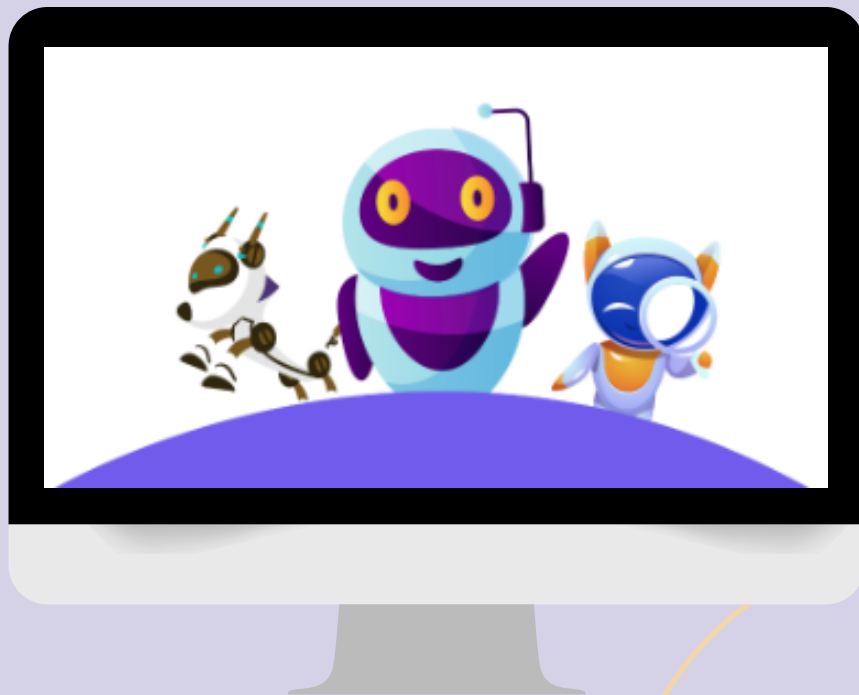


INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS



wonderly

UNIDAD I

A continuación se esbozan algunas orientaciones a tener en cuenta en el proceso de enseñanza de los estudiantes. Para ello, plantearemos algunas actividades generales que consideramos desde el equipo de Wonderly como pertinentes y potenciadoras para el abordaje de los contenidos. Se considera que las clases están planificadas para una duración estimada de 60 minutos reloj y el recurso primordial para el desarrollo de las mismas es el acceso a internet mediante una computadora/tablet.

Sin embargo, la invitación es que puedan adecuar la propuesta de forma singular y situada a la institución educativa y al grupo-clase en particular. Para este trayecto formativo la metodología que se ofrece para las orientaciones a trabajar en las aulas es por medio de: Guiones. En referencia a ello, se apuesta a una escritura narrativa anticipada de planificación de la propuesta de enseñanza. Allí, se esbozan algunos escenarios posibles a la hora de enseñar. A su vez, cada clase se subdivide en “segmentos”, es decir, momentos en los que se presentan ritmos, dinámicas y formatos diversos dentro de una misma aula.

En relación a lo anterior es que los Guiones se presentan de la siguiente manera:



- El **Primer Momento** titulado *Introducción* corresponde a los primeros minutos en los que el educador puede recapitular lo aprendido en la clase anterior para luego hacer hincapié en la presentación de los temas y las actividades del encuentro.

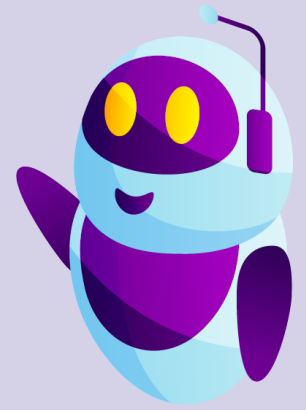
¿Sabías qué?

Esta estrategia metodológica posibilita que los estudiantes hagan un esfuerzo cognitivo por recordar los conceptos y contenidos ya vistos, ayudando a que puedan enlazar aquello que aprenden nuevo con sus conocimientos previos.

