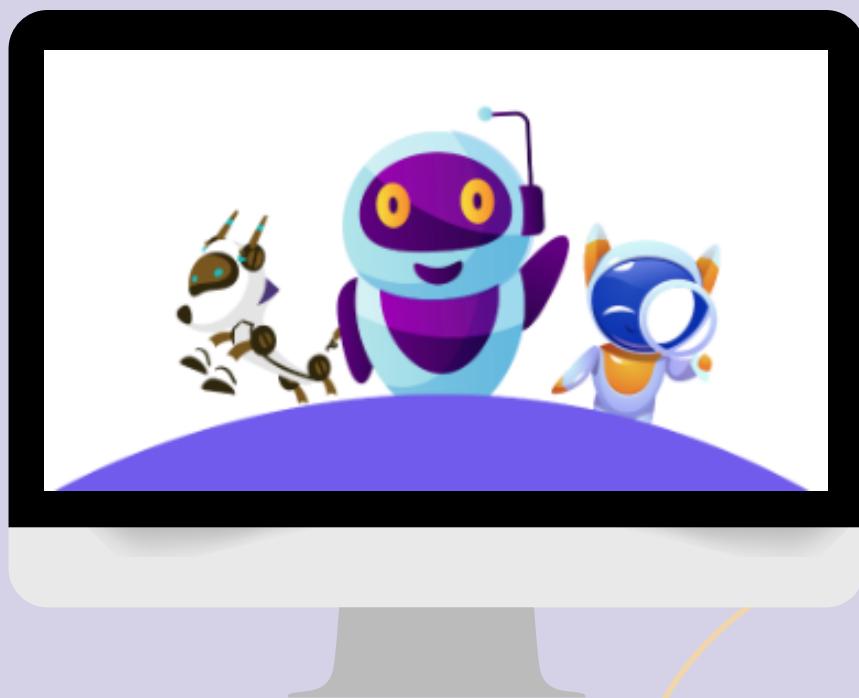


# JUEGOS DE PERSECUCIÓN (PARTE I)



## UNIDAD IV

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.



# ORIENTACIONES GENERALES



## CLASE 4

<b>Objetivos de la clase</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer la sección de <i>variables</i>.</li><li>• Programar el segundo videojuego</li></ul>
<b>Temas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoce los bloques de código naranja oscuro</li><li>• Mueve el Cohete</li><li>• Estrella Inquieta</li><li>• Toca la estrella y hará un sonido</li></ul>
<b>Recursos</b>	<p>Computadoras/tablets con acceso a internet Contenidos para trabajar en esta clase:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Video: Conoce los bloques de código naranja oscuro</li><li>• Video-misión: Mueve el cohete</li><li>• Video-misión: Estrella Inquieta</li><li>• Video-misión: Toca la estrella y hará un sonido</li><li>• Desafío 3: Juegos de Persecución. Parte 1</li></ul>
<b>Modalidad</b>	<p>La dinámica será:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajo con el grupo total</li><li>•</li></ul>
<b>La propuesta</b>	<p>La clase se dividirá en cuatro grandes momentos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <u>1º momento</u>: Introducción</li><li>• <u>2º momento</u>: ¡Hora de jugar!</li><li>• <u>3º momento</u>: ¡Conociendo los Juegos de Persecución!</li><li>• <u>4º momento</u>: Actividad y Cierre</li></ul>



## Clase 4

# ¡Manos a la obra: Programando el segundo videojuego!

### **Primer Momento: Introducción**

En primera instancia, para estos minutos iniciales, puedes invitar a los estudiantes a visualizar el video: *Conoce los bloques de código naranja oscuro*. Aquí se desarrolla una breve explicación con respecto a este nuevo comando llamado *variables*. Debes considerar que generalmente cuando se utiliza este bloque de código va acompañado con la sección de control. ¡Se recomienda dedicar unos minutos libres de exploración para una mejor comprensión por parte de los alumnos! El objetivo es identificar y reconocer las funcionalidades de los bloques de código

**Importante:** ¡Puedes recuperar lo que se trabajó en la segunda clase! Además esta dinámica puede acompañarse del pizarrón, registrando los aspectos principales.

