

× FASE 4 - Desafíos

El gol animado

Áreas involucradas	Matemáticas, Ciencias de la computación.
Competencias involucradas	Programación, trabajo colaborativo.
Año sugerido	4to.
Recursos empleados	Scratch 1.4, 2.0 o 3.0.
Puntaje	5 puntos.
Insignia	Programación.
Desarrollo	<p>Hay goles y goles. Unos son planificados y ejecutados minuciosamente, mientras que otros son fruto de la casualidad, el error de un rival o la picardía de algún jugador. Unos son decisivos y otros sólo sirven para asegurar un resultado. Hay goles que festejamos tímidamente y otros memorables que gritamos cada vez que vemos la repetición.</p> <p>Este desafío consiste en construir una animación del primer gol de Argentina frente a Nigeria en Scratch utilizando los elementos provistos en esta carpeta (http://bit.ly/copaticF4D1L2). La animación programada deberá reproducir la jugada del gol de manera idéntica o con alguna variante, siempre que fundamenten el cambio.</p> <p>Para realizar la animación les recomendamos ver el tutorial de Scratch disponible en la Caja de Herramientas (https://copatic.abc.gob.ar/herramientas).</p>
Forma de entrega	Compartir el desarrollo del código en formato .sb2