

## Sesión 18 – Pies descalzos

(Guía del formador Primaria)

### Meta

Propiciar espacios de aprendizaje donde los estudiantes, experimentando e investigando, conozcan elementos que permiten la conexión e interacción entre el mundo digital y el mundo físico.

### Resumen

En esta sesión los estudiantes profundizarán los conceptos de conductividad y, materiales conductores y aislantes, podrán conocerlos e interactuar con algunos, como herramientas para manipular la tarjeta Kymo.

### Al completar esta actividad, los estudiantes:

- Identificarán algunos materiales conductores y aislantes de electricidad.
- Conocerán nuevas formas de trabajar con la Kymo.
- Fortalecerán motricidad
- Construcción de maquetas
- Trabajaran en equipo

### Vocabulario contextualizado

#### Conductividad

Se trata de una propiedad física que disponen aquellos objetos capaces de transmitir la electricidad o el calor.

#### Videojuego

un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

#### Motricidad

El término motricidad se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan.

## Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
1	Introducción	Bienvenida y toma de asistencia	5 min	Lista de asistencia
2	Objetivo de la actividad	Explíqueles a los estudiantes lo que realizarán en la sesión.	20 min	Tarjeta Kymo
3	Realizar prototipo	Construir el prototipo	15 min	Tarjeta Kymo
4	¿Cómo se usa la Kymo?	Ejemplo del funcionamiento de la tarjeta por medio del juego virtual de Bongos ó T-REX	30 min	Tarjeta Kymo <a href="http://makeymakey.com/bongos/">http://makeymakey.com/bongos/</a>
5	Verificación de software	Realización de juegos online u offline haciendo uso de la tarjeta Kymo. T-rex, pacman, roadfighter	10 min	Tarjeta Kymo
	Realizar Reto	Haga retos individuales o por parejas	30 min	Emulador de juegos
7	Cierre	Valoración, organización del espacio y de los materiales implementados	10 min	

## Descripción de la actividad

1. Dé la bienvenida a los estudiantes y tome la asistencia del grupo.
2. Divida a los estudiantes en diferentes equipos y entregue a cada grupo conformado los materiales que utilizaremos en esta sesión y explíqueles el objetivo de la sesión.

### NOTA:

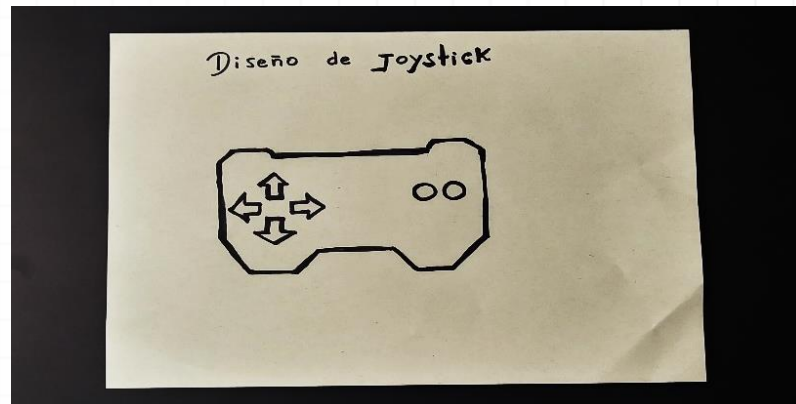
- **Solicitar a los estudiantes llevar lápiz para la siguiente sesión preferiblemente mirado o con mina 2B.**

## Acercamiento y construcción de conceptos

3. Repartir el material y recuérdelos el cuidado y el buen uso del mismo.



4. Cada equipo en 5 minutos en una hoja reciclada diseñara el joystick, pero recuérdelos las especificaciones técnicas.



5. Una vez pensado el diseño, pueden recortar el control con tijeras en un tamaño de forma que puedan pararse dos personas.