- El **Segundo Momento** por lo general, se presenta mediante el desarrollo de algún contenido teórico, explicación del educador y la propuesta de alguna actividad específica (entre ellas: consignas de trabajo, vídeos-misiones, desafíos, juegos).

¿Sabías qué?

Para este momento los formatos para las actividades que se presentarán a los alumnos responden a: trabajo individual, trabajo en equipo (dos integrantes), sesión de preguntas, intercambios, exposición oral del docente. Todo ello va a depender de la intencionalidad que se pretende.



- Un **Tercer Momento** que puede modificarse considerando la propuesta de la clase. En ocasiones se presenta como otra instancia de trabajo que difiere de la anterior por su cambio en el ritmo y formato en el aula; mientras que en otras propuestas de enseñanza queda directamente relegado al momento de cierre.
- El **Cuarto Momento** denominado *Actividad de Cierre*, se presenta como momento final de la clase en donde se destinan algunos minutos para reflexión, intercambio, diálogo sobre lo trabajado, con especial énfasis a despejar dudas o consultas por parte de los estudiantes. Se propone que cada estudiante inaugure en su cuaderno o carpeta una sección llamada: “Scratch-Book”. Allí deberá tomar nota de los registros de los principales aspectos de cada clase.

¿Sabías qué?

¡Educador! Puedes aprovechar esta instancia para enfatizar sobre lo aprendido en la clase y generar una síntesis de contenidos para que los estudiantes reconozcan los aspectos claves trabajados en la clase del día.



ORIENTACIONES GENERALES



CLASE 1

Objetivos de la clase	<ul style="list-style-type: none">• Indagar en los saberes previos del grupo de estudiantes• Introducir al mundo de los videojuegos con Scratch
Temas	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué puedes lograr con Scratch?• Conoce Scratch
Recursos	<p>Computadoras/tablets con acceso a internet Contenidos para trabajar en esta clase:</p> <ul style="list-style-type: none">• Vídeo: ¿Qué puedes lograr con Scratch?• Video: Conoce Scratch
Modalidad	<p>La dinámica será:</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo con el grupo total• Individual
La propuesta	<p>La clase se dividirá en cuatro grandes momentos:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>1º momento</u>: Introducción• <u>2º momento</u>: ¡Conozcamos la experiencia Wonderly!• <u>3º momento</u>: ¡Repasemos juntos!• <u>4º momento</u>: Cierre Creativo ¡Despierta tu imaginación con Wonderly!



Clase 1

¡Bienvenidos al mundo de los videojuegos con Scratch!

Primer Momento: Introducción

¡Bienvenidos a este emocionante mundo del desarrollo de videojuegos! Durante estas clases, se explorará el fascinante mundo de la programación con Scratch, con un enfoque especial en cómo se diseñan los videojuegos.

Antes de sumergirse en los contenidos de este nuevo curso, puedes indagar sobre los conocimientos previos de los estudiantes y pensamientos sobre la temática en cuestión. Anota en la pizarra estos interrogantes:

“¿Qué son los videojuegos para ustedes? ¿Son de usar videojuegos? ¿Qué videojuegos les gustan más? ¿Dónde encontramos videojuegos en nuestra vida cotidiana? ¿Por qué piensan que este curso se llama “desarrollo de videojuegos?”



Consejo didáctico:

¡Educadores! A modo de sugerencia, destina unos minutos para que los estudiantes puedan responder estas preguntas. La dinámica para esta actividad introductoria puede ser de forma individual, grupal, escrita u oral.

Pueden proponer otros interrogantes para debatir



Esta introducción permite establecer un intercambio de manera conjunta para esta primera clase y brindar a los estudiantes la oportunidad de compartir sus experiencias y expectativas.

Segundo Momento: ¡Conozcamos la experiencia Wonderly!

Antes de sumergirse en el fascinante mundo del desarrollo de videojuegos, puedes dedicar unos minutos a explicar como funciona la plataforma que se utilizara para aprender: Wonderly. Este va a ser el espacio de aprendizaje interactivo, diseñado para hacer que cada lección sea emocionante y participativa.

