



XVIII
Olimpiada
de Informática
y Tecnología
Colegio Bilingüe José Max León

Torneo de Programación

Reto Scratch (3° a 5°)

"Todos somos importantes"

Introducción:

Bienvenidos al Colegio Bilingüe José Max León. Aquí tendrás la oportunidad de demostrar tus habilidades para programar los bloques en Scratch y 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

TEMA

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

- Integrar diferentes algoritmos
- Crear y emplear diferentes variables y procesos
- Crear una interacción entre los personajes a través de "enviar" y "recibir" mensajes.
- Emplear fondos y diferentes personajes
- Incluir condiciones y generar una interacción con el usuario, que le permita participar dentro del juego, animación o historia.



XVIII
Olimpiada
de Informática
y Tecnología
Colegio Bilingüe José Max León

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.

El juego educativo, la animación o historia debe contar con un mínimo de 3 escenarios que le permitan al usuario identificar diferentes situaciones relacionadas con el bullying o la exclusión.

Cada escena muestra un problema relacionado con el bullying o la exclusión; se debe incorporar de manera interactiva una solución asertiva e inclusiva.

Con base en la respuesta del usuario, el programa debe adaptarse a si la respuesta fue la esperada o no.

BLOQUES QUE DEBES EMPLEAR :

Con el propósito de evidenciar tus conocimientos de la herramienta de programación Scratch, es importante que incluyas diferentes bloques en tu animación, por ejemplo:

- Eventos
- Movimiento
- Sensores
- Control
- Variables

Es importante que incluyas alguna extensión; puede ser sensor de video o texto a voz; si deseas emplear otra, está perfecto.

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.



XVIII
Olimpiada
 de **Informática**
 y **Tecnología**
 Colegio Bilingüe José Max León

Rúbrica de evaluación: 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