



Olimpiada Cordobesa De Programación 2025 | Repositorio Programación con Scratch - Nivel 2

Estudiantes de quinto y/o sexto grado de Educación Primaria, lenguaje de programación en bloques Scratch

“El duende recolector de estrella”

En este desafío, vas a crear un videojuego en Scratch donde el protagonista, un duende aventurero, recorre un escenario mágico en busca de estrellas escondidas. A medida que las recolecta, el juego llevará la cuenta de cuántas ha juntado hasta llegar a cinco. Al alcanzar ese objetivo, algo especial sucederá: ¡el escenario cambiará y el juego tendrá un final sorprendente! A lo largo del proceso, vas a combinar programación, diseño y creatividad para construir tu propia experiencia interactiva.

1. El escenario inicial: El mismo deberá contener:

1.1 Título del Juego: Un nombre original y atractivo que refleje la esencia de su juego.

1.2. Botón "Descripción": Un botón que, al hacer clic en él, muestra una breve explicación de cómo se juega, permitiendo a los jugadores entender rápidamente las reglas y mecánicas del juego. Pueden usar textos o incluso un pequeño personaje que lo explique.

1.3. Botón "INICIO": Un botón que, al hacer clic en él, dé comienzo a la acción del juego, permitiendo a los jugadores empezar a jugar de inmediato.

2. El duende aventurero. En este ítem el objetivo es crear definir el escenario del juego y programar al duende para que pueda moverse y buscar las estrellas.

- Elegí o diseña un fondo para tu escenario.
- Agregá el objeto “Duende” como personaje principal.
- Programá las teclas del teclado para mover al duende:
 - Flecha arriba: sube.
 - Flecha abajo: baja.
 - Flecha izquierda: izquierda.
 - Flecha derecha: derecha.

Las Estrellas a Recolectar. Objetivo: Agregar estrellas que el duende debe recolectar y que desaparezcan al tocarlas.

Seleccioná al menos una estrella de la biblioteca de objetos.

Programa la estrella para que, al tocarla el duende:

- Suena un efecto especial (campanita, chispa, etc.).



- Se sume 1 punto a una variable llamada “Estrellas” (o similar).
Colocá cinco estrellas distribuidas en el escenario. Pueden aparecer desde el inicio o ir apareciendo una a una.

Importante: Cada vez que el duende recolecta una estrella debe decir una frase que refleje su alegría o emoción por haberla encontrado. Podés elegir una de estas opciones o inventar la tuya propia:

- “¡Otra estrella para mi colección!”
- “¡Qué suerte la mía!”
- “¡Ya tengo una más!”

3. El contador de estrellas y el gran final. Mostrar la cantidad de estrellas recolectadas y crear un final llamativo cuando se hayan reunido las cinco.

- Crear una **variable llamada “Estrellas”** para llevar el conteo.

Programá que, cuando llegue a 5:

- El fondo cambie automáticamente (podés elegir uno festivo o mágico).
- El duende y los objetos desaparezcan o se oculten.
- Aparezca un mensaje como **¡Felicitaciones! Recolectaste todas las estrellas.**
- Opcional: agregá música especial, fuegos artificiales, animaciones o lo que se te ocurra.

¡Mucha suerte, futuros programadores!