Introducción a la plataforma: La estructura del curso se presenta de la siguiente manera:

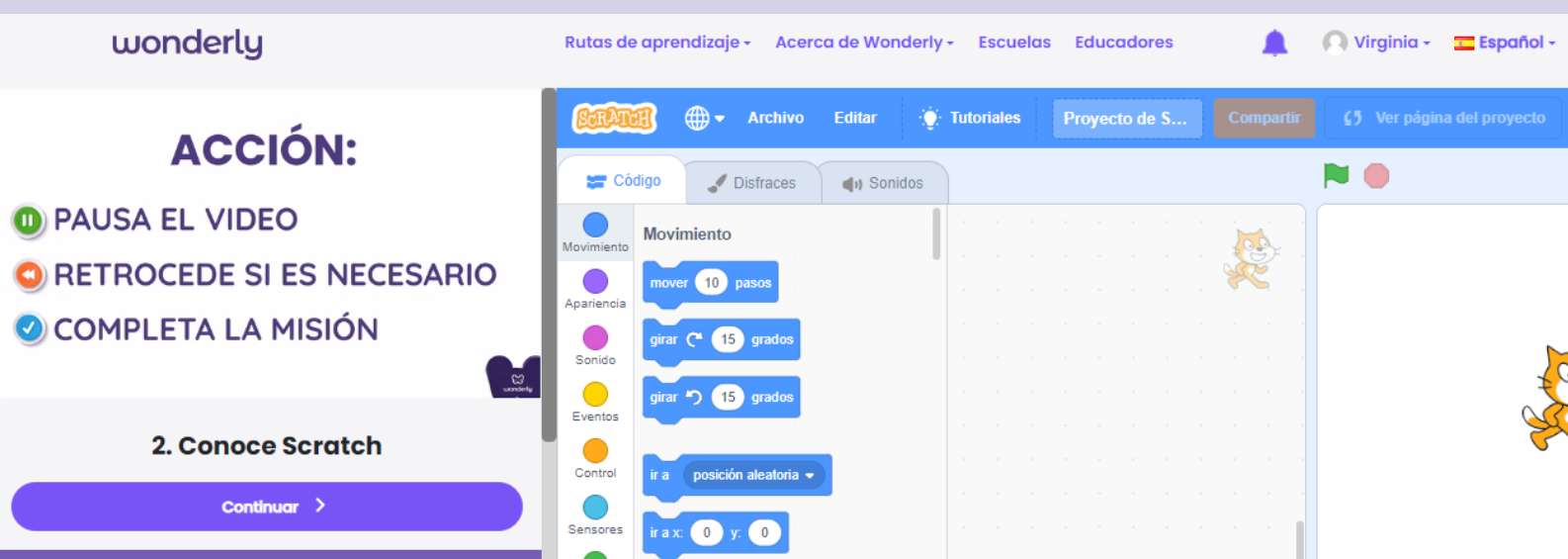
El curso de animación se divide en unidades dedicadas a aprender Scratch, con especial énfasis en el desarrollo de videojuegos, un entorno de programación visual que facilita la creación de diversos juegos.

Cada unidad, a su vez, se divide en lecciones. Cada lección sigue una dinámica específica para su aprendizaje:

- **Primer Momento:** Se presentan breves videos que explican los conceptos claves de la lección. Es la base teórica que proporciona determinados conocimientos necesarios

- **Segundo Momento:** Video-Misión: Este es un ejercicio práctico en el que los personajes de Scratch guiarán el camino para resolver un problema específico. Aquí es donde los estudiantes llevarán a la práctica lo aprendido.

