Creadores de videojuegos

Actividad 1

APRENDER CONECTADOS

Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Autoridades

Presidente de la Nación
Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros
Marcos Peña

Ministro de Educación
Alejandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura
Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva
Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
Manuel Vidal

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa
Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa
Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa
María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este material fue producido por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación.

CC BY SA

Introducción

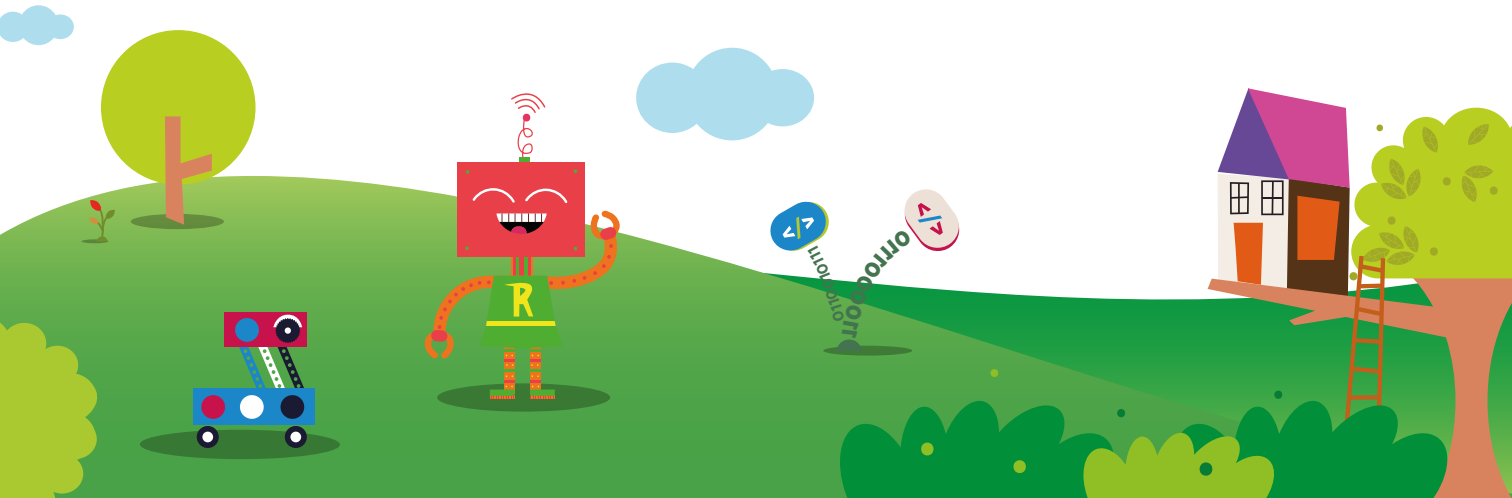
Digiaventuras es una serie educativa creada por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, en el marco del Plan Aprender Conectados, con el objetivo de integrar la alfabetización digital en la educación inicial y primer ciclo del nivel primario.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes, esta serie presenta de un modo divertido y accesible contenidos relacionados con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, que fueron aprobados en 2018 y deberán estar integrados a los documentos curriculares jurisdiccionales para el año 2020.

Esta serie aporta por primera vez en la historia de la política pública nacional, una oferta de contenidos sistematizados de alfabetización digital que permite desarrollar una mirada crítica y creativa sobre la tecnología. A través de 16 capítulos, los personajes creados en base a ilustraciones y aportes de estudiantes de escuelas de gestión estatal, generan una trama de fantasía que invita a las alumnas y alumnos a disfrutar de esta aventura.

