

Sesión 38 – Diseñando, programando y jugando

(Guía del formador secundaria)

Meta

Propiciar espacios de creación de videojuegos el cual permitirá el aprendizaje de la programación a través del juego.

Resumen

En esta sesión, los estudiantes diseñarán el videojuego basado en spider blocks, en formato sencillo, haciendo uso de Scratch, y de toda su creatividad.

Al completar esta actividad, los estudiantes:

- Diseñarán su propio videojuego.
- Pondrán en práctica los conocimientos adquiridos sobre Scratch a lo largo de las sesiones.
- Usarán su creatividad para diseñar un videojuego divertido y funcional.

Flujo de la sesión

No.	Actividad	Descripción	Recursos	Tiempo
1	Presentación	Toma de asistencia	Lista de asistencia	5 min
2	Explicación de lo que se realizará en la sesión	Explíqueles a los estudiantes que en esta sesión		10 min
3	Creación del juego "Spider Block"	Los estudiantes con la ayuda e indicaciones del facilitador realizarán el juego "spider Block"	Scratch	40 min
4	Jugando "Spider Block"	¡A jugar!	Scratch, kymo	25 min
5	Juego libre	Los estudiantes podrán elegir cualquiera de los juegos que se han trabajado en el módulo 2, conectara la kymo y jugar.	Kymo	20 min
6	Mario kart	Compártales a los estudiantes el juego de Mario Kart realizado en scratch.	Memoria usb	15 min
7	Cierre Recursos extras	Recoger materiales, organizar el espacio y solucionar dudas.	Scratch	5 min

Descripción de las actividades

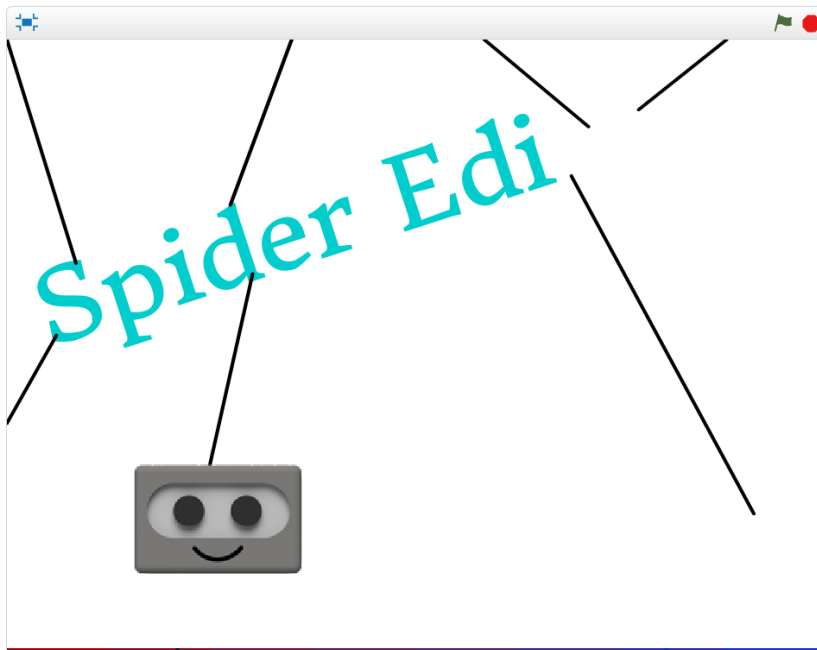
Motivación: Exploración de conceptos previos

1. Inicie la sesión dando la bienvenida a los estudiantes y realizando la toma de asistencia.
2. Explíqueles a los estudiantes lo que se realizará en esta sesión, además motíveles en la próxima sesión 30 comenzará el módulo de robótica. Realice una demostración del juego que elaborarán para motivar a los estudiantes a realizar el juego como tal.

"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"

Acercamiento y construcción de conceptos

3. creación del juego “Spider Block”, el juego se realizará en Scratch.

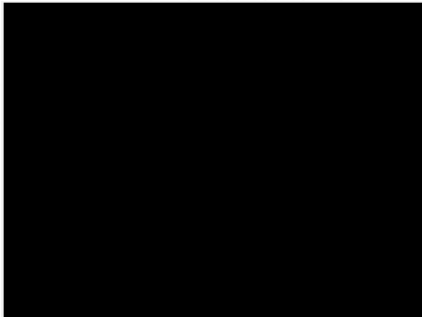


Paso 1: Ingresa a Scratch, luego crea dos escenarios.

