



## PROYECTO “DESCUBRE EL PERSONAJE HISTÓRICO”

**Nivel Educativo:** 2º de la ESO.

**Área Curricular:** Geografía e Historia.

**Temporalización:** 3 sesiones.

**Nivel de dificultad:** intermedio.

**RETOS:** permitirán mejorar las competencias históricas y habilidades de razonamiento lógico de los alumnos, utilizando personajes animados, escenarios atractivos y bloques de programación que generen y evalúen la comprensión del contexto medieval y la deducción de información histórica de manera dinámica.

**RETO 1: PREPÁRATE** (escoger fondo y personaje/s)

**RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE** (programar con Scratch)

**RETO 3: PRUÉBALO** (comprobar y depurar el producto final)

**¿TE ANIMAS A OTRO RETO?** (actividad de ampliación)



“Programa financiado por el Ministerio de Educación,  
Formación Profesional y Deportes”



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES



# SCRATCH



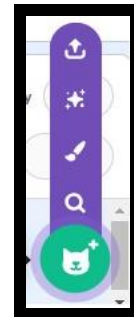
## RETO 1: PREPÁRATE

Recuerda que los comandos están en la parte inferior derecha de la pantalla.

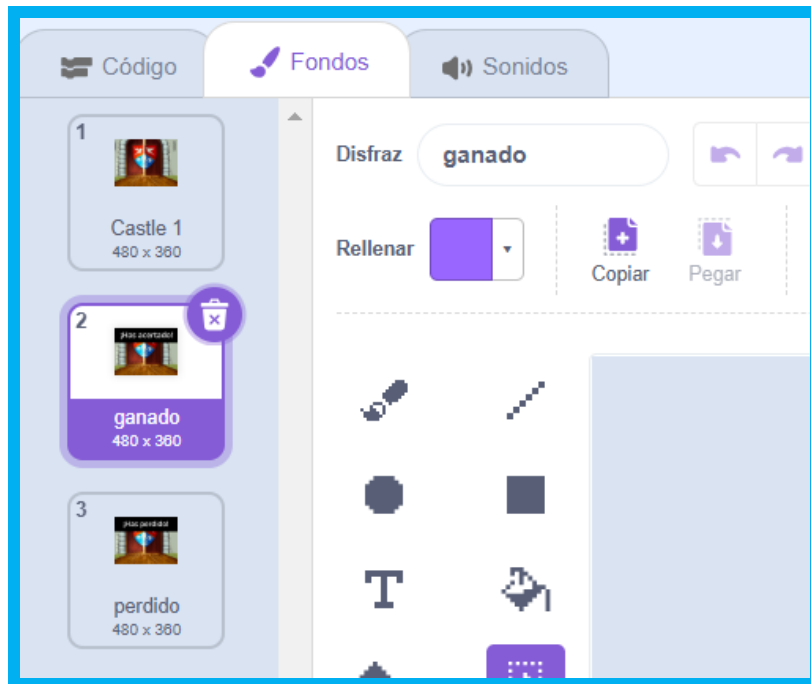
Escoge un escenario:



Escoge un personaje:



# SCRATCH



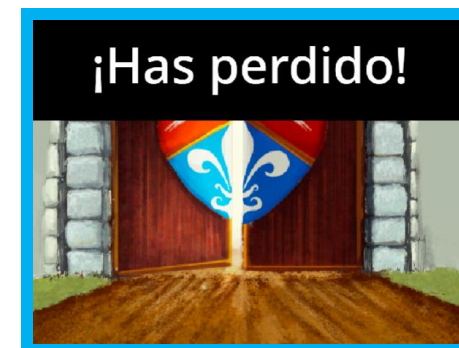
## RETO 1: PREPÁRATE

Deberás crear dos fondos distintos para el final del juego en función de si has ganado o perdido.

Escenario victoria:



Escenario derrota:



# SCRATCH

¡Has acertado!

Respuesta correcta, soy Juana de Arco



## RETO 1: PREPÁRATE

Deberás añadir un segundo disfraz que se mostrará cuando termine el juego. Esta imagen se puede buscar en internet o crear con Inteligencia Artificial y subirse al proyecto de Scratch.