### **Segundo Momento: ¡Hora de jugar!**

En esta segunda instancia, para el encuentro de hoy la temática será: Juegos de persecución. Puedes consultar al grupo-clase si conocen el significado de persecución.



A continuación, propone el juego introductorio llamado “*persecución imaginaria*”. El mismo consiste en:

- El Educador comienza dando un ejemplo de una cosa persiguiendo a otra, a través de un ejemplo *"El perro persigue al dinosaurio"*. La siguiente persona (estudiante) agrega: *"El dinosaurio está persiguiendo una rosquilla"* y así sucesivamente. Debes motivar a los estudiantes a continuar con la secuencia, a imaginar por qué creen que se están persiguiendo y qué sucede al final; por ejemplo: *"¿El perro lo atrapa o el dinosaurio se escapa?"*

Termina el juego cuando todos los alumnos hayan participado en el ejercicio, se puede repetir varias veces. ¡A divertirse!

### ***Tercer Momento: ¡Conociendo los Juegos de Persecución!***

Seguidamente, puedes enunciar a los estudiantes lo siguiente:

*"¿Están listos para continuar este camino de la programación de videojuegos? Hoy conoceremos el próximo juego.. se trata de perseguir un objeto, yo les quiero preguntar: ¿Sobre qué les gustaría hacer este juego? ¿Qué temática piensan?"*



En referencia a este intercambio, debes indicar que Wonderly trabaja la temática del espacio exterior. La secuencia de los diferentes desarrollos de los temas en los videos a trabajar son en referencia a ello. Puedes indicarles a los estudiantes que imaginen y diseñen su propio videojuego, recuperando la programación que se utiliza en los visionados. Desde Wonderly incentivamos a un trabajo creativo y autónomo del estudiante.

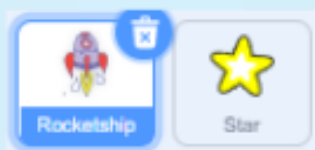
*¡Manos a la obra!* Es momento de visualizar el video-misión: mueve el cohete. Aquí el audiovisionado propone trabajar con dos misiones. La primera misión consiste en programar el segundo juego. El estudiante debe preparar un escenario con dos objetos y elegir un fondo. El desafío será programar las flechas del teclado para poder mover en este caso el cohete espacial. Recuerden que este contenido se trabajó en la unidad n° 3 del curso de animación, clase 4, específicamente sobre el video-misión: *¿Cómo mover un personaje utilizando las flechas del teclado?*. El objetivo es que el estudiante pueda demostrar que se puede recuperar lo que previamente se aprendió para crear animaciones dinámicas.

Para ello se utilizarán los códigos de bloques de eventos y movimientos. Específicamente el código amarillo llamado "al presionar tecla espacio" y seleccionar "flecha arriba". El código color azul "sumar a y 10". Se seleccionará el el código amarillo "flecha abajo" y por último en el bloque azul se colocará el número -10.

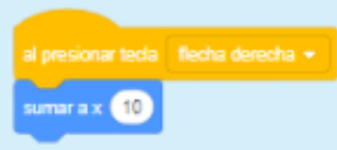
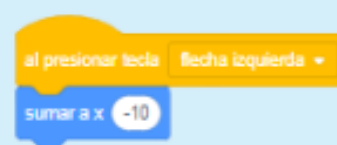
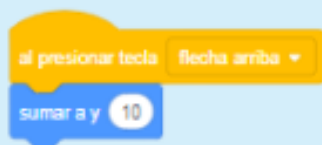
La segunda misión propone programar las flechas de derecha e izquierda del teclado. Se adjunta una plantilla para tener una mejor visualización de estos temas:



### 3. Mueve el cohete con las flechas del teclado



Selecciona el cohete.



Presiona las flechas del teclado hacia la izquierda y la derecha, y hacia arriba y abajo para mover el cohete.

A continuación se visualizará el video-misión: *Estrella Inquieta*. Aquí se seguirá trabajando sobre la misma animación elegida por los estudiantes.

El objetivo es lograr dar movimientos al objeto del videojuego, programando el mismo. En el ejemplo se muestra una estrella. ¡Invita a los alumnos a elegir su propio objeto!



#### **Consejo didáctico:**

¡Educadores! No olviden indicarles a sus estudiantes que para iniciar con la programación, el primer paso es seleccionar el objeto. Se utilizaran los bloques de códigos amarillo, naranja, azul.

