

Sesión 57 – Simulando videojuegos II

(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 Bros 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	Continuación de la elaboración del video Juego con material reciclable.	Invite a los estudiantes a continuar con la elaboración del videojuego.	60 min	Material reciclable
3	Decorando	En este espacio permita a los estudiantes decorar su videojuego a su gusto.	20 min	Marcadores Colores
4	Interactuando con el videojuego	Permita a los estudiantes interactuar con el	30 min	Simulador elaborado por los equipos.

"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"

		simulador que hayan elaborado, luego realicen un intercambio de videojuegos entre los equipos.		
5	Cierre	recoja el material y organice el espacio	10 min	

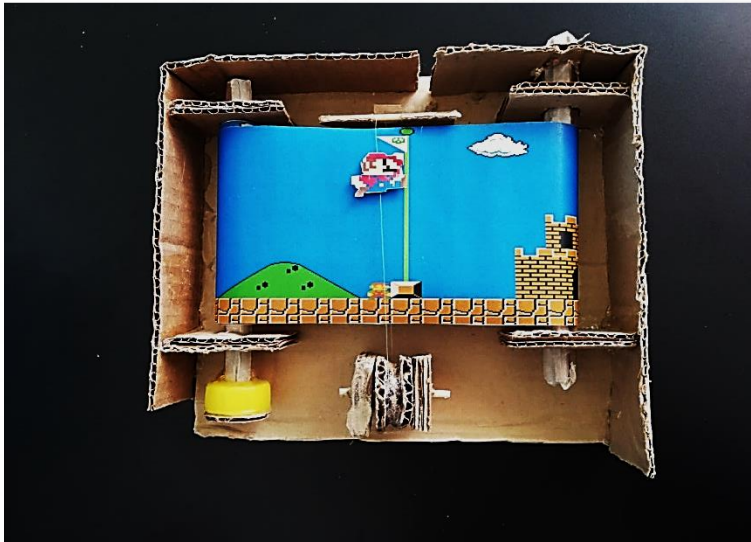
Descripción de las actividades

Exploración de conceptos

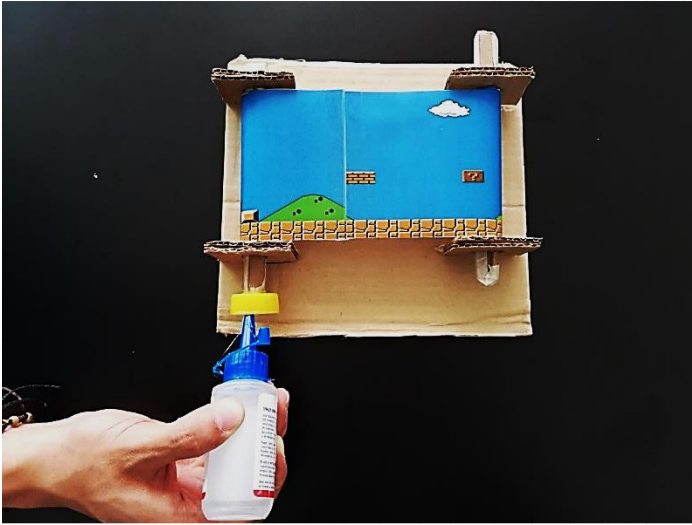
1. Bienvenida y toma de asistencia

Motivación: Exploración de conceptos previos

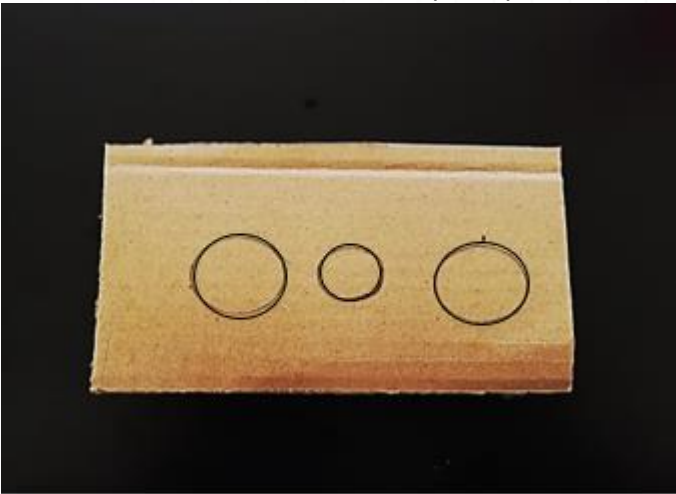
2. Continuación del simulador de videojuegos con materiales reciclables.



