

## **ESTRUCTURA DEL PROGRAMA**

### **Videojuegos para niños Roblox**

#### **Nivel 1**

**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.

#### **Introducción**

##### **Semana 1**

- Instalando Roblox Studio
- ¿Qué es un script?
- Introducción a la programación y al diseño de video juegos.



#### **Variables**

##### **Semana 2**

- ¿Qué es una variable?
- Jugando con cuerdas
- Jugando con números
- Comentarios

#### **Ifs, Loops y Mas**

##### **Semana 3**

- La declaración If
- ¿Qué son Loops?
- Iteradores

#### **Funciones**

##### **Semana 4**

- ¿Qué es *una función*?
- Eventos

#### *Evaluación*

## **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.