¡Dedica unos minutos a la exploración de dichos comandos!

*¡Será momento de darle sonidos al videojuego!*

Puedes proponer mirar el video-misión: *Toca la estrella y hará un sonido*. Aquí se desarrollan los pasos para agregar sonido al juego. Para eso, estimula a los estudiantes a que piensen en qué sonidos serán mejor para la creación del videojuego. Recuerda que deben descargar la programación de “mueve el cohete” donde se aprendió a mover el mismo con las flechas del teclado.



**Consejo didáctico:**



¡Educadores! Aquí es de suma importancia remarcar que cada alumno siempre deberá guardar su proyecto al finalizar la lección y subir nuevamente el archivo que quedó guardado en el ordenador al comenzar con un nuevo video-misión.



**Consejo didáctico:**

¡Educadores! En esta oportunidad dedica unos instantes a realizar un repaso sobre los bloques de códigos sensores y sonidos que en clases anteriores ya se trabajaron.

Destina unos minutos de la clase sobre dichas secciones, haciendo énfasis sobre el bloque de:

- bloque de control: “Si, entonces”
- bloque de sensores: “tocando” y se debe seleccionar el objeto

bloque de sonidos: “tocar sonido hasta que termine”



## Cuarto Momento: Cierre

En estos momentos finales del encuentro, invita a los estudiantes a reflexionar sobre las ideas principales de la clase, habilitando un espacio para el diálogo con el siguiente interrogante:

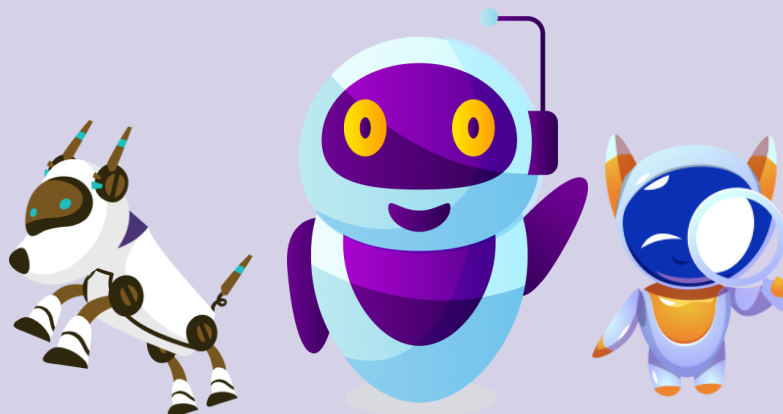
¿Qué aprendimos hoy?

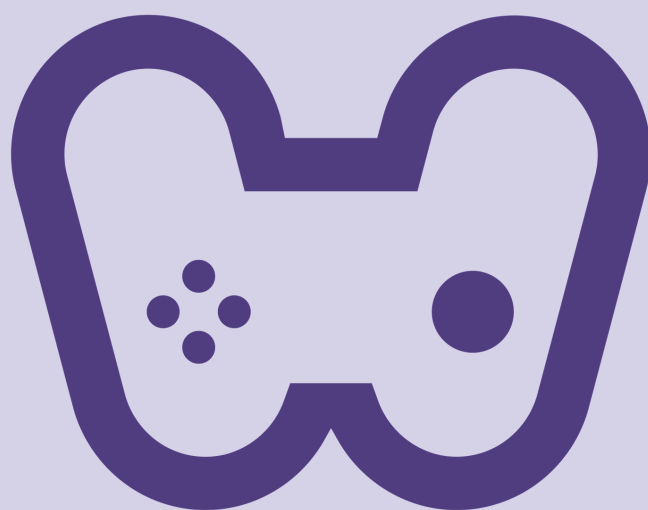
No olviden enfatizar sobre el guardado de los proyectos de videojuegos que vienen trabajando.

Los estudiantes deben completar el desafío 3, llamado *Juegos de Persecución. Parte 1*.

¡Vamos que aún queda mucho por aprender sobre el mundo de desarrollo de videojuegos con Scratch!

¡Recuérdales el uso del Scratch-Book para sus registros de las clases, en este caso sobre todo lo aprendido de programar el segundo videojuego!





**El placer de aprender tecnología**