A lo largo del curso de desarrollo de videojuegos encontrarán esta plantilla, allí puedes tomar diferentes decisiones:



The screenshot displays the Wonderly platform interface. On the left, a purple sidebar contains the text "ACCIÓN:" followed by three instructions: "PAUSA EL VIDEO" (with a pause icon), "RETROCEDE SI ES NECESARIO" (with a left arrow icon), and "COMPLETA LA MISIÓN" (with a checkmark icon). Below these is a section titled "2. Conoce Scratch" with a "Continuar >" button. The main area shows a Scratch project editor with a blue header bar containing "Scratch", "Archivo", "Editar", "Tutoriales", "Proyecto de S...", "Compartir", and "Ver página del proyecto". The editor's left sidebar lists categories: "Movimiento", "Apariencia", "Sonido", "Eventos", "Control", and "Sensores". The "Movimiento" category is selected, showing a list of blocks: "mover 10 pasos", "girar 15 grados", "girar 15 grados", "ir a posición aleatoria", and "ir a x: 0 y: 0". The main workspace shows a Scratch cat character on a grid.

Pausa el video: ¡Recomendado! para que los estudiantes puedan detenerse y trabajar en cada proyecto.

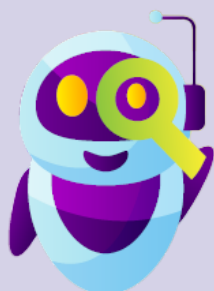
Retrocede si es necesario: Se considerará la demanda del estudiantado para un desarrollo y mejor aprendizaje.

Completa la misión: ¡No olvides que cada alumno debe llevar a la práctica lo aprendido!

- **Tercer momento:** Aquí cada estudiante deberá completar un “desafío” como repaso del contenido trabajado.



Consejo didáctico:



¡Educadores! Recuerden que el cursado es flexible y adaptado a los ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Pueden revisar las lecciones según sea necesario. La idea es que se sumerjan en el mundo de los videojuegos de una manera cómoda y emocionante.

Introducción a los Videos de la Unidad:

¡Descubre el Mundo de Scratch! Para preparar el puedes presentar al grupo-clase dos videos introductorios claves llamados: "¿Qué puedes lograr con Scratch?" y "Conoce Scratch"



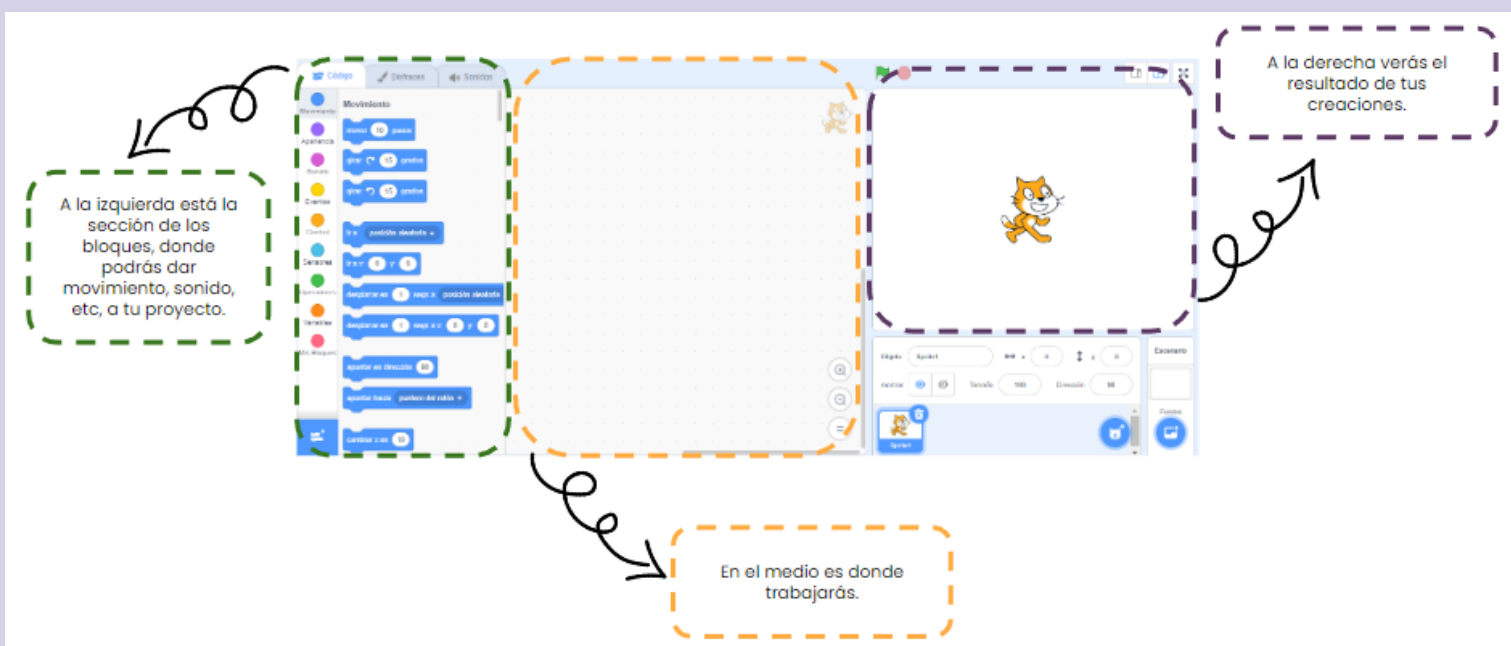
Aquí puedes dialogar junto a tus estudiantes:

