

Sesión 56 – Simulando videojuegos

(Guía del formador Primaria)

Meta

1. Fortalecer los conocimientos adquiridos en los módulos trabajados, mediante la creación de un proyecto que vincule algunas de las temáticas abordadas a lo largo de las sesiones.
2. Promover en los estudiantes la resolución de problemas y creación de oportunidades de mejora, mediante la formulación y desarrollo de proyectos.

Resumen

En esta sesión los estudiantes tendrán la posibilidad de simular el juego de Mario Bross con materiales reciclables y conocerán más a fondo el funcionamiento de las poleas.

Al completar esta actividad, los estudiantes:

- Repasarán conceptos abordados en los talleres de robótica.
- Aplicarán su capacidad de solucionar problemas.
- Desarrollarán el proyecto previamente planeado.

Vocabulario contextualizado de la sesión

Proyecto

Es la idea de algo que se piensa hacer, y para la cual se establece un modo determinado y una serie de recursos necesarios. En suma, es el conjunto de acciones, medios y recursos que se emplean para alcanzar un objetivo determinado.

Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Tiempo	Recursos
1	Bienvenida	Saludo por parte del facilitador	5 min	Asistencia
2	Interactuando con las poleas	Explique que es una polea. Invite a los estudiantes a realizar el siguiente juego si cuenta con internet, y realice una explicación de el funcionamiento de una polea.	30 min	Juego online maquinas compuestas: https://www.braintpop.com/games/simplemachine/sgame/
3	Simulando Mario Bross	Invite a los estudiantes a	60 min	

"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"

		recrear el juego de Mario Bros con material reciclable, realice el paso a paso de la sesión.		Material reciclable
4	Cierre	recoja el material.	10 min	

Descripción de las actividades

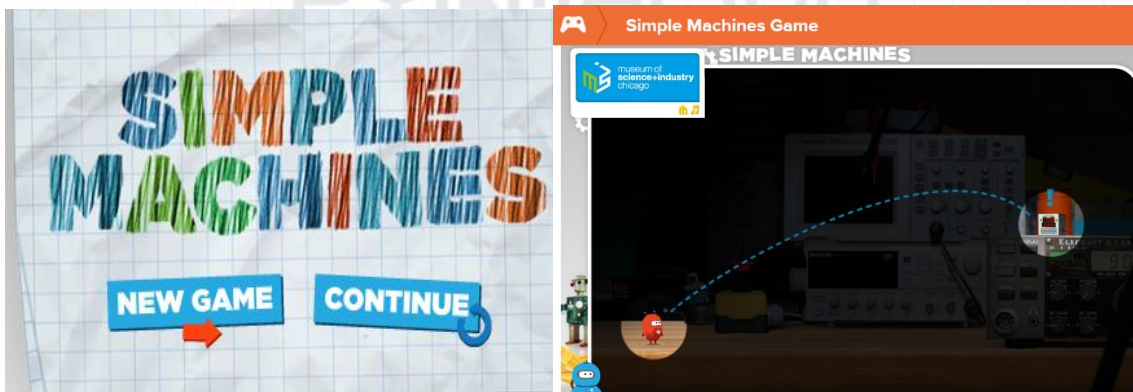
Exploración de conceptos

1. Bienvenida y toma de asistencia

2. Realice una breve descripción de que es una polea, para que los estudiantes comprendan más sobre máquinas compuestas, además plánteles que piensen en donde se usan normalmente las poleas y si quisieran crear un juego con poleas como lo harían. Invítelos a realizar el juego propuesto.

Polea: Una polea es una máquina simple, un dispositivo mecánico de tracción, que sirve para transmitir una fuerza. Consiste en una rueda con un canal en su periferia, por el cual pasa una cuerda y que gira sobre un eje central

Juego:



[HTTPS://WWW.BRAINPOP.COM/GAMES/SIMPLEMACHINESGAME/](https://www.brainpop.com/games/simplemachinesgame/)

Si no cuenta con Internet invite a los estudiantes a que diseñen en la ficha de proyectos como elaborarían con material reciclable un video juego, que elementos utilizarían.