Disfraz 2:

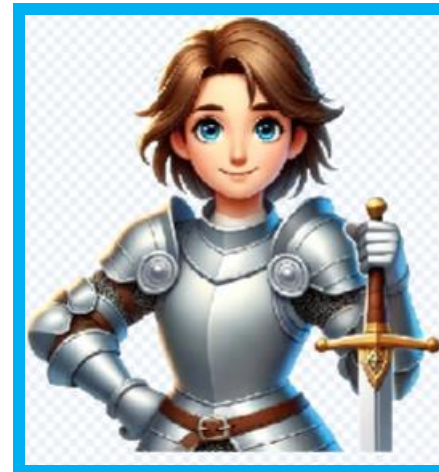
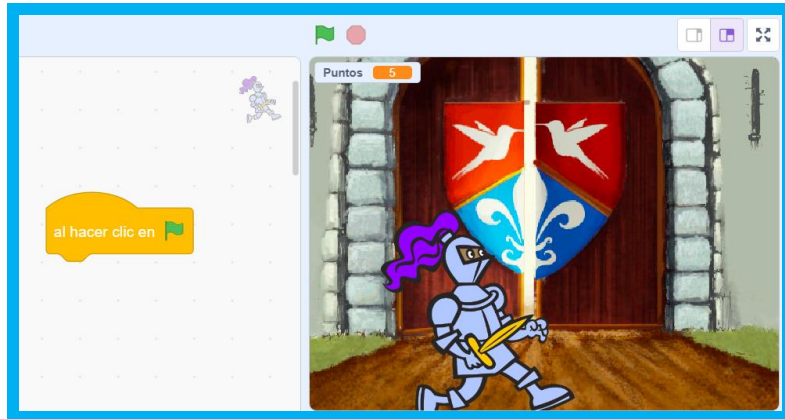


Imagen generada con DALL-E

# SCRATCH



## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

Comenzamos a programar en Scratch:

1º Seleccionamos del bloque **Evento** (Eventos).

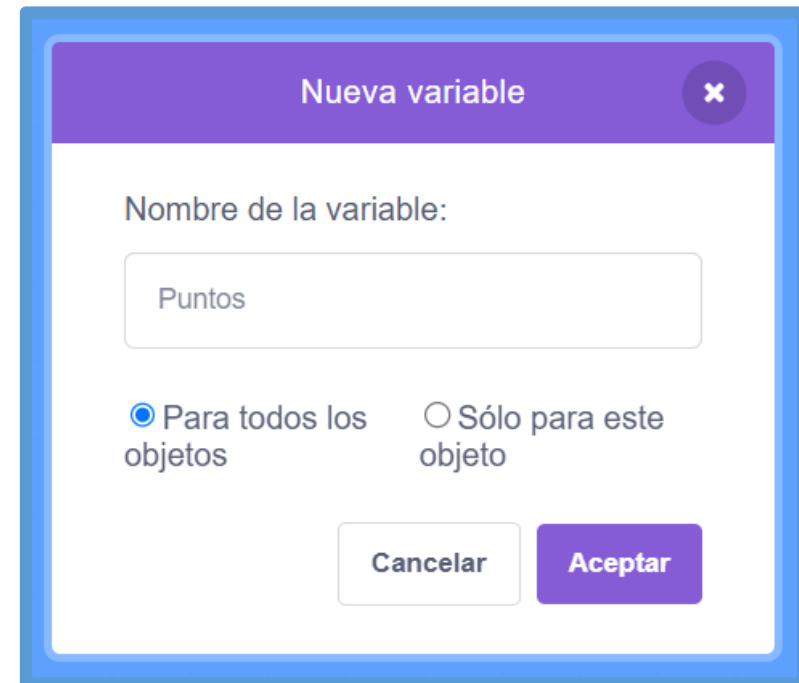
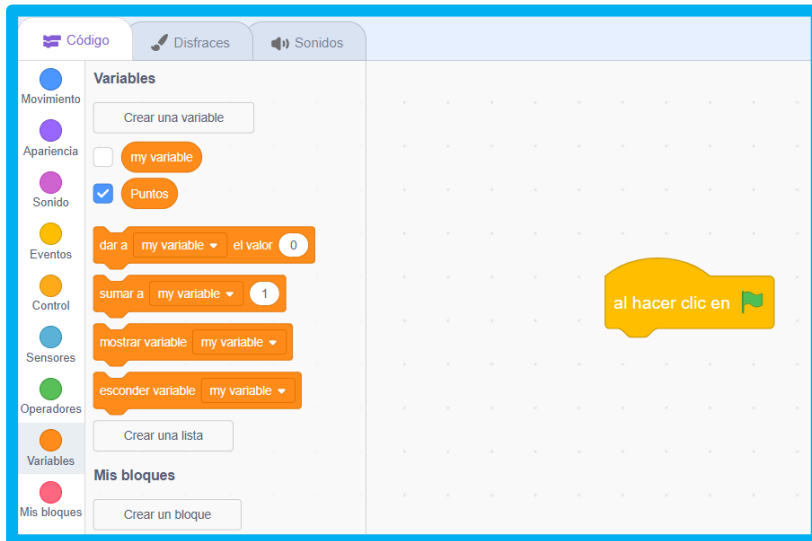