Paso 7: Ubica una tapa en el poste izquierdo y refuérzala con silicona o colbón.

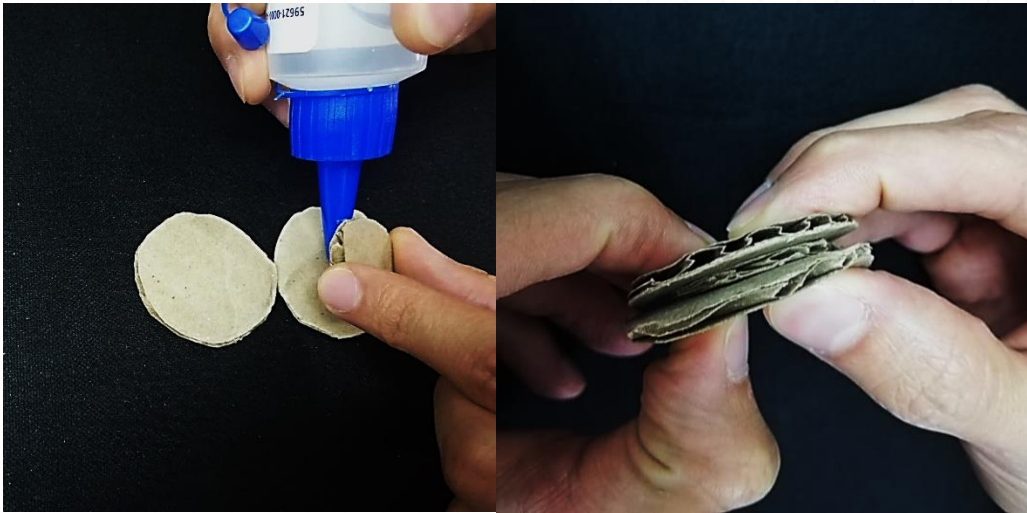


Paso 8: Ahora armaremos nuestra polea para ello realiza dos círculos grandes y uno pequeño.

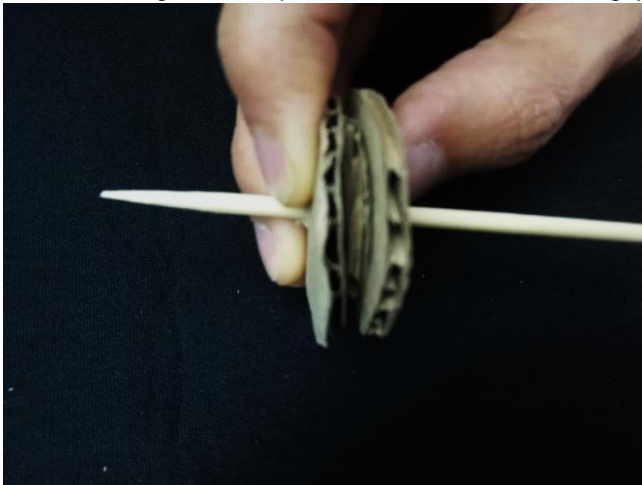


Recorta los círculos y pégalos el círculo pequeño deberá quedar en el medio.

"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 9: luego con un palillo de chuzo realiza un agujero en la mitad

