

Eje: Introducción al pensamiento computacional.
Capacidades: • Pensamiento crítico. • Creatividad.
Objetivo: Aplicar técnicas y estrategias para crear animaciones y videojuegos mediante entornos de programación educativos.

Contenidos curriculares: • Los problemas computacionales. • Metodología de resolución de problemas computacionales. • Estrategias y estructuras de programación.

¿Cómo se diseña un videojuego?

Antes de empezar

Para pensar:

¿Qué pasa del otro lado de la pantalla de un videojuego? ¿Cómo fue creado? ¿Cuáles son las etapas para crear esos productos de software?



1. En la imagen interactiva *El proceso de creación de un videojuego*, escuchen el testimonio de un desarrollador acerca del detrás de escena en la producción de videojuegos.

El proceso de creación de un videojuego
Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires, DGPLEDU
<https://bit.ly/3HUqHiN>



Escaneá este código para acceder al contenido.

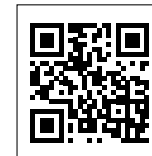


Pista: En cada punto interactivo, pueden escuchar un fragmento diferente o encontrar información adicional. Para optimizar el tiempo, dividan el contenido y comenten luego en la puesta en común.

2. Escriban cinco palabras clave que destacan de lo mencionado en el testimonio y conversen con sus compañeros/as acerca de lo que les llamó la atención.

Pista: Pueden organizar las ideas en el pizarrón o en una aplicación para la creación de nubes de palabras como *Mentimeter*. Para aprender a usarlo, pueden consultar el siguiente tutorial.

Tutorial Mentimeter
Campus Virtual de Educación Digital, INTEC
Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
<https://bit.ly/3I143vd>



Escaneá este código para acceder al contenido.



3. Tomando en cuenta lo dicho por el desarrollador, analicen la siguiente infografía.

Cómo se hace un videojuego: una infografía con todo lo que necesitás saber
Escuela Da Vinci
<https://bit.ly/3KkXCyx>



Escaneá este código para acceder al contenido.

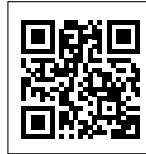


- a. ¿Cuáles son las etapas que forman parte del proceso de desarrollo de los videojuegos?
- b. ¿Cuáles son los roles que intervienen en el proceso?
- c. ¿Cuáles son las tareas que realiza cada integrante del proyecto?



Pista: Para responder las preguntas pueden crear un muro colaborativo, por ejemplo, en Padlet. Para aprender a usarlo, pueden consultar el siguiente tutorial.

Tutorial Padlet
Campus Virtual de Educación Digital, INTEC
Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
<https://bit.ly/3triKw1>



Escaneá este código para acceder al contenido.

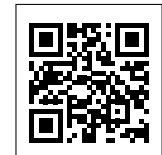


Antes de terminar

Han conversado acerca de las personas, los roles y las tareas detrás del desarrollo de los videojuegos. ¿Qué otras cosas se pueden destacar analizando un juego? Jueguen al Super Mario Bros. Una vez que completen el nivel World 1-1, observen el video *Design Club - Super Mario Bros: Level 1-1 - How Super Mario Mastered Level Design* (pueden activar los subtítulos en español), donde se identifican aspectos claves en la conformación del nivel de juego. Analicen otros juegos: Pacman, Arkanoid, Sonic. Pueden tomar más información de otros juegos que ustedes conozcan. Una buena estrategia es observar cómo se desplaza el jugador, con cuántas teclas y posibilidades de movimiento se cuenta, cómo es la interfaz gráfica (estética, paleta de colores, cantidad de pantallas incluidas en el juego) y cuáles son las fronteras de movimiento. Sumen las conclusiones acerca de los aspectos comunes y diferentes que observan entre ellos en el Padlet de la actividad 3.



Design Club - Super Mario Bros: Level 1-1 - How Super Mario Mastered Level Design
Extra Credits
<https://bit.ly/36VZ5N7>



Escaneá este código para acceder al contenido.



Para profundizar

La historia de los videojuegos
Educ.ar
<https://bit.ly/3Cgfyrm>



Escaneá este código para acceder al contenido.

