

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](#).

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 analizan diversos ejemplos para luego proseguir con el diseño y el desarrollo de sus propios videojuegos, mediante el entorno de programación Construct 2.

Se espera comenzar la **Actividad 3 - Del guion al juego interactivo** (p. 21 de la secuencia).

En esta actividad, los/las estudiantes realizarán un proyecto desde cero en Construct 2 para que puedan comprender todos los pasos necesarios para generar un prototipo de proyecto. Se explicará el enfoque orientado a generar MVP (producto mínimo viable) como una filosofía de trabajo orientado al desarrollo de proyectos reducidos a lo esencial, con la finalidad de analizar su validez como desarrollo.

El objetivo de la actividad es programar un juego, sobre la base de lo aprendido en la actividad anterior, para convertir el guion en un proyecto interactivo inicial que permita validar y obtener retroalimentación para poder evolucionarlo. En lugar de hacer un juego completo, el MVP nos permite probar aspectos fundamentales del juego, para luego seguir enriqueciendo aspectos estéticos.

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 recomienda continuar con la secuencia didáctica [Creadores de videojuegos](#). Se propone terminar **Actividad 3 - Del guion al juego interactivo** y resolver la **Actividad 4 - Avanzar en el desarrollo del programa** (p. 23 de la secuencia).

Los/las estudiantes incorporarán nuevos elementos al juego, que se sumarán a los ya incorporados en las actividades previas entre ellos, se destacan la medición de la vida del personaje y el sistema de puntuación.

El objetivo de esta actividad consiste en programar cómo se gana o se pierde en el juego y cómo se pondera la *performance* o el desempeño del jugador.

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: definir 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 escriben los resultados, cómo comparten lo producido o conversado, etcétera.

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