Este bloque es un desencadenador que pone en marcha el código que sigue cuando el usuario hace clic en la bandera verde.

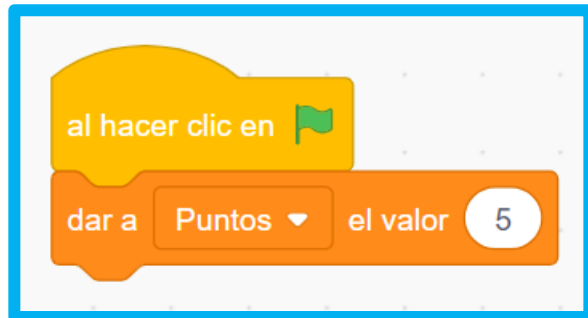
# SCRATCH

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

2º En el bloque **Variable**, creamos una nueva variable llamada “Puntos”



# SCRATCH



## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

3º En el bloque **Variable**, seleccionamos los siguientes bloques e inicializamos la variable “Puntos” a 5.



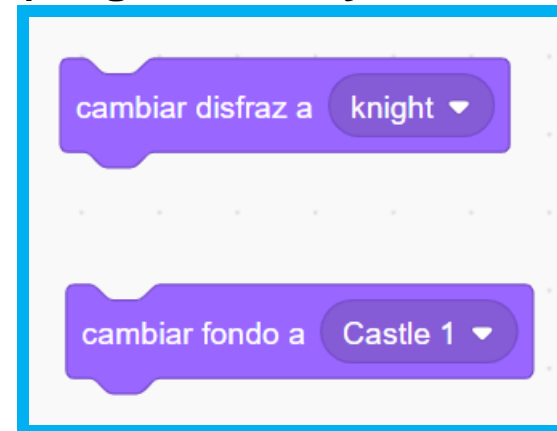
Este bloque se utiliza para asignar un valor específico a una variable. Es fundamental para controlar y actualizar datos en nuestro reto a conseguir.

# SCRATCH



## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

4º Seleccionamos del bloque **Apariencia** los bloques “cambiar disfraz” y “cambiar fondo”. Seleccionamos el disfraz y el fondo que se han incluido en el reto uno (**knight** y **Castle 1**).



# SCRATCH

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

5º Seleccionamos del bloque **Apariencia** el bloque “decir\_durante\_segundos” y lo modificamos con los mensajes que aparecen en la siguiente imagen:

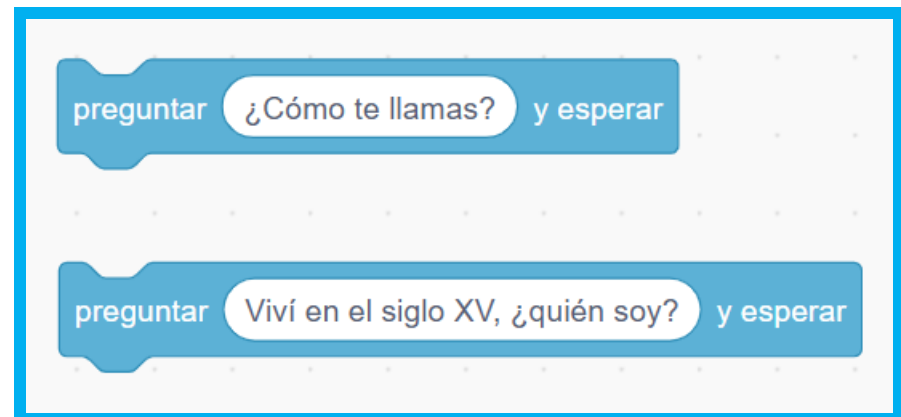
```
al hacer clic en   
dar a Puntos el valor 5  
cambiar disfraz a knight  
cambiar fondo a Castle 1  
decir Hola, te reto a qué divines quién soy durante 2 segundos  
decir Te iré dando algunas pistas durante 2 segundos
```

```
decir ¡Hola! durante 2 segundos  
decir Hola, te reto a qué divines quién soy durante 2 segundos  
decir Te iré dando algunas pistas durante 2 segundos
```

