

CHECKLIST DEL PROYECTO FINAL

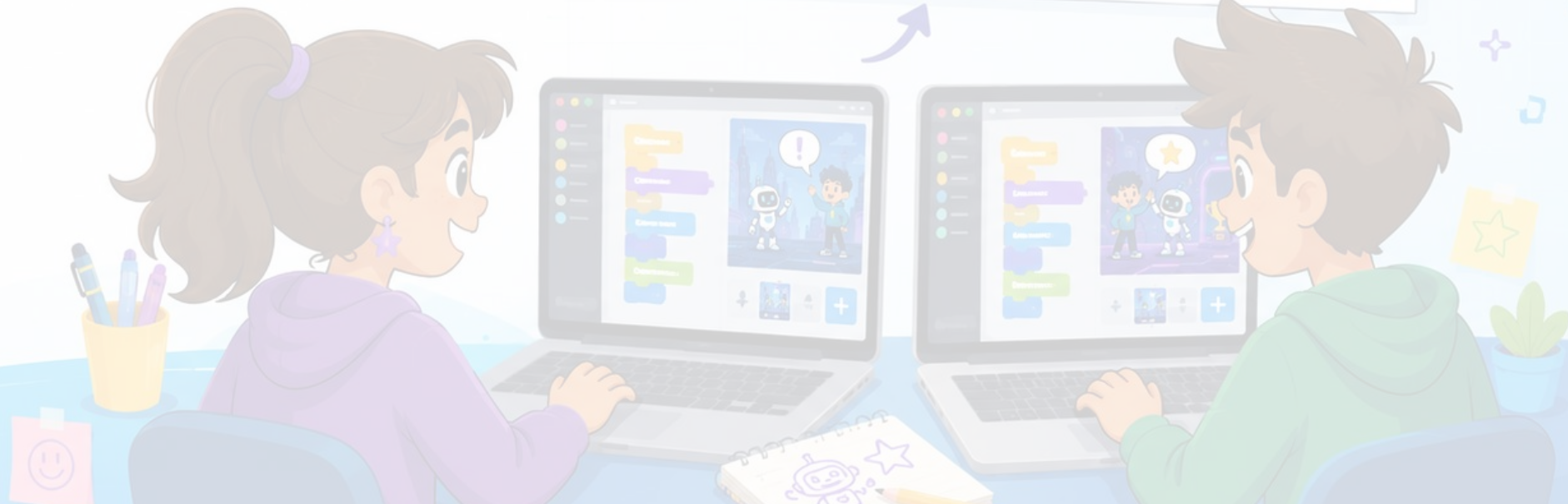
Cómic de dos escenas en Scratch

Reto: crear una historia breve, clara y segura usando personajes, fondos, diálogos y programación básica.

Producto final

Scratch

2 escenas



¿Qué deben crear?

Un mini cómic interactivo con inicio y final

Escena 1

Presenta el lugar, los personajes y el problema o reto.



Escena 2

Muestra la solución, el aprendizaje y el mensaje final.

Debe tener:

- 2 fondos diferentes
- 2 o más personajes
- Diálogo o pensamiento
- Cambio de escena
- Mensaje de ciberseguridad

Historia corta + programación básica + creatividad

Checklist 1: planifico mi historia

Antes de abrir Scratch, debo tener clara mi idea

1 Idea y mensaje

- Elegí un tema libre
- Mi cómic enseña una acción correcta o una recomendación de seguridad.
- La historia se entiende en dos escenas: problema y solución.
- Escribí un título claro para el cómic.
- Definí qué personajes participan y qué hace cada uno.

Ejemplo: un problema + una solución = Enseñanza

Checklist 2: diseño mi cómic en Scratch

El escenario debe parecer un cómic digital

Escena 1

- Tiene un fondo relacionado con la historia.
- Aparecen los personajes principales.
- Hay una situación o problema claro.
- Incluye un diálogo, pensamiento o señal visual.

Escena 2

- Tiene otro fondo o cambio visual.
- Muestra la solución o decisión segura.
- Incluye un mensaje final fácil de recordar.
- El diseño está limpio y se entiende.

Recomendación visual: usa bocadillos, expresiones y movimiento sencillo para que parezca una historieta.

Checklist 3: programo acciones básicas

Debe funcionar cuando se presione la bandera verde

- 1 Al presionar bandera verde, aparece la escena 1.
- 2 Los personajes dicen al menos 2 diálogos.
- 3 Hay cambio a la escena 2 con espera, clic o mensaje.
- 4 Los personajes se mueven, cambian disfraz o reaccionan.
- 5 El final muestra una frase de aprendizaje.
- 6 El proyecto se puede ver completo sin que se bloquee.

Bloques sugeridos: al presionar bandera verde · decir · esperar · cambiar fondo · enviar mensaje · recibir mensaje · mover pasos.

Checklist de entrega

Antes de presentar, reviso que mi proyecto esté completo

- Tiene título.
- Tiene dos escenas claramente diferenciadas.
- Incluye al menos dos personajes.
- Incluye diálogo o pensamiento.
- La historia tiene inicio, problema y solución.
- El cambio de escena funciona.
- Usa programación básica de Scratch.
- Incluye un mensaje de ciberseguridad.
- No usa datos personales reales.
- Está guardado con nombre correcto.

Regla final: si otra persona puede entender la historia sin explicación adicional, el cómic está listo.

Rúbrica rápida de evaluación

Puntuación sugerida: 20 puntos

Historia y mensaje

5 pts

Se entiende el problema, la solución y el aprendizaje.

Diseño del cómic

5 pts

Fondos, personajes y diálogos son claros y ordenados.

Programación en Scratch

5 pts

La secuencia funciona y usa bloques básicos correctamente.

Ciberseguridad y respeto

5 pts

El mensaje promueve una conducta segura y responsable.

Nivel esperado: proyecto completo, comprensible y presentado con seguridad.

Presentación final en clase

Cada equipo explica su cómic en 1 minuto

- 1 Título y tema**
“Mi cómic se llama... y trata sobre...”
- 2 Qué ocurre en la escena 1 y escena 2**
“Primero pasa... y después...”
- 3 Qué bloques usamos**
“Usé bloques para decir, esperar, cambiar fondo y...”
- 4 Qué aprendimos sobre**
“El mensaje principal es...”