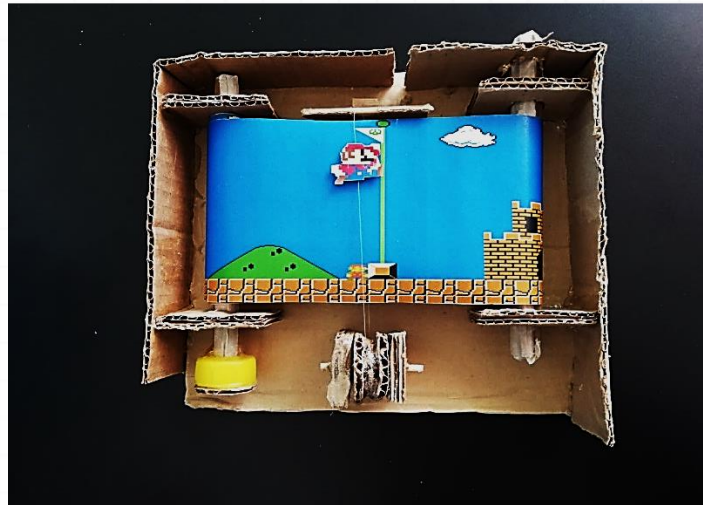
Nota: Si sus estudiantes tuvieron la oportunidad de realizar el juego de igual manera propóngales elaborar la ficha de proyectos.

"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	
Módulo de Proyectos	
Nombre del Proyecto	
Nombres de los integrantes:	
Pregunta Orientada al Proyecto:	
¿Qué Materiales Utilizarías?	
Lluvia de ideas:	Diseño: (Elabore aquí un dibujo sobre su proyecto)

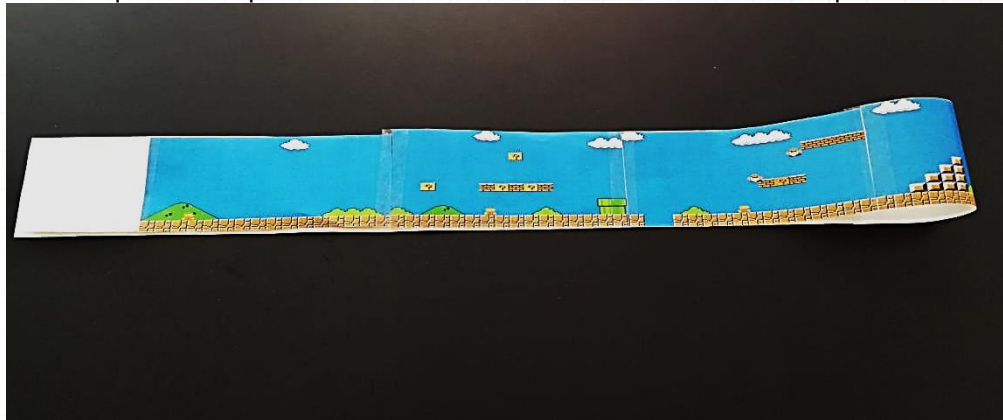
Motivación: Exploración de conceptos previos

2. Simulando Juego de Mario Bross con materiales reciclables



"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"

Paso 1: invite a los estudiantes a dibujar sobre hojas el mundo de Mario, posteriormente deberán unirlos con cinta para armar una especie de foto panorámica con su respectiva secuencia.
Nota: Indícales que deben quedar en los dos extremos en blanco envolver la panorámica.

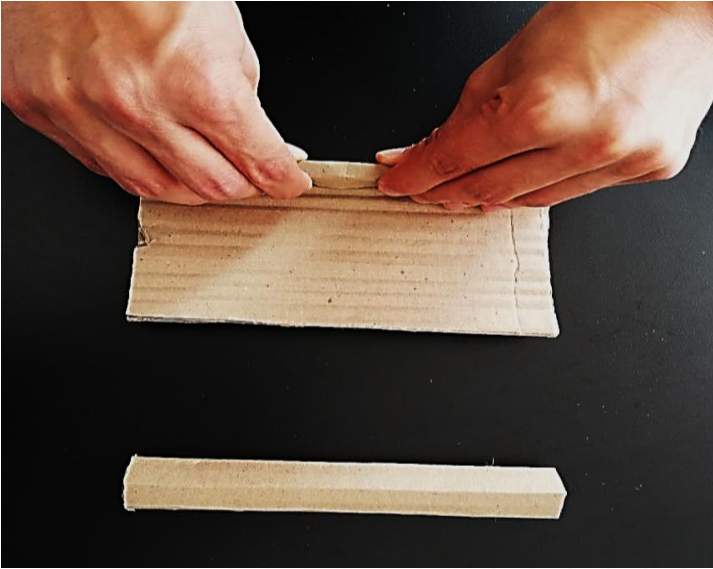


Paso 2: Corta dos pedazos de cartón estos deberán ser una poco más grandes que el alto del dibujo de Mario que hayas elaborado.



Paso 3: luego enrollaremos estas dos piezas.