El primero deberá ser preferiblemente un fondo claro y debes realizar dos líneas horizontales una en el extremo superior y otra en el extremo inferior.



El escenario dos puedes elegir cualquier fondo, en este caso escogimos un fondo oscuro.



Estos dos escenarios se realizan para que haya un cambio aleatorio al iniciar el juego.

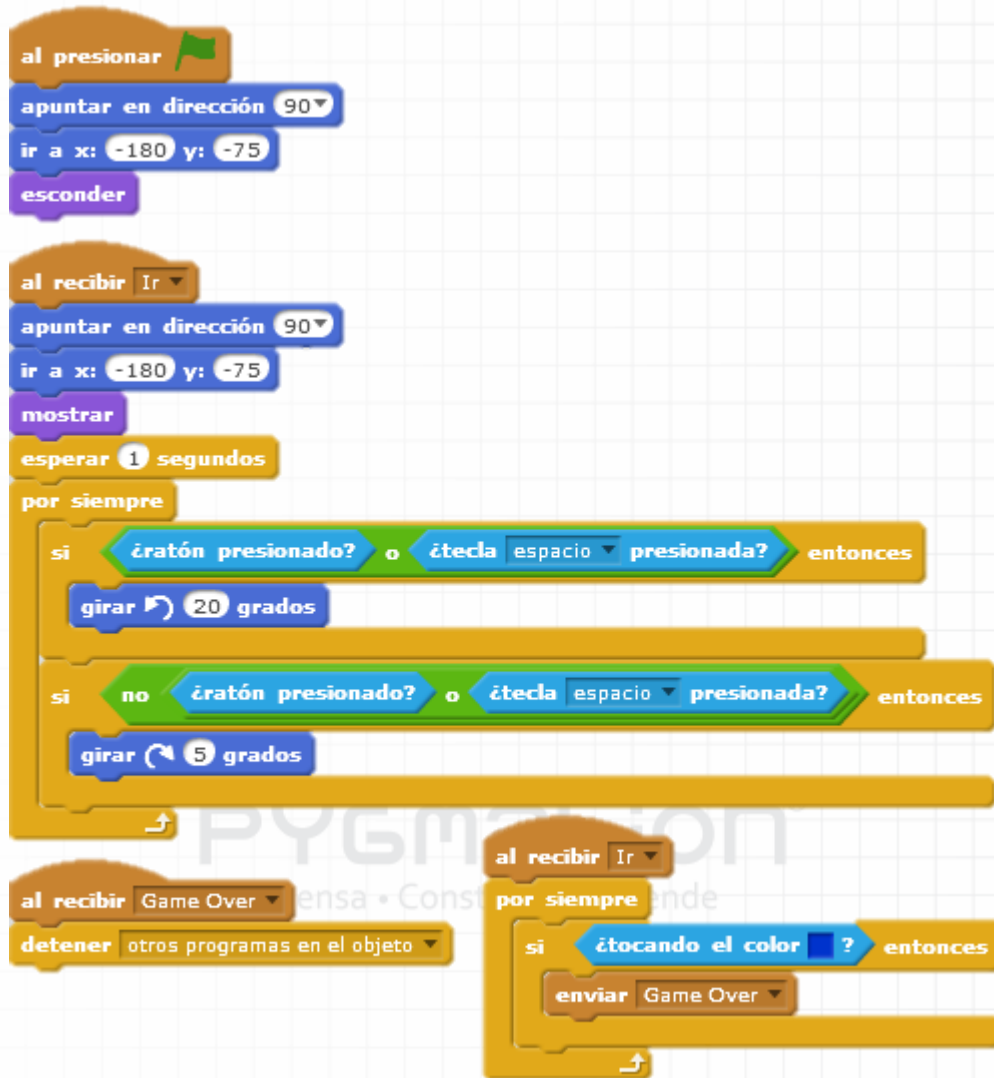
Esta es la programación de los escenarios:



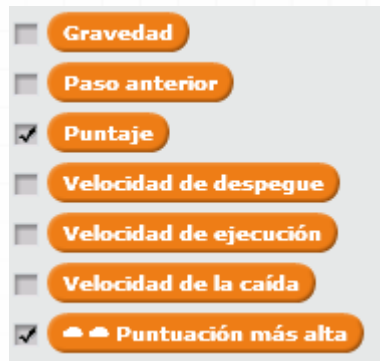
Paso 2: debes crear el primer objeto, en este caso creamos un edi, los estudiantes pueden elegir el personaje que deseen.