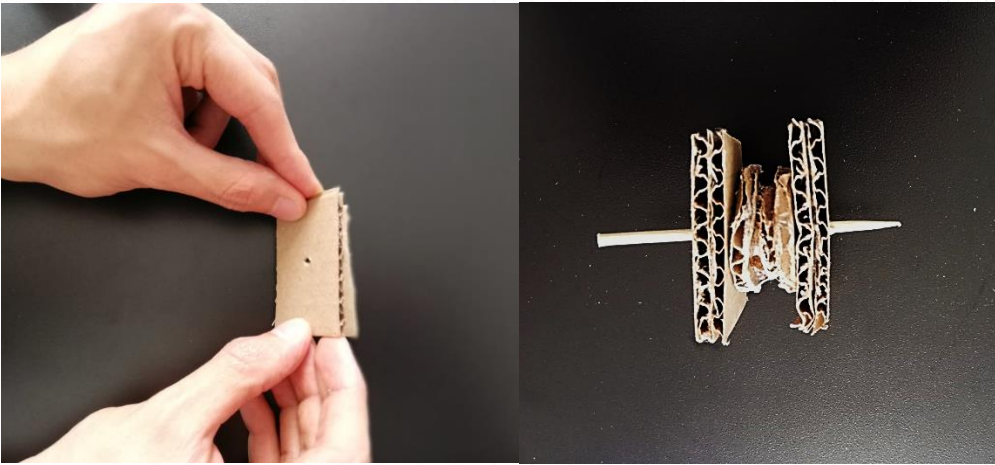


Paso 10: Recorta 4 rectángulos, estos serán la base de nuestra polea por ende deberán ser un poco más grande que la polea que elaboramos en el paso anterior.

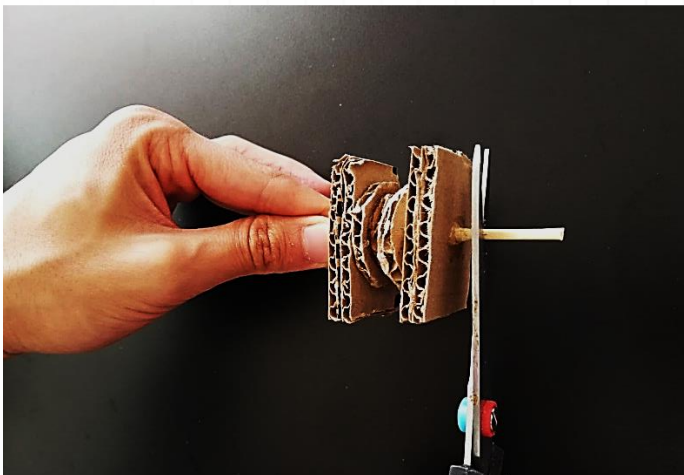
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico,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



Une de a 2 rectángulos y luego realiza un agujero en la mitad. Finalizado este paso une la polea con estos dos extremos como se observa en la imagen.

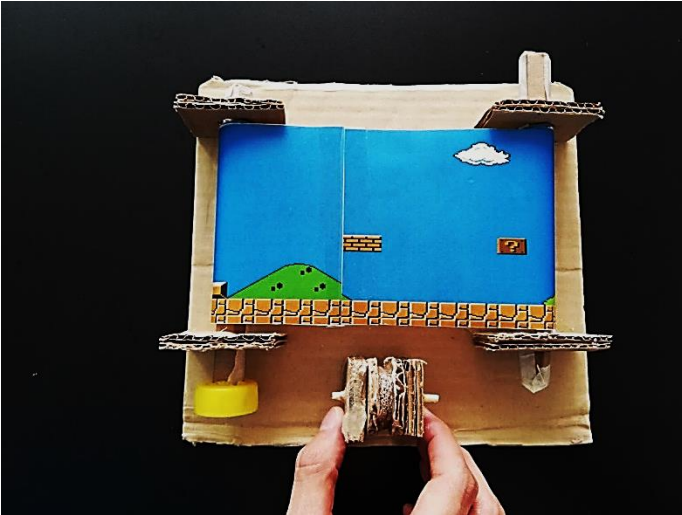


Paso 11: Recorta los extremos del palillo y asegúralo con silicona.