“Este no es solo un proceso de aprendizaje; es un viaje al mundo del videojuego que lo vamos a vivir juntos. A medida que se sumergen en los videos, lecciones, recuerden la importancia de este momento. Están a punto de desbloquear un mundo de posibilidades donde la creatividad y la programación se entrelazan de manera única con Scratch”

Scratch no es solo un lenguaje de programación; es una herramienta para dar vida a las ideas de manera visual y divertida. Este es el espacio donde las ideas van a tomar vida en forma de videojuegos. ¡A animarse a explotar la creatividad al máximo!

¡Es momento de conocer nuestra pizarra de Scratch, que será el espacio de creación!

Es el lienzo en blanco donde los estudiantes diseñarán y programarán sus videojuegos. Se adjunta la plantilla, en donde se observa la pantalla de scratch dividida en tres secciones que presenta la plataforma en Wonderly.



Sección de Programación: En la parte superior, se encuentra el área de programación, donde aquí los estudiantes arrastrarán y conectarán bloques de códigos para dar vida a los juegos. Cada bloque representa una acción, un movimiento o una interacción.

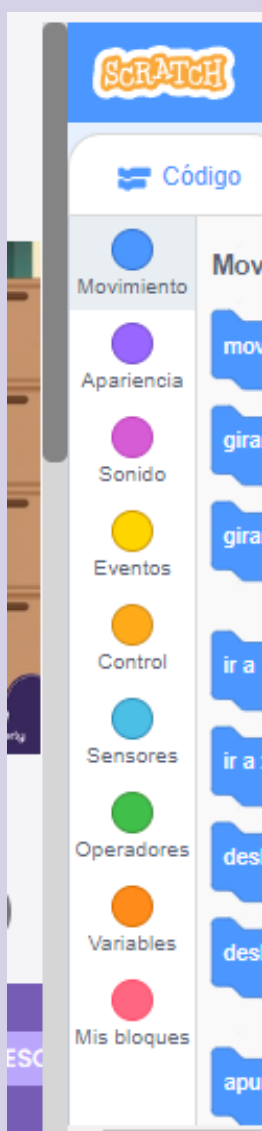
Sección Escenario: (o vista previa) A la derecha los estudiantes podrán observar cómo se desarrolla el videojuego en tiempo real. Es como sus propios teatros digitales donde las ideas cobran vida.

Sección de Bloques (Bloques Utilizados): A la izquierda, se verá la lista de bloques que están usando en su proyecto. Esto les brinda una visión rápida de los elementos de programación que han incorporado.

Sería provechoso, que una vez que se finalice dicho momento, puedas brindarles unos minutos a que los alumnos exploren la plataforma jugando libremente. ¡No tengan miedo de hacer clic! Motiven a los estudiantes a probar diferentes funcionalidades y opciones dentro de Wonderly. La mejor manera de aprender es experimentar.

