

J'adore les jeux vidéo

Escuela: Escuela de Cerámica N°1

Autores: Antonio Gómez, Ángeles Cotelo

Sala/grado/año: Primer año, cuarta división

Breve descripción

El presente proyecto areal se ha concebido en el marco de la Profundización NES y ha sido creado considerando el diseño curricular específico de cada materia participante, confluyendo en la creación de un videojuego. El aporte de la materia Artes Visuales se enfoca en los contenidos temáticos de la historieta, mientras que Lengua y Literatura contribuye con la redacción clara y coherente de la narrativa implicada en el juego, delineando su trayectoria y sus desafíos. Desde Música, se promueve la creación de oído, mientras que Francés se centra en la ampliación del vocabulario y la redacción. La transversalidad de Educación Digital se materializa a través de la programación del juego utilizando la plataforma *Scratch*. El videojuego, cómo producto final de este proyecto, integra de manera sinérgica los aportes de cada materia involucrada, ofreciendo así una herramienta lúdica y didáctica que potencia el aprendizaje de manera integral.

Situación inicial

El proyecto surge de la inquietud del área de Artes-Música por realizar producciones musicales en PC. En colaboración con la facilitadora pedagógica digital de INTEC, se propuso la idea de programar videojuegos utilizando las producciones musicales del curso. Dado que no existían antecedentes similares en la escuela, se llevó a cabo una investigación para determinar qué programas utilizar en el proyecto.

Objetivos

El proyecto tiene como propósitos:

- Contribuir al desarrollo de la creatividad, el razonamiento lógico y el pensamiento crítico mediante la creación de videojuegos desde cero utilizando *Scratch*.
- Habilitar espacios de creación interdisciplinaria favoreciendo el aprendizaje integral.
- Promover el uso de diversos lenguajes, analógicos y digitales, en las producciones artísticas.

El proyecto tiene como objetivos:

- Elaborar producciones propias narrando las historias de los videojuegos desde *Scratch*.
- Elaborar producciones creativas a partir de diferentes soportes y herramientas multidisciplinarias, jugando con lo analógico y lo digital.
- Realizar una producción musical de oído a partir de la utilización de las tecnologías digitales.

Contenidos

Los contenidos del proyecto abarcan:

1. Estructura narrativa de la historia (Lengua y Literatura).
2. Fondos y personajes (Artes Visuales).
3. Música y sonidos (Artes-Música).
4. Leyendas, diálogos y textos (Francés).
5. Programación (Educación Digital).

Destinatarios

El proyecto está dirigido a los estudiantes de primer año cuarta división de la ESEA en Cerámica N°1, en el marco del proyecto NES que integra las materias: Lengua y Literatura, Artes Visuales, Artes-Música y Francés, en articulación con Educación Digital.

Secuencia didáctica

El desarrollo del proyecto incluyó las siguientes etapas:

1. Diagnóstico de saberes previos en pensamiento computacional con la actividad "El fantasma pintor".
2. Juegos en clase para explicar el lenguaje de programación y comprensión de la dinámica de juegos de 8 bits.
3. Exploración de la plataforma web *Scratch* para programación por bloques.
4. Exploración de *Chrome Music Lab* para la creación musical.
5. Trabajo progresivo en la creación de escenarios, personajes y música.
6. Programación de los videojuegos en *Scratch*.
7. Diseño de menús contextuales en Francés incorporando expresiones que den sentido a la historia del juego.
8. Jornada de juegos para probar y mejorar los videojuegos realizados en la clase.

Otros actores

Estudiantes de otros cursos participaron en la fase de prueba y proporcionaron retroalimentación sobre la jugabilidad y las posibles mejoras.

Evaluación

Criterios de Evaluación:

1. Participación en clase.
2. Proceso de elaboración del proyecto desde cada materia según criterios de rúbrica.
3. Logro de los objetivos planteados.
4. Aprehensión de los contenidos trabajados.

Instancias de Evaluación:

1. Evaluación diagnóstica: actividad "El fantasma pintor" y exploración de videojuegos de ocho bits.
2. Evaluación formativa: evaluación del proceso de creación en las materias artísticas, redacción y estructura del cuento en Lengua y Literatura, vocabulario y uso de frases en Francés y desarrollo del pensamiento computacional en Educación Digital.