

## **ESTRUCTURA DEL PROGRAMA**

### **Videojuegos para niños Roblox**

#### **Nivel 2**

**Edad: entre 9 y 13 años.**

#### **Objetivo:**

Promover el pensamiento computacional a partir de la creación y diseño de videojuegos en niños, niñas y jóvenes.

#### **Semana 1**

- Estructura y mecánica de los videojuegos.
- Game Vision Document.
- Edición de terreno – refuerzo.

#### **Semana 2**

- Crear tablas de clasificación.
- Programación: variables, clases e instancias.
- Construcción de artículos: parámetros CanHarvest.

#### **Semana 3**

- Creación de herramientas.
- Función OnTouch y condicionales.
- Eventos táctiles.

#### **Semana 4**

- Crear una tienda: GUI Surface and Text Label.
- 3D interfases: click detector.
- Scripting actualizaciones.



## **METODOLOGÍA**

La modalidad de cursos magistrales consiste de un sistema integrado de sesiones teóricas y talleres. Cada curso tiene una clase teórica o magistral de 3 horas la semana y 2 sesiones de 2 horas de retroalimentación virtual y revisión de trabajos.

Este curso está fundamentado bajo la metodología STEAM en donde la ciencia y la tecnología son interpretadas a través de la ingeniería y el arte, todo basado en fundamentos matemáticos. Adicionalmente se hará uso de la plataforma Classcraft (<https://www.classcraft.com/es/>) como herramienta de ludificación del aprendizaje



con el fin de eliminar las barreras de espacio y tiempo entre el estudiante y el docente, ampliar la oferta educativa lo cual se vuelve más atractiva para el estudiante, siendo más acorde a sus intereses, favorecer el aprendizaje cooperativo, promover la individualización del aprendizaje al reconocer los intereses particulares de cada estudiante.