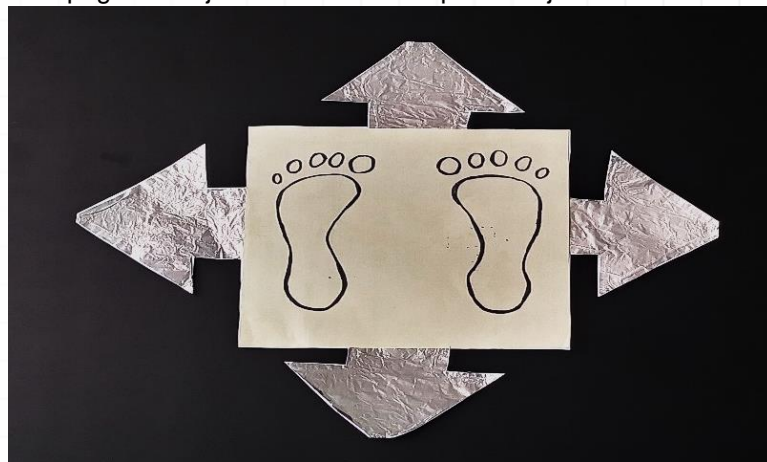


"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, sea fónico, microfilme, mimeográfico, offset, electrónico o por fotocopia. Esta edición y sus características gráficas son propiedad de FUNDACIÓN PARQUE DEL SOFTWARE MEDELLÍN, ParqueSoft Medellín. Todos los derechos Reservados"

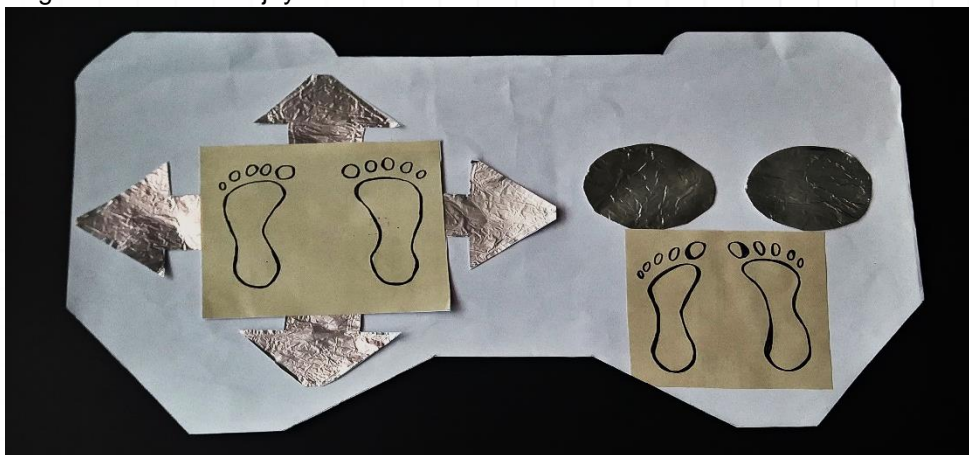
6. Luego con papel aluminio, papel reciclado y silicona crean los botones.



7. Posteriormente le pegan la hoja reciclada con los pies dibujados.



8. Pegan los botones al joystick diseñado.



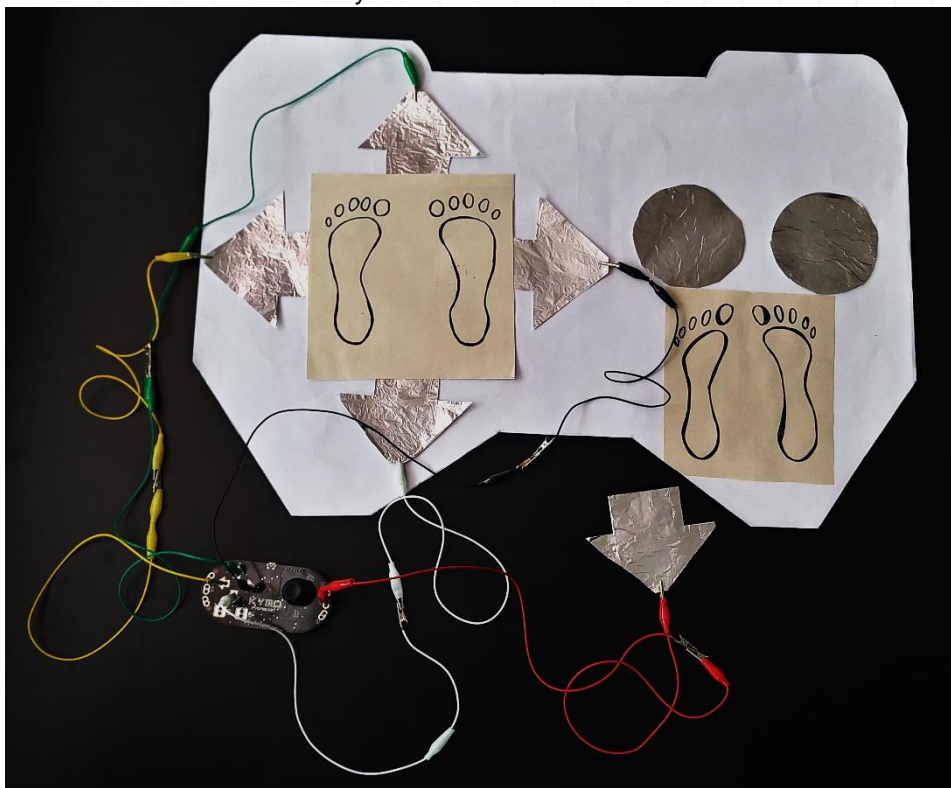
9. Luego conectan los caimanes a los botones.

