalizar las actividades, recoja el material, organice el espacio y solucione las dudas pendientes de los estudiantes.

## Tips de la sesión



- ✓ Al empezar la sesión verifique que cuente con scratch.
- ✓ Realice la programación lentamente.
- ✓ Motívelos a que sean creativos dibujando el arquero.