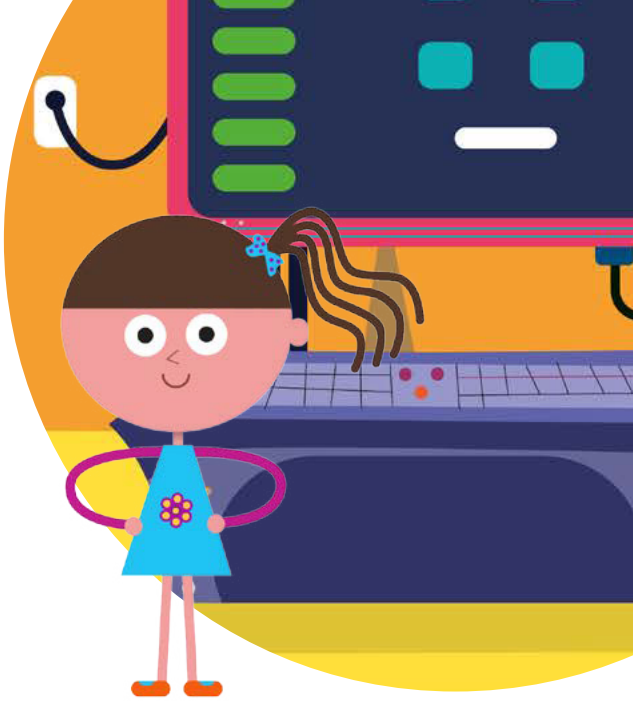
Para acompañar esta propuesta, se han diseñado actividades y diversos contenidos educativos digitales, para que tanto docentes como estudiantes cuenten con los recursos para comprender, interactuar y transformar el universo digital que nos rodea y del que somos parte.

María Florencia Ripani
Directora Nacional de Innovación Educativa



Creadores de videojuegos

Nivel educativo	Inicial y 1º grado de Nivel Primario
Tema	Programación de videojuegos
NAP de Educación Digital, Programación y Robótica	• Identificar y utilizar recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego. • Desarrollar diferentes hipótesis para resolver un problema, identificando los pasos a seguir y su organización, a fin de construir una secuencia ordenada de acciones. • Formular problemas a partir de la exploración y observación de situaciones de su cotidianidad, buscando respuestas a través de la manipulación de materiales concretos y apelando a la imaginación. • Compartir experiencias y elaborar estrategias mediadas por entornos digitales para la resolución de problemas, en colaboración con sus pares, y en un marco de respeto y valoración de la diversidad.
Objetivos específicos	Que los niños y niñas: • Reconozcan cuáles son las características generales de los videojuegos. • Desarrollen una programación básica de videojuego.
Recursos básicos	Servidor ADM, *netbooks*/tabletas, proyector, Scratch/ScratchJr.
Duración sugerida	2 clases.



Resumen

A partir de la experimentación con videojuegos en el aula, proponer a los niños desarrollar un proyecto de videojuego. Para ello, deberán primero identificar cuáles son las principales características y reglas de este tipo de material. Luego invitarlos a ensayar la programación básica de un videojuego utilizando Scratch/ ScratchJr.

La modalidad de trabajo será en **pequeños grupos** (2 o 3 integrantes).

Guía

1. En una instancia colectiva, relevar las e**xperiencias y saberes previos** de los niños sobre los videojuegos planteando algunas preguntas como las siguientes:

- ¿Jugaron alguna vez a un videojuego? ¿A cuál?
- ¿Para qué juegan a los videojuegos? ¿Cuáles son sus sensaciones al jugarlos?
- ¿Cómo juegan a los videojuegos: en la compu, el celu, solos o de a dos con un amigo?
- ¿Cuáles son sus videojuegos preferidos? ¿Por qué?