"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, sea fónico, microfilme, mimeográfico, offset, electrónico o por fotocopia. Esta edición y sus características gráficas son propiedad de FUNDACIÓN PARQUE DEL SOFTWARE MEDELLÍN, ParqueSoft Medellín. Todos los derechos Reservados"



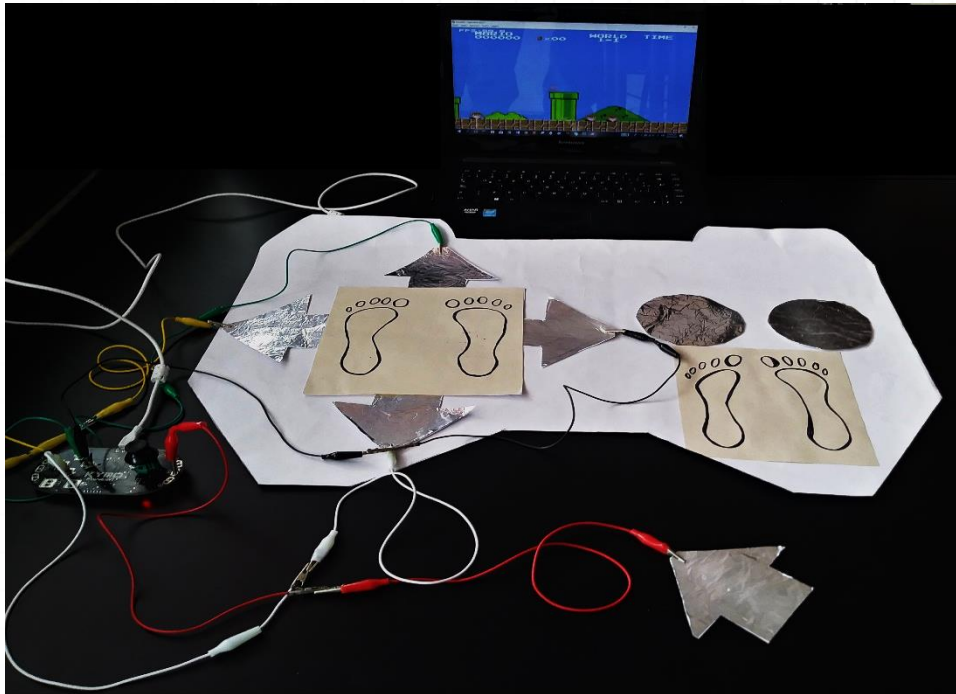
NOTA: la flecha de abajo va hacer el botón de tierra.