Sin importar el personaje, esta será su programación:



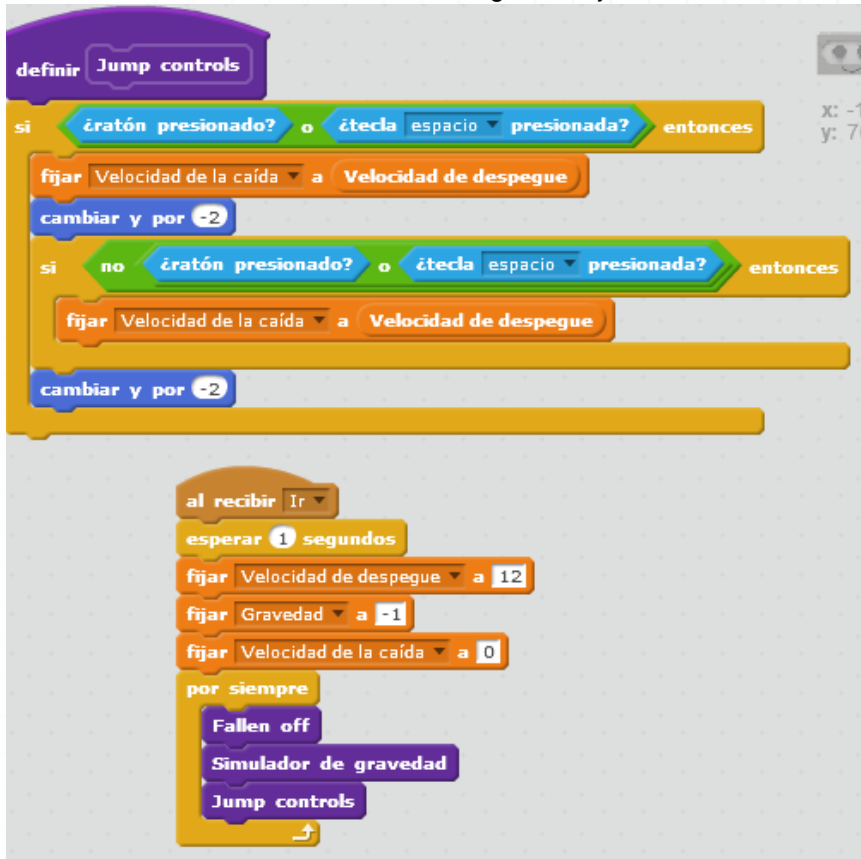
Para esta programación debemos crear distintas variables y nuevos bloques. Estas son las variables creadas:

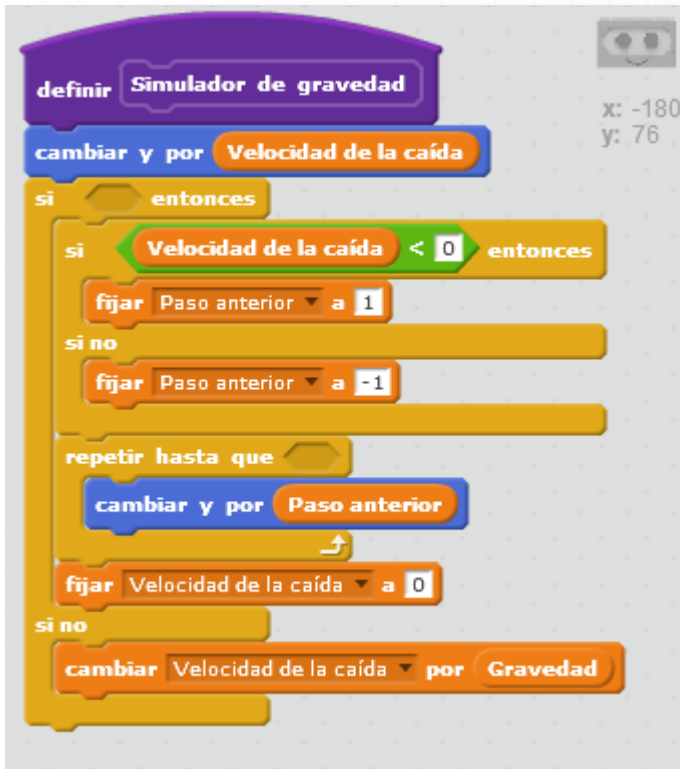


Y estos son los bloques nuevos que debemos crear:

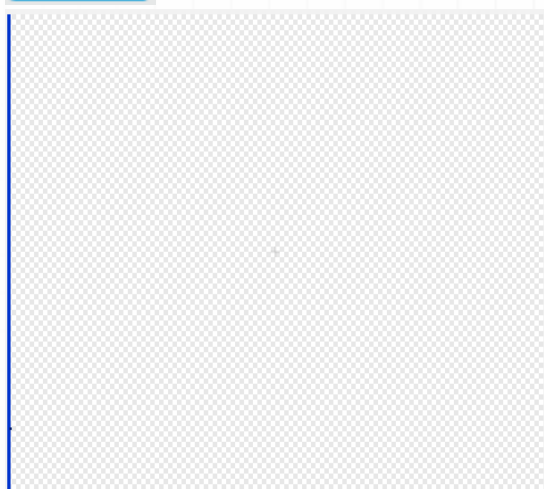


Ahora continuaremos con el código del objeto 1.





Paso 3: Crearemos el segundo objeto este es muy sencillo solo debemos dibujar una línea vertical en el extremo izquierdo del lienzo.

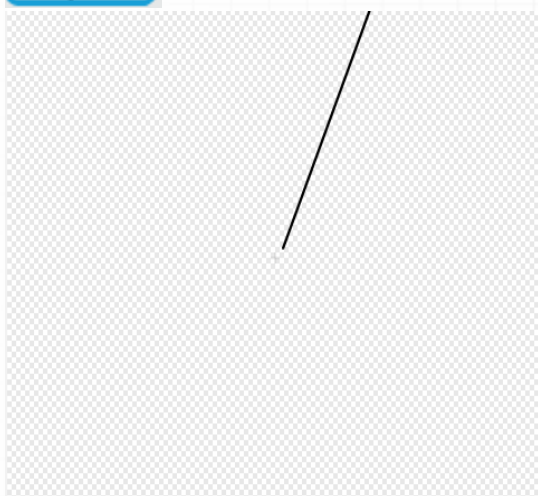


Esta es su programación:

```

al presionar
  ir a x: 0 y: 0
  establecer efecto desvanecer a 100
  mostrar
  
```

Paso 4: Ahora crearemos el objeto 3, dibuja una línea de la siguiente manera, esta es la telaraña del juego.



Esta es su programación:

```

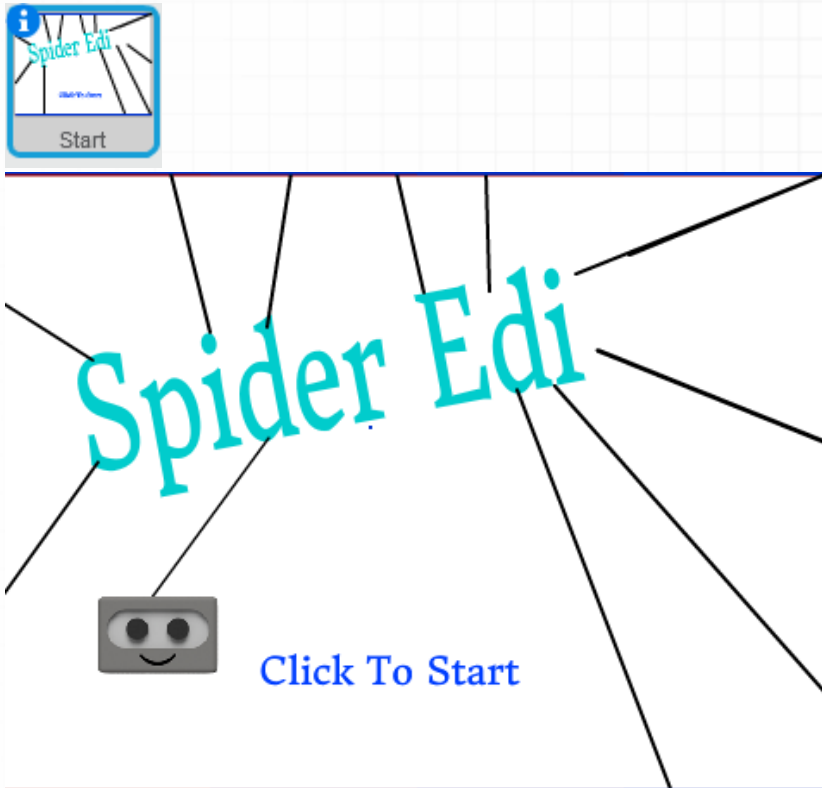
al presionar
  esconder

al presionar
  por siempre
    ir a Edi

al recibir Ir
  esperar 1 segundos
  por siempre
    si ¿botón presionado? o ¿tecla espacio presionada? entonces
      mostrar
    si no ¿botón presionado? o ¿tecla espacio presionada? entonces
      esconder
  
