

## Contenidos a enseñar

### Introducción al pensamiento computacional

- Los problemas computacionales.
- Metodología de resolución de problemas computacionales.
- Estrategias y estructuras de programación.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Se propone trabajar con la secuencia didáctica [Creadores de videojuegos](#), de la serie Profundización de la NES. Deberán realizar la **actividad 5. La usabilidad y la jugabilidad en los juegos modernos** ([p. 24](#)).

Esta propuesta de actividades corresponde al eje temático “Introducción al pensamiento computacional”. En ella los videojuegos —dada su actualidad y el interés que generan en los/las estudiantes— se utilizan para explicar aspectos y contenidos vinculados al pensamiento computacional. Se centrará la atención y el trabajo en los conceptos de usabilidad, jugabilidad y en la experiencia de usuario (UX). Los/las estudiantes deberán evaluar, a partir de ciertos criterios, la jugabilidad del proyecto que han realizado en las actividades anteriores.

En esta actividad los/las estudiantes comprenderán el concepto de usabilidad y de jugabilidad. Deberán evaluar su propio juego y el de sus compañeros/as, tomando en cuenta criterios para evaluar los juegos de acuerdo con estos conceptos y, a su vez, deberán aplicar aspectos concernientes a brindar retroalimentación constructiva. Para ello, también se les brinda unas guías sobre cómo analizar críticamente y aportar opiniones constructivas.

## Contenidos a enseñar

### Introducción al pensamiento computacional

- Los problemas computacionales.
- Metodología de resolución de problemas computacionales.
- Estrategias y estructuras de programación.

## Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Se propone trabajar partir de la secuencia didáctica [Creadores de videojuegos](#). En esta oportunidad, los/las estudiantes deberán realizar la **actividad 6. ¿Cómo documentar el proyecto?** ([p. 25](#)).

Esta propuesta de actividades corresponde al eje temático “Introducción al pensamiento computacional”. En ella, los videojuegos —dada su actualidad y el interés que generan en los/las estudiantes—se utilizan para explicar aspectos y contenidos vinculados al pensamiento computacional. Se deberá presentar y entregar documentación que evidencie en qué medida se comprendieron los temas concernientes al pensamiento computacional, al desarrollo de *software*, a la producción y a la creación de videojuegos. En ella, se adjuntarán datos de diseño de un juego en el que incluirán todo el diseño, la codificación y la fundamentación de lo que han realizado. Deberán presentarla en un documento GDD (Documento de diseño del videojuego) y, adicionalmente, a través de un *Gameplay* (video con experiencia de jugabilidad del juego realizado).

### Sugerencias para la interacción y participación en espacios no presenciales

Para trabajar en grupo se pueden utilizar entornos o recursos tales como una conversación telefónica, videollamada, chat o videoconferencia.

En las reuniones es importante establecer acuerdos antes de comenzar a trabajar. Por ejemplo: poner un objetivo a la videollamada, escucharse, no hablar uno por sobre otro, que haya un moderador (una persona del grupo que haga que todos se enfoquen en el trabajo y administre los tiempos de participación), decidir dónde se escriben los resultados, cómo comparten lo producido o conversado, etcétera.

Si se arma un grupo de chat, se sugiere que se utilice sólo para los fines de las actividades y que se usen otros canales para otros tipos de comunicación.