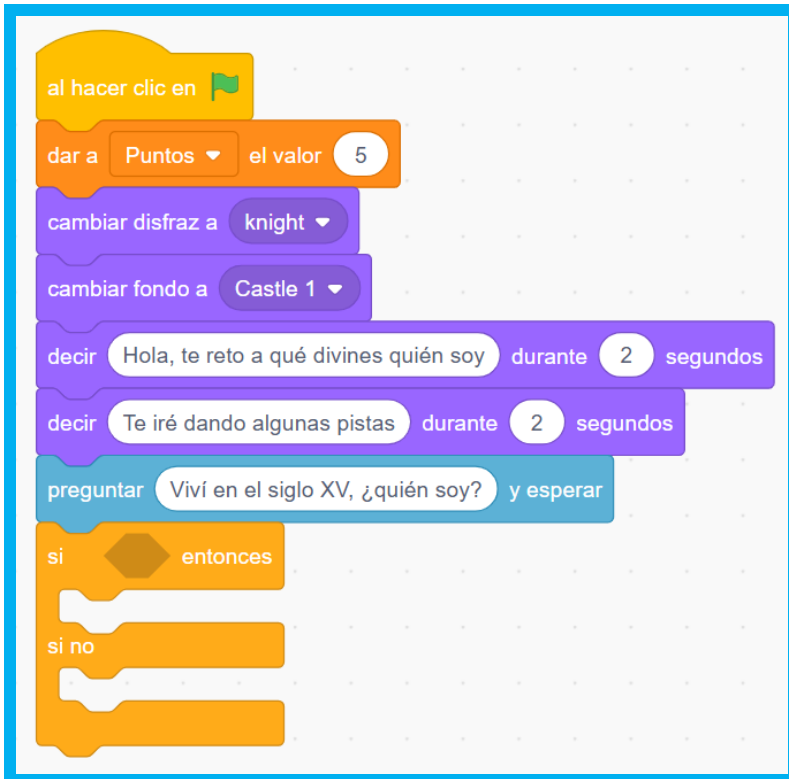
# SCRATCH

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

6º Seleccionamos del bloque **Sensores** el bloque “preguntar\_y esperar” y lo modificamos con el mensaje que aparece en la siguiente imagen:

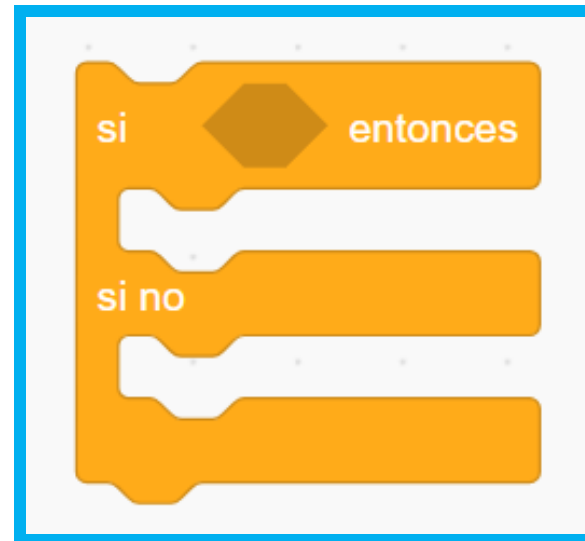


# SCRATCH



## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

7º Seleccionamos del bloque **Control** el bloque “si\_entonces\_si no\_”



# SCRATCH

```
al hacer clic en [bandera]
dar a Puntos el valor 5
cambiar disfraz a knight
cambiar fondo a Castle 1
decir Hola, te reto a qué divines quién soy durante 2 segundos
decir Te iré dando algunas pistas durante 2 segundos
preguntar Viví en el siglo XV, ¿quién soy? y esperar
si respuesta = Juana de Arco entonces
si no
```

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

8º Seleccionamos del bloque **Operadores** el bloque “=” y del bloque **Sensores** el bloque “respuesta” y los incluimos en la condición del bloque anterior.