Y ubícala de la siguiente manera

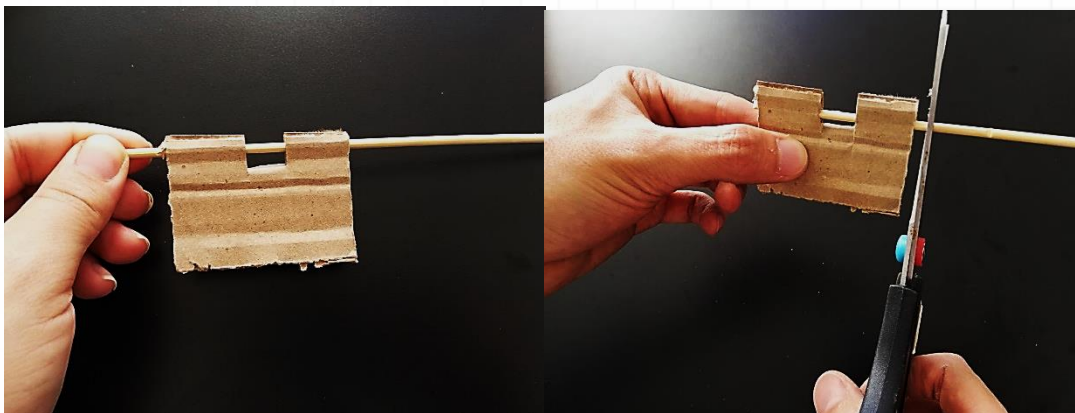
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, 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 12: Corta una pieza de cartón y recórtala como la siguiente imagen.

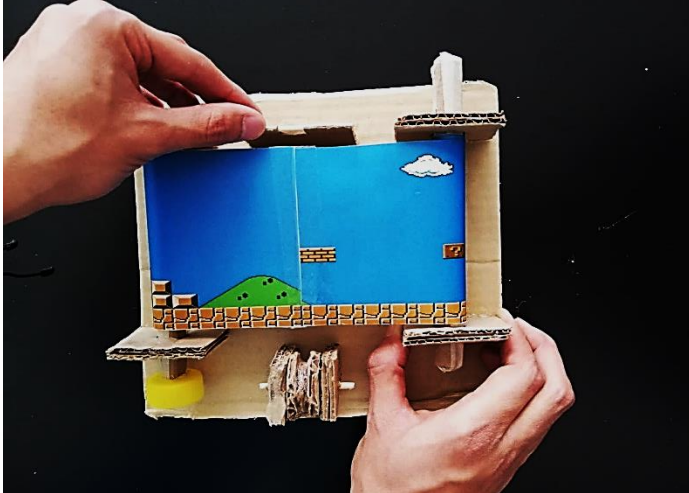


Paso 13: inserta un palillo al interior como se observa en la siguiente imagen y córtalos a los extremos por último asegúralos con silicona o colbón.

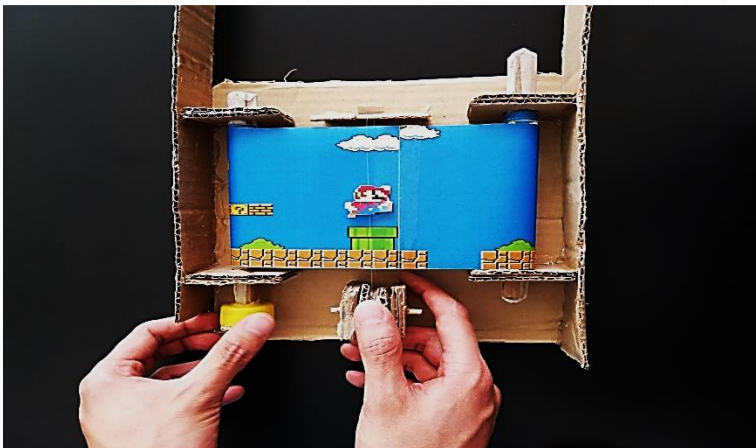


"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, 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 14: ubícalo de la siguiente manera



Paso 15: Con un nylon pondremos el dibujo de Mario Bros que hayamos elaborado lo pasaremos por la polea hasta el extremo de arriba. Posteriormente ubica dos laterales a los costados y arriba.



3. Decorando

En este espacio permita a los estudiantes decorar su videojuego a su gusto.

"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"

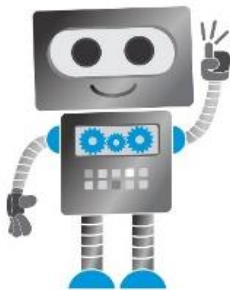


Valoración y cierre

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"