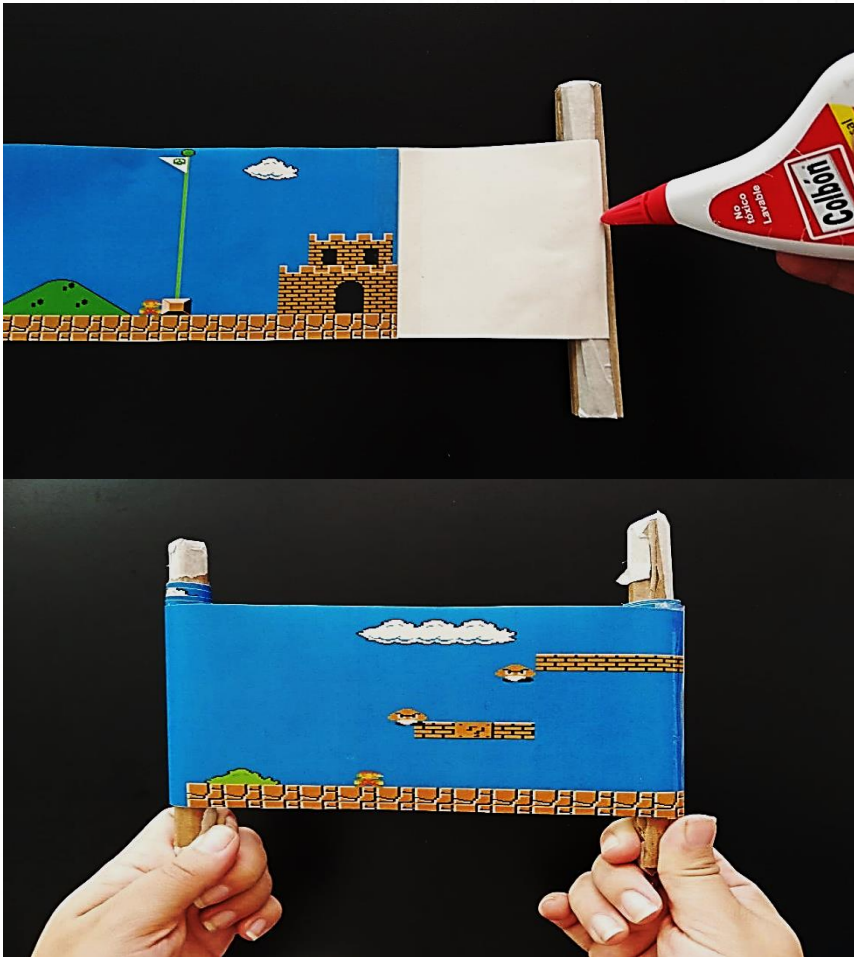
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, 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"



Y pégalas en los extremos

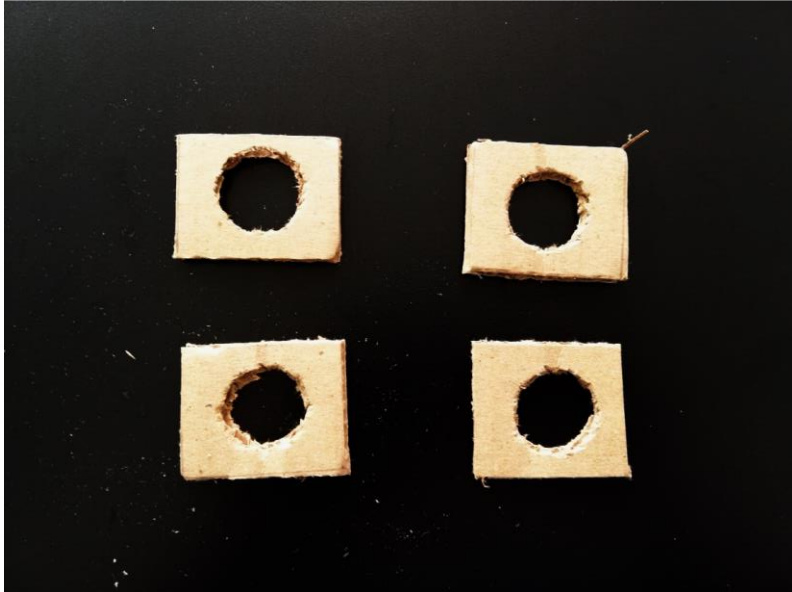
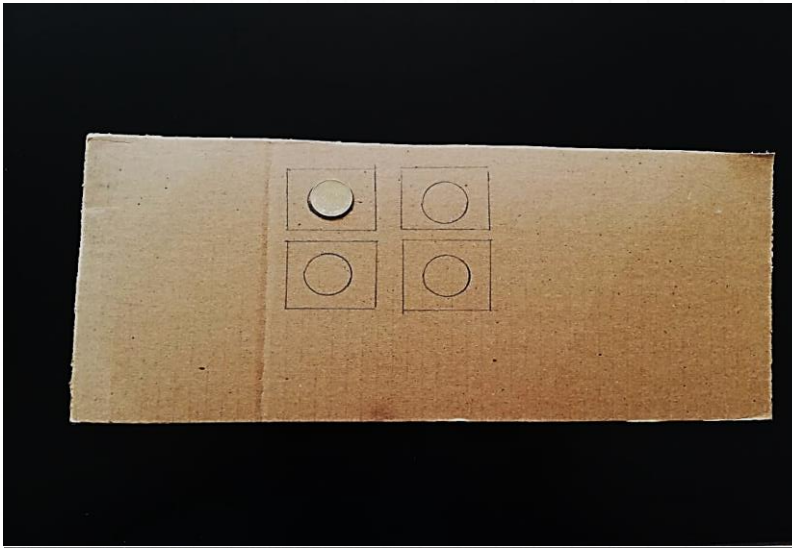


