



XVIII
Olimpiada
de Informática
y Tecnología
Colegio Bilingüe José Max León

Torneo de Programación

Reto Scratch JR (1° a 2°)

"Todos somos importantes"

Introducción:

Bienvenidos al Colegio Bilingüe José Max León. Aquí tendrás la oportunidad de demostrar tus habilidades para programar así resolver el reto propuesto. Recuerda que lo más importante es que tu creatividad y pensamiento lógico sean puestos en práctica y que tú te sientas a gusto y orgulloso de hacer parte de esta increíble jornada.

CONTEXTO

EL VALOR DE LA INCLUSIÓN

La inclusión implica que todas las personas sean valoradas y respetadas, sin importar sus diferencias. Por ejemplo, en un colegio en el que la inclusión es parte importante del día a día, cada estudiante tiene la oportunidad de aprender, participar y expresarse libremente, sintiéndose seguro y aceptado.

Practicar la inclusión nos ayuda a construir relaciones basadas en la empatía, el respeto y la solidaridad y nos permite reconocer que la diversidad nos enriquece como comunidad.

Cuando promovemos la inclusión, contribuimos a prevenir el acoso escolar y a crear un ambiente donde todos pueden crecer y aprender juntos.

OBJETIVOS

- Crear una secuencia lógica de acciones
- Usar bloques de inicio y repetición
- Generar interacción básica entre personajes
- Representar una situación de exclusión y su solución
- Expresar un mensaje claro sobre la inclusión



DESCRIPCIÓN DEL RETO¹

El presente reto es para ser solucionado en el marco de la olimpiada en el colegio Bilingüe José Max León, durante el espacio asignado por la organización. Se publica con anterioridad para efectos de práctica, estudio y asesoría del docente. Los estudiantes no podrán contar con asistentes, plantillas prediseñadas, ayudas audiovisuales o similares.

Practican en su colegio y lo resuelven en la olimpiada. Tener en cuenta el tiempo asignado para programar la solución al reto.

Se debe crear una historia animada con mínimo 2 escenas, donde:

1. En la primera escena se muestre una situación de exclusión (Ejemplo: un personaje quiere jugar y no lo dejan).
2. En la segunda escena se muestre una solución inclusiva (Ejemplo: lo invitan a jugar y todos se divierten).

REQUISITOS OBLIGATORIOS:

El proyecto debe incluir:

- Mínimo 2 escenarios (fondos diferentes)
- Mínimo 2 personajes
- Bloque de inicio (bandera verde)
- Un bloque de repetición
- Un diálogo o mensaje relacionado con la inclusión
- Una acción que muestre claramente la solución al problema.

OPCIONAL (PUNTOS EXTRA):

- Agregar un tercer personaje
- Incluir sonidos
- Agregar más de dos escenas
- Personalizar personajes
- Usar movimiento creativo (saltos, giros, etc.)

¹ El diseño metodológico del presente reto contó con apoyo de inteligencia artificial generativa (ChatGPT, OpenAI, 2026), como herramienta de estructuración académica. La validación pedagógica y contextualización institucional fue realizada por el equipo docente del área de Tecnología.



BLOQUES BÁSICOS A EMPLEAR:

Con el fin de demostrar la comprensión y aplicación de los conceptos básicos de programación en Scratch Jr, el proyecto deberá integrar diversos tipos de bloques dentro de la animación.

- Bloques de inicio (bandera verde o al tocar el personaje)
- Movimiento (mínimo 3 bloques de movimiento)
- Bloques de repetición (Loop - usarse al menos una vez de manera intencional)
- Bloques de apariencia y diálogo (mínimo un mensaje relacionado con la inclusión)
- Bloques de Fin o Transición (ir a otra escena ó finalizar secuencia claramente - Debe evidenciarse el cambio de escena, mínimo 2 fondos- obligatorio).

CONDICIONES:

El proyecto debe contar con:

- Mínimo dos escenarios (fondos diferentes) que permitan evidenciar el problema de exclusión y su respectiva solución.
- Mínimo dos personajes, donde se represente una interacción relacionada con la temática de inclusión.
- Un evento de inicio claro (bandera verde o al tocar el personaje) que active la animación.
- Uso de bloques de movimiento y repetición, demostrando una secuencia organizada y lógica.
- Al menos un diálogo o mensaje escrito que transmita explícitamente un valor relacionado con la inclusión (respeto, empatía, ayuda, compañerismo, etc.).
- Una situación inicial de exclusión y una solución positiva, evidenciando cómo se resuelve el conflicto de manera asertiva.
- Coherencia visual con la temática propuesta, es decir, que los personajes, acciones y mensajes permitan comprender claramente que el proyecto trata sobre inclusión.
- Un cierre claro de la historia, donde se refleje el aprendizaje o mensaje final.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



RÚBRICA DE RETO SCRATCH JR – 1° y 2° grado

Tema: inclusión – “Todos somos importantes”

Criterio	1 punto (Básico)	2 puntos (En desarrollo)	3 puntos (Logrado)	4 puntos (Destacado)
Secuencia lógica	Las acciones no tienen orden claro	Hay orden, pero presenta errores	Secuencia clara y funciona correctamente	Secuencia clara, fluida y bien organizada
Uso de eventos	No usa bloque de inicio correctamente	Usa bandera verde o evento de toque pero con fallas	Usa correctamente bandera verde o evento de toque	Usa eventos de forma clara y organizada
Uso de repetición	No utiliza repetición	Usa repetición pero no es necesaria	Usa repetición correctamente	Usa repetición de forma creativa y adecuada
Cambio de escenas	Solo una escena	Dos escenas pero sin conexión clara	Dos escenas bien conectadas	Escenas bien conectadas con transición clara
Mensaje sobre inclusión	El mensaje no es claro	El mensaje es poco claro	El mensaje es claro y relacionado con inclusión	El mensaje es claro, reflexivo y bien representado