# SCRATCH

```
al hacer clic en [bandera]
dar a Puntos el valor 5
cambiar disfraz a knight
cambiar fondo a Castle 1
decir Hola, te reto a qué divines quién soy durante 2 segundos
decir Te iré dando algunas pistas durante 2 segundos
preguntar Viví en el siglo XV, ¿quién soy? y esperar
si respuesta = Juana de Arco entonces
  cambiar disfraz a juana
  cambiar fondo a ganado
  decir Respuesta correcta, soy Juana de Arco durante 10 segundos
si no
```

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

9º Seleccionamos del bloque **Apariencia** los bloques “cambiar disfraz”, “cambiar fondo” y “decir”. Estos bloques se ejecutan cuando se acierta y se cambia el disfraz a “Disfraz 2”, el fondo a “Escenario victoria” y el personaje dirá el texto que aparece en la imagen:

```
cambiar disfraz a juana
cambiar fondo a ganado
decir Respuesta correcta, soy Juana de Arco durante 10 segundos
```

# SCRATCH

```
al hacer clic en bandera verde clicada
  dar a Puntos el valor 5
  cambiar disfraz a knight
  cambiar fondo a Castle 1
  decir Hola, te reto a qué divines quién soy durante 2 segundos
  decir Te iré dando algunas pistas durante 2 segundos
  preguntar Viví en el siglo XV, ¿quién soy? y esperar
  si respuesta = Juana de Arco entonces
    cambiar disfraz a juana
    cambiar fondo a ganado
    decir Respuesta correcta, soy Juana de Arco durante 10 segundos
  si no
    sumar a Puntos -1
    decir No es correcto, te daré otra pista durante 2 segundos
```

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

10º Seleccionamos del bloque **Variables** “sumar a \_” y del bloque **Apariencia** “decir”. Si no acierta, restamos uno a la variable “puntos” y el personaje dice el texto que aparece en la imagen:

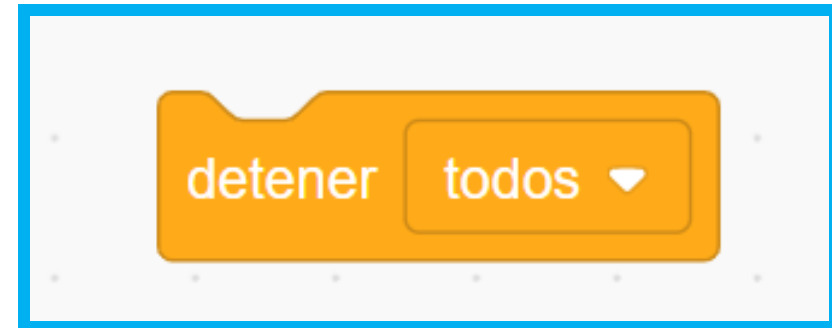
```
sumar a Puntos -1
decir No es correcto, te daré otra pista durante 2 segundos
```

# SCRATCH

```
al hacer clic en
dar a Puntos el valor 5
cambiar disfraz a knight
cambiar fondo a Castle 1
decir Hola, te reto a qué divines quién soy durante 2 segundos
decir Te iré dando algunas pistas durante 2 segundos
preguntar Viví en el siglo XV, ¿quién soy? y esperar
si respuesta = Juana de Arco entonces
cambiar disfraz a juana
cambiar fondo a ganado
decir Respuesta correcta, soy Juana de Arco durante 10 segundos
detener todos
si no
sumar a Puntos -1
decir No es correcto, te daré otra pista durante 2 segundos
```

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

11º Seleccionamos el bloque **Control** “detener todos”. Al acertar es necesario detener el programa para que no siga dando pistas.