10. Conectan los caimanes a la kymo.

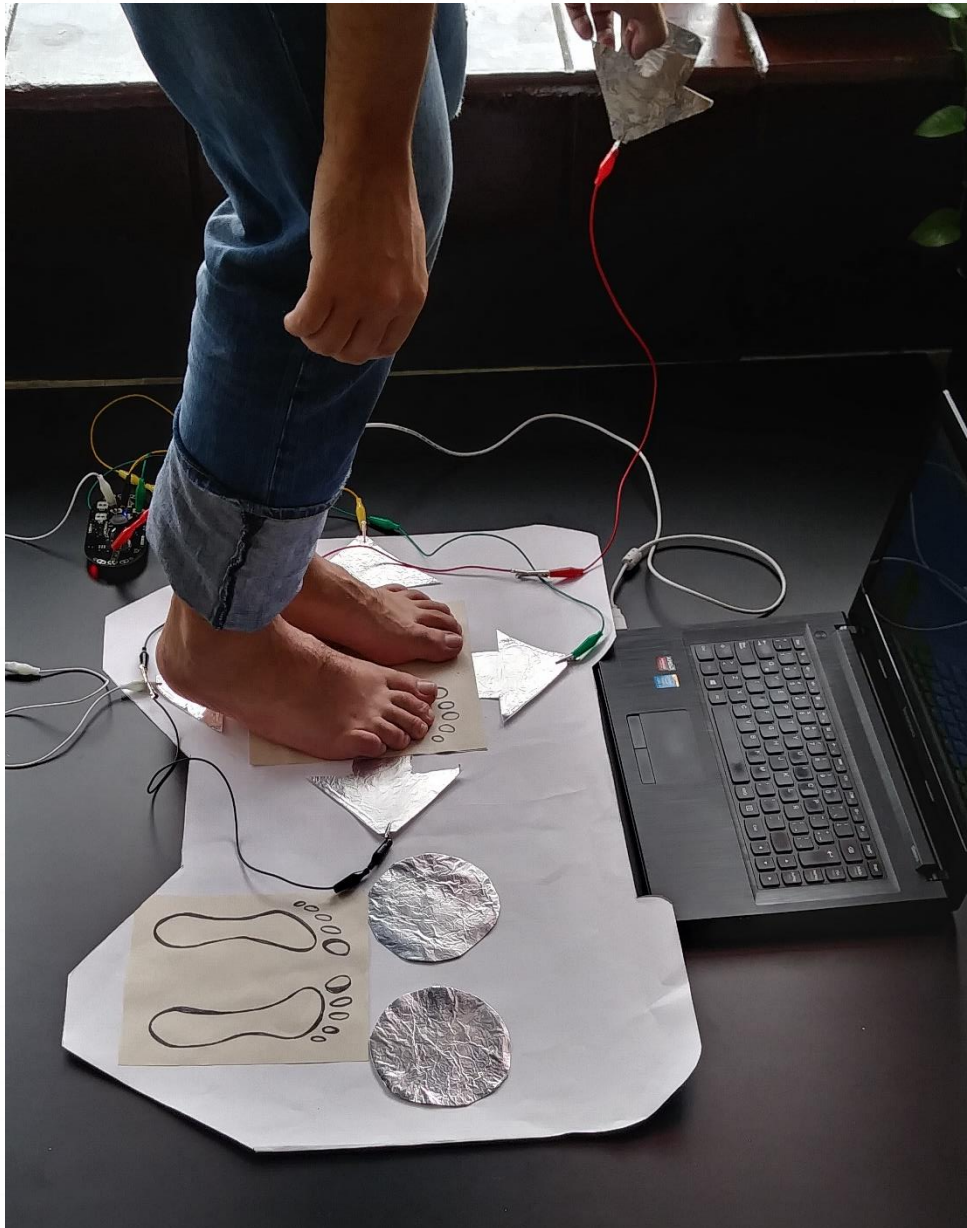


11. Abren el videojuego que desean jugar y conectan la kymo al pc.

"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, sea fónico, microfilme, mimeográfico, offset, electrónico o por fotocopia. Esta edición y sus características gráficas son propiedad de FUNDACIÓN PARQUE DEL SOFTWARE MEDELLÍN, ParqueSoft Medellín. Todos los derechos Reservados"



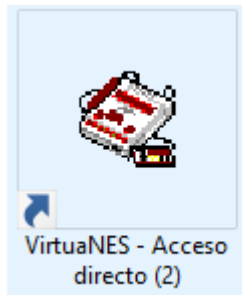
12. Pueden jugar.



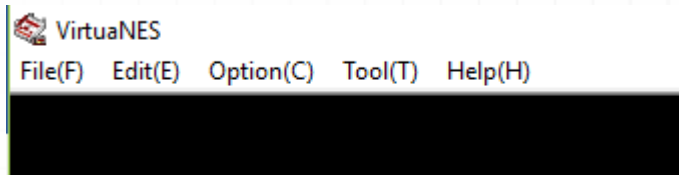
13. Realice un juego donde utilice las flechas. Para recomendación juegue Tetris y Super Mario bross1.