```

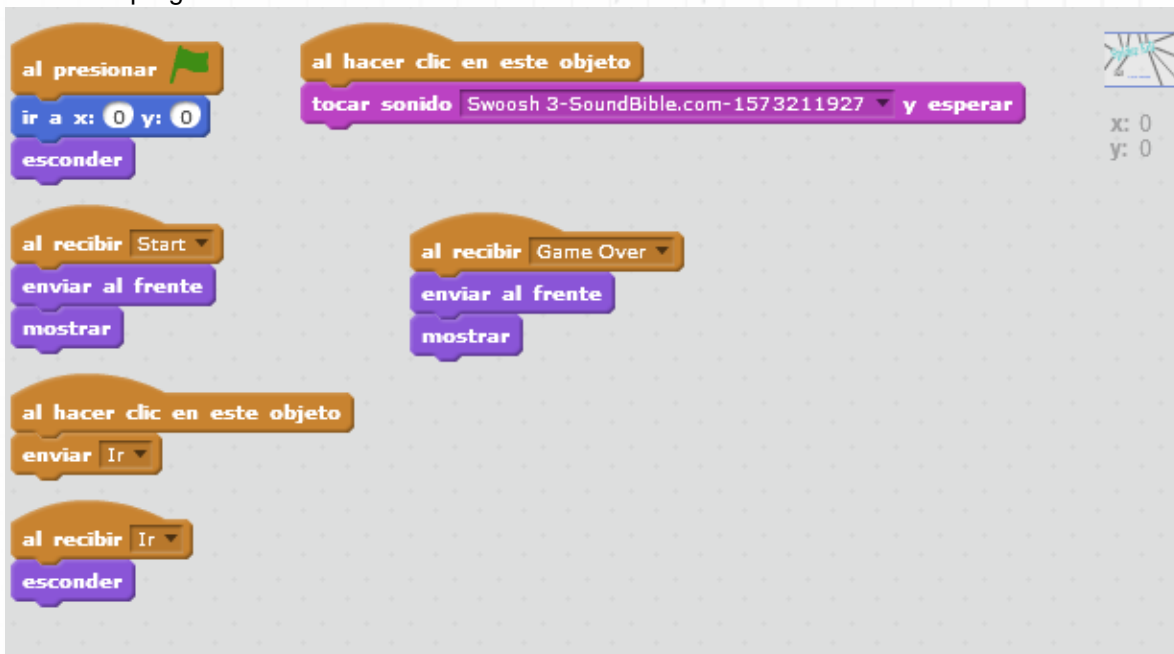
"Esta Metodología, y todas sus guías, manuales y componentes, fue desarrollada por PYGMALION (R), quien tiene los derechos de uso, distribución, comercialización y autorización a terceros. Queda prohibida la reproducción parcial o total del presente documento, por medio de cualquier proceso reprográfico, 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 5: el objeto 4 será la portada del juego y donde se dará START.