# SCRATCH

```
al hacer clic en
dar a Puntos el valor 5
cambiar disfraz a knight
cambiar fondo a Castle 1
decir Hola, te reto a qué divines quién soy durante 2 segundos
decir Te iré dando algunas pistas durante 2 segundos
preguntar Viví en el siglo XV, ¿quién soy? y esperar
si respuesta = Juana de Arco entonces
cambiar disfraz a juana
cambiar fondo a ganado
decir Respuesta correcta, soy Juana de Arco durante 10 segundos
detener todos
si no
sumar a Puntos -1
decir No es correcto, te daré otra pista durante 2 segundos
preguntar Nació Domrémy, en Francia, ¿quién soy? y esperar
si respuesta = Juana de Arco entonces
cambiar disfraz a juana
cambiar fondo a ganado
decir Respuesta correcta, soy Juana de Arco durante 10 segundos
detener todos
si no
sumar a Puntos -1
decir No es correcto, te daré otra pista durante 2 segundos
```

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

12º Repetimos el proceso anterior tantas veces como pistas queramos que aparezcan (en este caso cinco), tantas como puntos.

Para duplicar el programa, podemos hacer click en el bloque inicial y seleccionar la opción “duplicar”.

# SCRATCH

```
preguntar Me conocían como la Dama de Orleans, ¿quién soy? y esperar
si respuesta = Juana de Arco entonces
  cambiar disfraz a juana
  cambiar fondo a ganado
  decir Respuesta correcta, soy Juana de Arco durante 10 segundos
  detener todos
si no
  sumar a Puntos -1
  cambiar disfraz a juana
  cambiar fondo a perdido
  decir Incorrecto, soy Juana de Arco durante 10 segundos
  detener todos
```

## RETO 2: AGREGA ESTE BLOQUE

13º Una vez indicada la última pista, en caso de que el jugador no adivine el personaje, además de restar uno a la variable se cambiará el disfraz del personaje, el fondo a “Escenario derrota” y se desvelará la respuesta correcta.

```
sumar a Puntos -1
cambiar disfraz a juana
cambiar fondo a perdido
decir Incorrecto, soy Juana de Arco durante 10 segundos
detener todos
```

# SCRATCH

## RETO 3: PRUÉBALO

**Comprueba y verifica que todo esté correcto.**

**Haz click en la bandera verde para empezar.**

Recuerda que de los errores también se aprende. Lo importante es seguir intentándolo y aprender de cada reto.

**¡ENHORABUENA!, lo has conseguido!  
Ahora, entrena tu mente  
practicando...**



# SCRATCH



Dominio público via Wikimedia Commons.

## ¿TE ANIMAS A OTRO RETO?

Realiza un reto similar:

**Cambia el personaje histórico a adivinar. El profesor/a puede plantear un grupo de personajes estudiados en clase para que cada pareja escoja el suyo.**

**Modifica las pistas que da el personaje.**

**Si lo deseas puedes modificar el texto de diálogo de los bloques de apariencia.**

# SCRATCH

The screenshot displays a Scratch project with a knight character in a medieval setting. The code on the left includes logic for a quiz: giving points, changing the knight's costume, displaying a question, and providing hints from a list. The right side shows the game's visual elements, including a 'Pistas' (Hints) list with five items and a 'Fondos' (Backgrounds) list with three items.

**¿TE ANIMAS A OTRO RETO?**

Mejora el código utilizando una **lista** con las pistas.

# SCRATCH

## ACTIVIDAD REALIZADA:

The image shows a Scratch project interface. On the left, the script area contains the following code blocks:

- al hacer clic en [bandera]
- dar a Puntos el valor 5
- cambiar disfraz a knight
- cambiar fondo a Castle 1
- decir Hola, te reto a qué divines quién soy durante 2 segundos
- decir Te iré dando algunas pistas durante 2 segundos
- preguntar Viví en el siglo XV, ¿quién soy? y esperar
- si respuesta = Juana de Arco entonces
  - cambiar disfraz a juana
  - cambiar fondo a ganado
  - decir Respuesta correcta, soy Juana de Arco durante 10 segundos
  - detener todos
- si no
  - sumar a Puntos -1
  - decir No es correcto, te daré otra pista durante 2 segundos
  - preguntar Nací Domrémy, en Francia, ¿quién soy? y esperar
  - si respuesta = Juana de Arco entonces
    - cambiar disfraz a juana

On the right, the stage area shows a knight character in armor holding a sword. A black banner at the top of the stage says "¡Has acertado!". The top left of the stage shows "Puntos 5". The bottom right of the stage shows "Escenario" and "Fondos 3".