Paso 4: Ahora envolveremos nuestra película de Mario a los dos postes que elaboramos en el paso anterior.



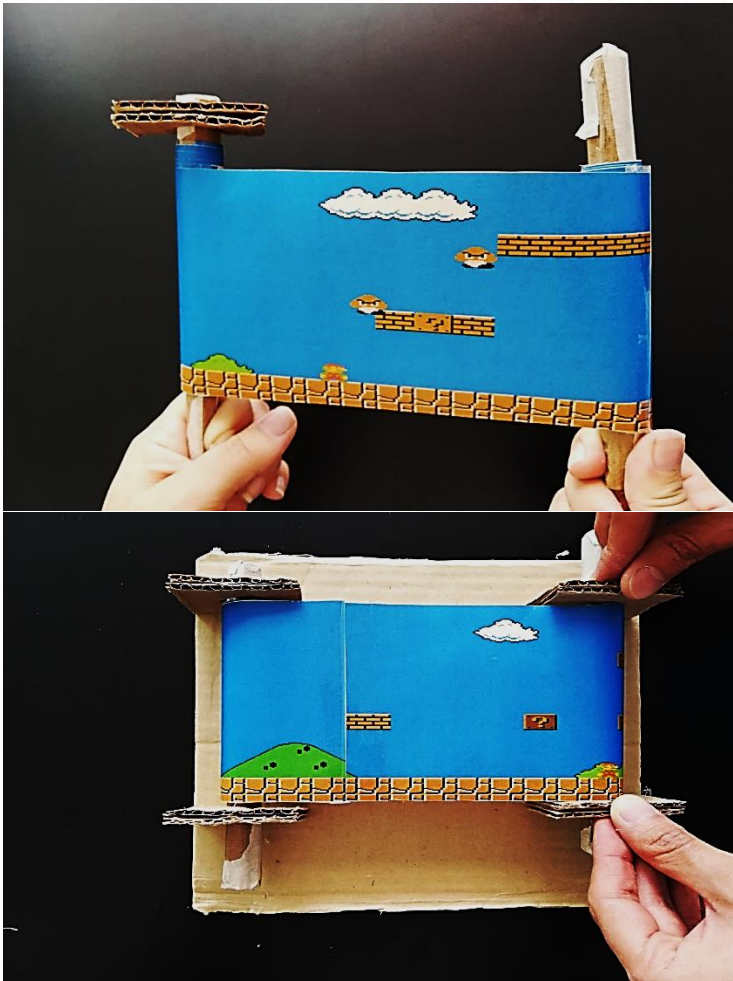
Paso 5: realiza 4 cuadro con un círculo en el medio, posteriormente recórtalos.

"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"



Paso 6: Ubica los cuadros en los extremos de los postes.

"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: El poste izquierdo deberá quedar más abajo debido a que será el encargado del movimiento de la panorámica.

. Valoración y cierre

5. Recoja el material y organice el espacio.

Tips de la sesión



✓ Realizar las explicaciones conceptuales de la clase; sin embargo, recuerde que usted también puede adicionar datos, ejemplos u otro tipo de aspectos a la explicación que realiza a los estudiantes. Que lo proporcionado en la guía, facilite su práctica más no la limite.

✓ Recuerde: si durante la sesión nota que los estudiantes están algo agotados o distraídos, ¡tómese 5 minutos y realice una pausa activa! Esto ayudará a que ellos se distraigan un poco y puedan retornar a las actividades con mayor dinamismo.

"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"