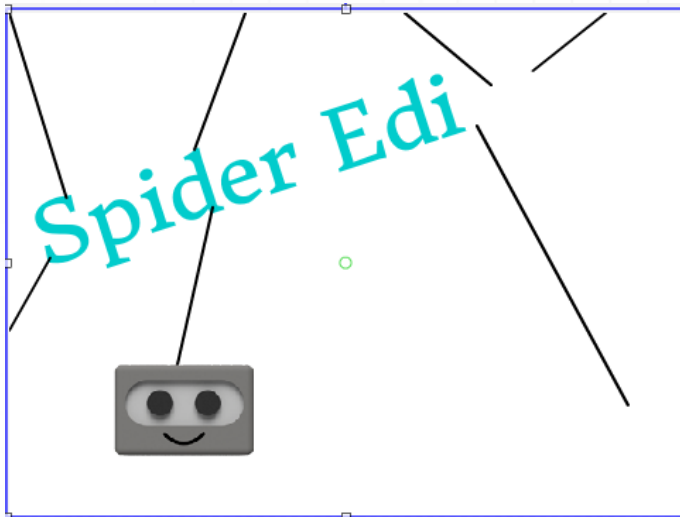


Se creo un fondo blanco con líneas de diferentes tamaños el título del juego, el objeto principal y el Inicio "Click to Start".

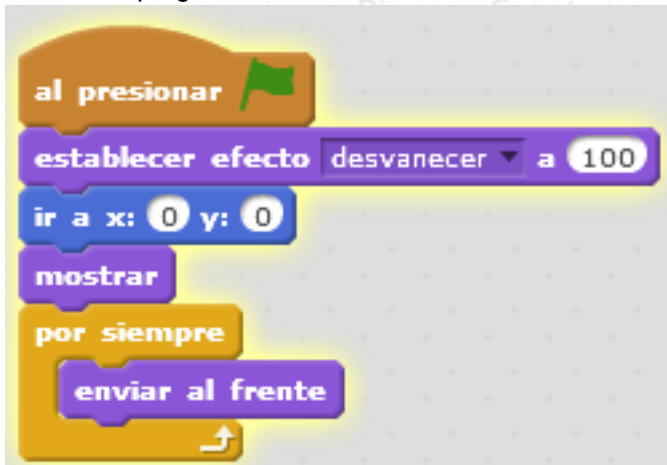
Esta es la programación:



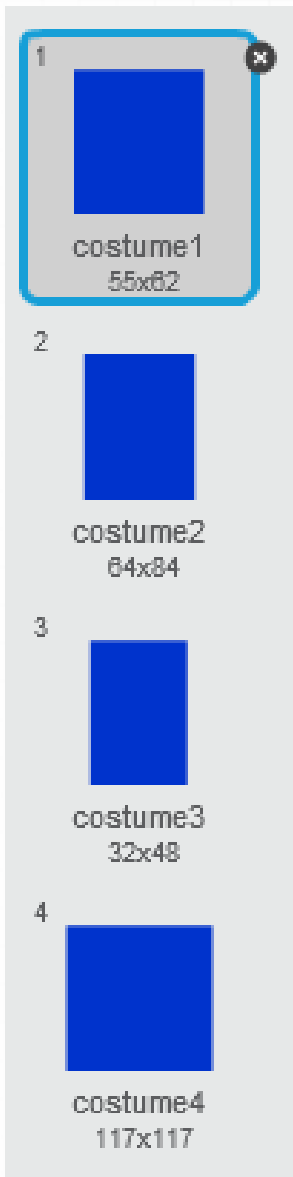
Paso 6: el objeto 5 será otra contraportada igual a la que hicimos en el paso anterior, pero sin él "START".