14. Verifique la instalación de software.

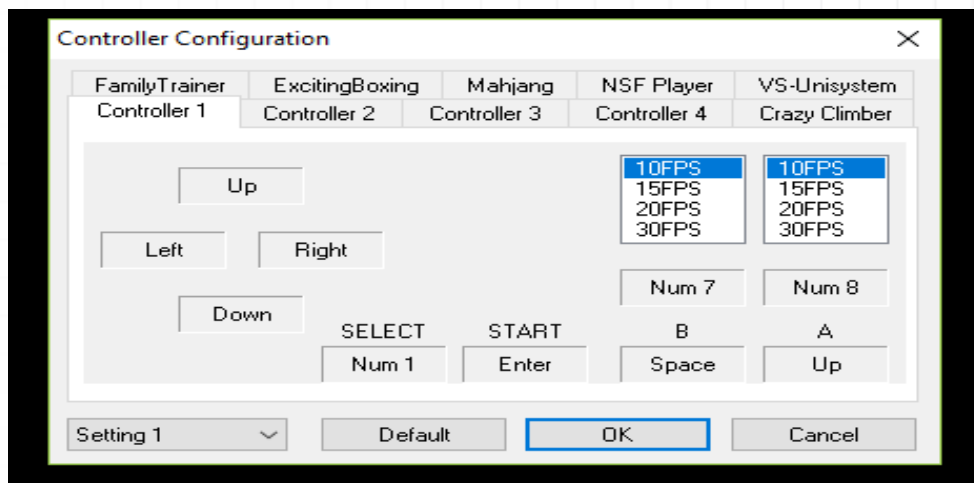
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, sea fónico, microfilme, mimeográfico, offset, electrónico o por fotocopia. Esta edición y sus características gráficas son propiedad de FUNDACIÓN PARQUE DEL SOFTWARE MEDELLÍN, ParqueSoft Medellín. Todos los derechos Reservados"



15. Configure el botón de “enter” como el “start” en el emulador.

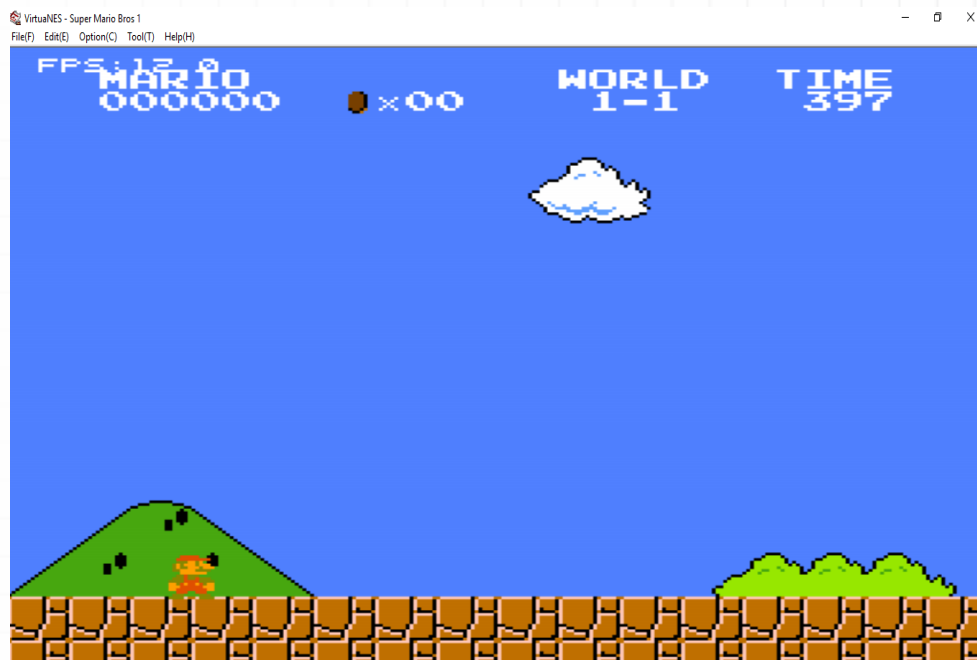


Para esto le damos Option (C) >> Controller (C) >> nos paramos en “START” y le damos enter >> Por último le damos OK.



16. ¡¡¡¡A jugar!!!!





## Valoración y cierre

17. Resuelva dudas, recoja el material y organice el espacio de trabajo.

## Tips de la sesión

- ✓ Verifique bien su material antes de repartirlo.
- ✓ De las especificaciones técnicas del control, para que no se equivoquen.
- ✓ Haga paso a paso con todos para que no dañen el recurso.
- ✓ Verifique el software.

## Bibliografía

- Definición. videojuego. Referenciado desde: <https://definicion.de/videojuego/>
- Wikipedia. Motricidad. Referenciado desde: <https://es.wikipedia.org/wiki/Motricidad>

"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, sea fónico, microfilme, mimeográfico, offset, electrónico o por fotocopia. Esta edición y sus características gráficas son propiedad de FUNDACIÓN PARQUE DEL SOFTWARE MEDELLÍN, ParqueSoft Medellín. Todos los derechos Reservados"

# PYGMALION®

Piensa • Construye • Aprende

"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, sea fónico, microfilme, mimeográfico, offset, electrónico o por fotocopia. Esta edición y sus características gráficas son propiedad de FUNDACIÓN PARQUE DEL SOFTWARE MEDELLÍN, ParqueSoft Medellín. Todos los derechos Reservados"