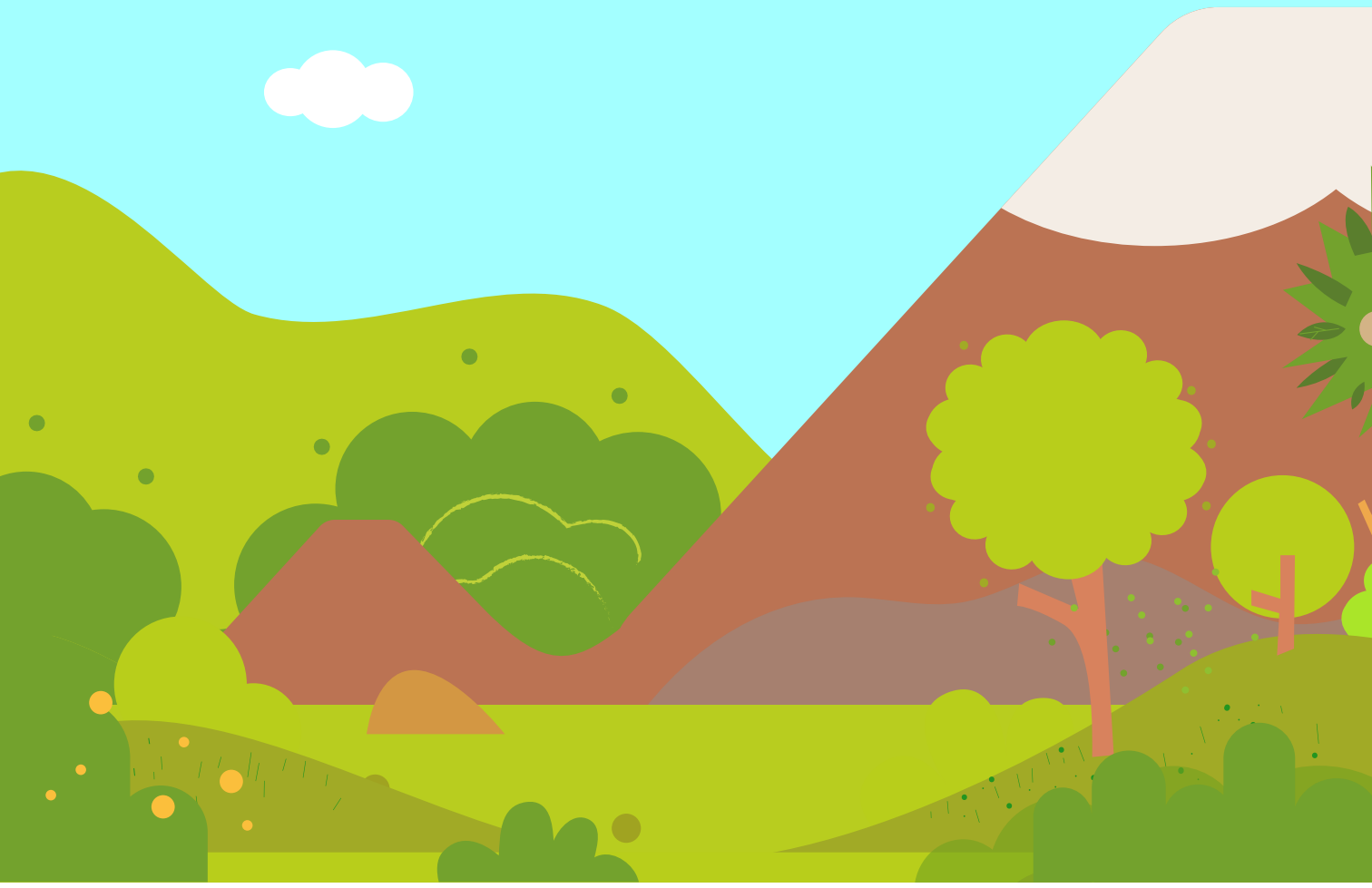
2. Invitarlos a formarse en grupos de 2 o 3 integrantes y a encender sus dispositivos. Compartir a cada grupo 1 o 2 de los videojuegos previamente seleccionados por el docente para que **jueguen y experimenten** con este tipo de materiales.

3. Luego de explorar y jugar, proponerles pensar qué tienen en común los videojuegos que probaron. El objetivo de esta instancia es arribar juntos a **las características que definen a un videojuego como tal:** una misión/desafío, determinadas reglas e instrucciones, ciertos obstáculos/dificultades, y un resultado (pérdida o recompensa).

4. Ahora invitarlos a crear un **proyecto (o idea) de videojuego** en grupo. Para presentar su idea, deberán plasmarla en un **material gráfico de libre elección:** puede ser un dibujo o collage (analógicos o digitales, utilizando las aplicaciones de dibujo disponibles en sus dispositivos como Tux Paint o Paint).

5. Cuando hayan concluido sus proyectos e ideas, pedirles que realicen una **presentación** de su idea al resto de los compañeros, apoyándose en el material que crearon.

6. Para finalizar, invitarlos a concretar algunos de los aspectos de sus proyectos utilizando la aplicación Scratch/ScratchJr: puede ser la elección del escenario, el personaje, la programación con bloques de movimiento, eventos, y sonidos.



APRENDER
CONECTADOS

Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación