



## Información General del Curso

<b>Título</b>	<b>Desarrollo de Videojuegos en el marco de la Didáctica</b>
<b>Modalidad</b>	Online (Plataforma ITU Academy)
<b>Fechas</b>	Disponible en la plataforma del 1 de septiembre al 31 de diciembre 2022
<b>Duración</b>	3 semanas
<b>Último día para registro</b>	30 de noviembre de 2022
<b>Costo</b>	Gratuito
<b>Descripción</b>	Curso realizado en el marco del proyecto Americas Girls Can Code para la formación de formadores en video juegos.
<b>Código del curso</b>	22OI500106AMS-S-D

### 1. OBJETIVOS DEL CURSO

---

El objetivo de este curso es facilitar métodos y herramientas que permitan el desarrollo y uso de videojuegos en educación, dejando en claro la alta aplicabilidad en el campo de soluciones generales a problemas comunes y cotidianos de motivación ante los saberes escolares. El curso se realiza en el marco del Proyecto Americas Girls Can Code y tiene también como objetivo multiplicar el conocimiento que sea llevado especialmente a zonas más remotas.

### 2. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

---

Se espera que al finalizar el curso los y las estudiantes sean capaces de usar o diseñar un videojuego con fines didácticos.

### 3. A QUIÉN VA DIRIGIDO

---

A educadores de diferentes niveles que tengan la intención de innovar sus clases o algunos temas que ellos impartan en las mismas. **El curso tendrá la disponibilidad inicial de 50 cupos.**

### 4. REQUISITOS DE ADMISIÓN

---

No requiere conocimiento previo.

### 5. TUTORES/INSTRUCTORES

<b>Nombre del(os) Tutor(es)/Instructor(es)</b>	<b>Información de Contacto</b>
Mónica Liliana Nano	monica.nano@gmail.com



## 6. CONTENIDO DEL CURSO

---

### Lección 1: Introducción

- Jugamos para aprender: la relación psicológica entre juego y aprendizaje y la historia de la gamificación
- Introducción al diseño de videojuegos
- Elementos de juego de nivel básico
- Elementos de juego de nivel avanzado
- Manos a la obra: cómo diseñar videojuegos didácticos

### Lección 2: Scratch 3.0 para profesores

- Crear una cuenta de Scratch de profesor/a
- Creación de clases y cuentas de estudiantes
- Creación de estudios en una clase de Scratch
- Recursos para educadores
- Registrarse en una clase a través de enlace
- Manos a la obra: Cuenta y clase creada.

### Lección 3: Introducción a Scratch 3.0

- La estructura de Scratch 3.0
- Categorías de bloques de Scratch 3.0
- Extensiones de Scratch 3.0
- Programación de una conversación entre 2 personajes
- Manos a la obra: Un intento Scratch.

### Lección 4: Scratch para desarrollar un videojuego

- Programación estructurada con Scratch
- Sentencias condicionales en Scratch
- Ciclos en Scratch
- Uso combinado de sentencias condicionales y ciclos en Scratch
- Variables en Scratch
- Manos a la obra: un videojuego para mi clase.

## 7. CRONOGRAMA DEL CURSO

---

Semana / Sesión	Tema	Ejercicios e interacciones
Semana 1	<b>Lección 1: Introducción</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Test Online 1</li><li>• Manos a la obra: cómo diseñar videojuegos didácticos</li></ul>
	<b>Lección 2: Scratch 3.0 para profesores</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Test Online 2</li><li>• Manos a la obra: Cuenta y clase creada.</li></ul>



<b>Semana 2</b>	<b>Lección 3: Introducción a Scratch 3.0</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Test Online 3</li><li>• Manos a la obra: Un intento Scratch.</li></ul>
<b>Semana 3</b>	<b>Lección 4: Scratch para desarrollar un videojuego</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Test Online 4</li><li>• Manos a la obra: un videojuego para mi clase.</li></ul>

## 8.METODOLOGÍA

---

Se utilizará una plataforma para educación remota, pues brinda un excelente soporte a los estudiantes, por la accesibilidad y la posibilidad de comunicación que propone.

Los softwares que se utilizarán son:

- PSeInt
- Lenguajes: Scratch 3.0. Pilas y Bloques, entre otros.

El material del curso estará disponible en forma previa a la lección, para que las estudiantes puedan desarrollar sus prácticas e ir incorporando los saberes necesarios para el desarrollo de un videojuego educativo. Durante el cursado, la comunicación entre alumnas y instructora será a través de chats y sistema de mensajería de la plataforma que se utilice.

## 9.EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

---

Cada lección se evaluará a través de un cuestionario individual sobre los conceptos esenciales de la lección. Por otra parte, cada estudiante deberá realizar la actividad práctica de cada lección para demostrar el dominio de los temas abordados.

Para acreditar el curso el estudiante deberá contar con el 60% o más en cada una de las instancias evaluativas.

## 10.COORDINACIÓN DEL CURSO

---

**Coordenação UIT:**

**Nome:** Ana Veneroso, Gerente el Proyecto Americas Gils Can Code

**Email:** ana.veneroso@itu.int