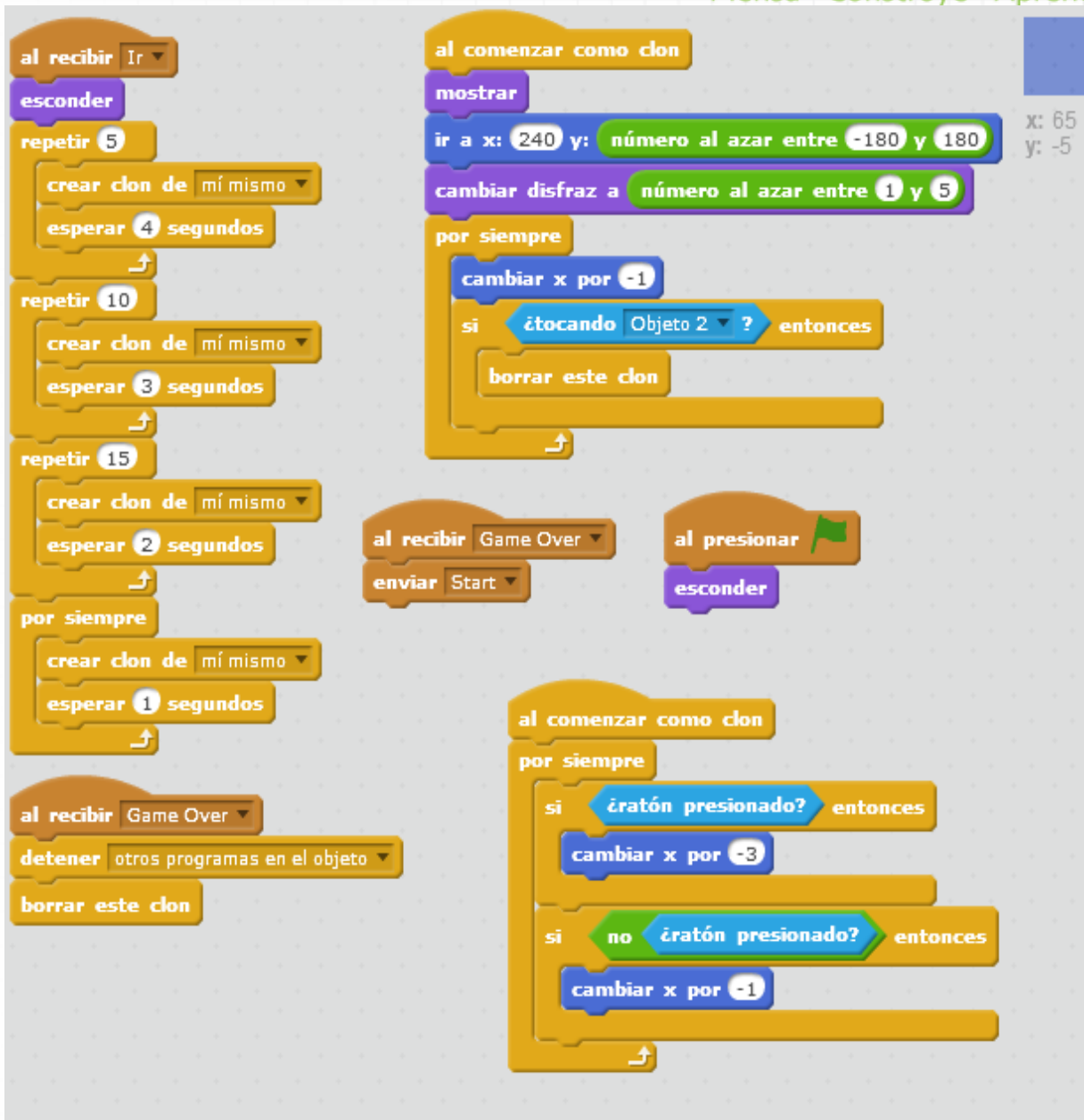
Esta es su programación:



Paso 7: El objeto 6 es el bloque o cuadro del juego, deberás crearle varios disfraces para que en el juego aparezca aleatoriamente, juega con los tamaños.



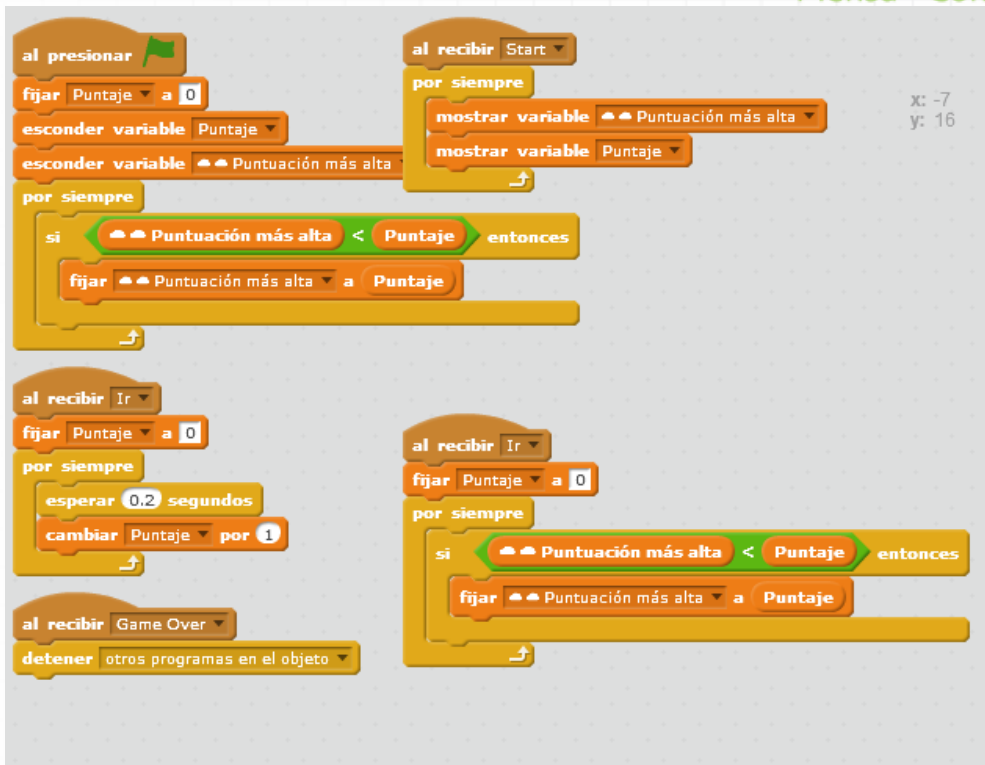
Esta es su programación:



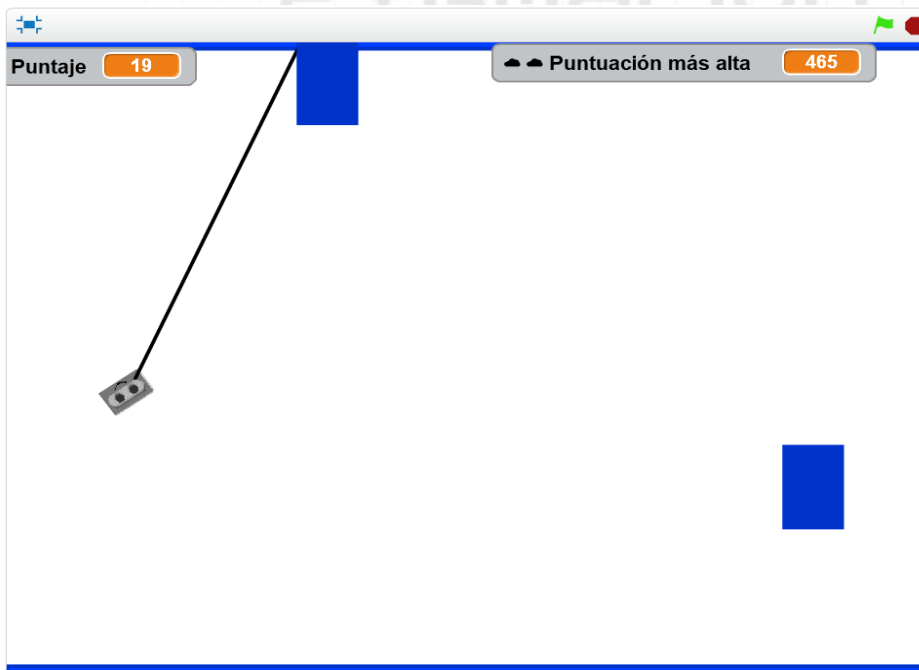
Paso 8: Crearemos el objeto 7, este objeto corresponde al puntaje no tendrá un fondo conciso, pero se debe hacer por separado.



Esta será su programación:



4. juego a quedado listo, invita a los estudiantes a jugar, observa como quedaron planteados sus juegos.



5. Juego libre, disponga de este espacio para que los estudiantes escojan cualquier juego de los realizados o trabajados en el módulo de transmedia.

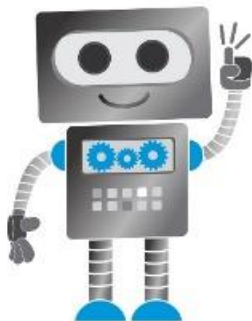
6. Mario kart

Invite a los estudiantes a jugar Mario kart.



Valoración y cierre

Organice el espacio y recoja el material.



¡Tips para la sesión!

- ✓ ¡Que esta sesión potencie toda la creatividad de los estudiantes! Permítalos crear, divertirse, ser autónomos... Todas las ideas son posibles.
- ✓ De manera autónoma, indague previamente sobre el diseño de videojuegos. Explore la interfaz y pruebe usted mismo realizando un diseño sencillo. La mejor manera de contribuir en la construcción de conocimientos de los estudiantes, es desde su propia experiencia.
- ✓ 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"