Tercer Momento: ¡Repasando juntos!

En esta oportunidad, puedes dedicarte a realizar un repaso por los diferentes códigos que presenta la pizarra, también conocidos como bloques de Scratch que están organizados en 8 categorías cada una con un color distintivo:



Puedes proponer la siguiente consigna llamada “Laboratorio de bloques”, con el objetivo de que los estudiantes experimenten con los diferentes bloques de Scratch sobre cada categoría:

- Explorar las categorías de los diferentes bloques y botones.
- Animar al ensayo-error para descubrir las posibilidades de cada bloque.
- Tomar nota en los scratch-book sobre las funcionalidades sobre cada sección de color
- Discutir las experiencias, descubrimientos y desafíos que cada grupo encontró. Intercambios de ideas sobre lo que se puede lograr con cada bloque con el grupo total durante el laboratorio.

¡Fomenten al ensayo-error, estamos aprendiendo y se trata de practicar! Anima a tus estudiantes a ser creativos y probar combinaciones de bloques para descubrir nuevas interacciones. La fase de ensayo y error es fundamental para aprender a programar, ¡A disfrutar del proceso!





Cuarto Momento: Cierre Creativo ¡Despierta tu imaginación con Wonderly!

¡Ahora, a explorar y disfrutar de Wonderly! Para cerrar esta clase, puedes invitar a los estudiantes a liberar su imaginación y explorar la creatividad que todos llevan dentro.

Se comparten estas dos opciones, ¡Elige la que más creas conveniente o también pueden ser ambas!

Primera Opción:

- Imaginar que los estudiantes tienen el poder de crear cualquier juego, dar vida a objetos y diseñar mundos asombrosos. ¿Qué juego les gustaría crear? Les propongo que compartamos ideas y construyamos una lluvia de ideas en conjunto.
- ¿Qué juegos se les vienen a sus mentes? ¿Qué personajes/objetos intrigantes, lugares misteriosos o aventuras emocionantes podemos crear?
- Ensayar con los bloques de códigos

Segunda Opción:

- Elegir una historia que les guste o que conozcan y les parezca muy divertida. ¿Qué personajes se presentan? ¿Cómo interactúan los personajes con las cosas y su mundo? ¿Qué sucede en la historia? ¿Cuál es la trama?

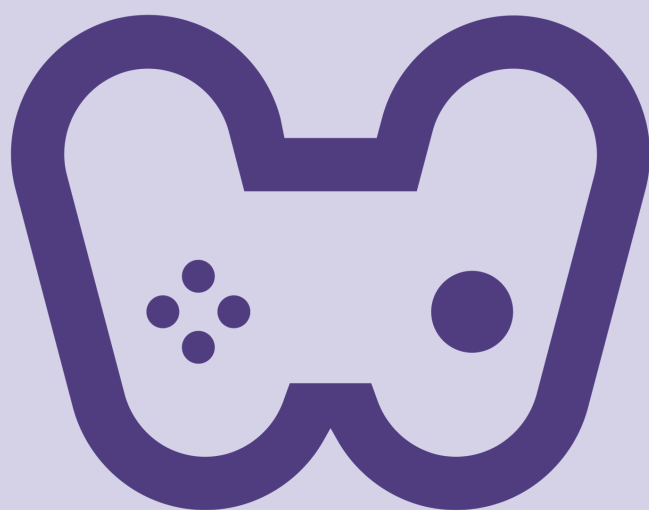
- Seleccionar una escena de la historia que consideres que pueda transformarse en un videojuego. ¿En qué consistiría el mismo? ¿Cuál es el objetivo? ¿Quién gana y quién pierde? ¿Crees que con Scratch podrías hacer realidad este videojuego?
- Ensayar con los bloques de códigos



Consejo didáctico:

¡Educadores! ¡Recuerden a sus estudiantes que con Scratch no hay límites en la imaginación! Quizás al comienzo no puedan recrear sus videojuegos favoritos tal como lo imaginan, pero puedes invitarlos a seguir programando en las siguientes clases.





El placer de aprender tecnología