



## Verano Gamestart

### Imparte: Gamestart

*Impulsar al público infantil a que reflexione sobre la función de la tecnología y los videojuegos en la sociedad, así como acercarlos a la tecnología y lenguajes de programación que se usan para crearlos, permitiendo que adquieran nuevos conocimientos y habilidades; con ello, es posible alentarlos a proponer nuevos juegos que sirvan como herramientas de conocimiento, a su vez estas prácticas disminuyen la brecha digital, promoviendo con ello una alfabetización digital. Además, fomentar estas prácticas en un ambiente lúdico y colaborativo favorece la integración y la autoestima de sus participantes.*

**Web:** <http://www.fdrule.cdmx.gob.mx/gs.html>

**Archivo de foto:** <https://flic.kr/s/aHskZUGDmw>

# 1. Conociendonos a nosotros y a los videojuegos que nos gustan.

## Martes 1 Agosto 2017

¿Cómo se hacen los videojuegos? Escribiendo historias, con técnicas de diseño, animación, programación y música.

Conocer los materiales y herramientas con las que puedan hacer sus proyectos. El programa Scratch [ <https://scratch.mit.edu> ] nos ayuda a programar animaciones y videojuegos de manera intuitiva. Makey Makey [ <https://makeymakey.com> ] es una interfaz electrónica con la que podemos hacer controles para nuestros videojuegos.

Se proponen proyectos por equipo, investigaron ideas y se acordó en la organización para llevarlos a cabo.

# 2. Investigación y Planeación

## Miércoles 2 Agosto 2017

A partir de las ideas y acuerdos realizados por los equipos en la primera sesión y los formatos de trabajo de cada equipo, comenzaron a dar forma a los proyectos. Los proyectos se van definiendo y algunos cambian al avanzar. Hay ejercicios de dibujo, video, animación, programación y electrónica, incluso investigan sobre cómo hacer juegos de mesa.

En asamblea dan a conocer sus proyectos a otros equipos y se fijan metas para la siguiente sesión.

# 3. Dando forma a nuestros juegos

## Jueves 3 Agosto 2017

En este día trabajaron en sus proyectos, jugaron, capturaron video, grabaron voces, construyeron controles, imprimieron en 3D y usaron varios programas libres de imagen, sonido, video y programación. Cada equipo hizo una ficha de su proyecto en donde definen el nombre de su proyecto, las y los integrantes del equipo, las herramientas y el material que están usando y una breve descripción. En total se definieron 10 proyectos.

En la asamblea de cierre cada equipo platica sobre sus avances.

# 4. Últimos toques

## Viernes 4 Agosto 2017

Continuaron el desarrollo de sus proyectos y hay de todo. Desde un control para videjuego hecho con sandalias conductivas, hasta dibujo en computadora y animación, impresión de fichas de ajedrez en 3D, juegos de cartas, videoclips de videojuegos, modelado en 3D, etc. Algunos programas libres que se ocupan para el desarrollo de los proyectos: Gimp e Inkscape para dibujo, Blender para modelado en 3D y Kdenlive para edición de video.

## 5. Presentación de proyectos

### Sábado 5 Agosto 2017

Este día fue la presentación de proyectos a padres de familia e invitados. Las y los participantes explicaron sus proyectos y los invitados hicieron preguntas. Estos fueron los proyectos finales:

1. **Machinima** con Minecraft sobre desastres naturales.
2. Machinima con Los Simpsons "**En la Villa del Chocolate**".
3. Impresión de piezas de **Ajedrez** en 3D.
4. Juego "**Geometry Dash**" con Scratch con controles de cartón y aluminio.
5. Juego de mesa impreso en 3D "**Yu Gi Oh Super Pro**".
6. Animación con Scratch "**Arena Jurásica**".
7. Juego "**Mega Twister Game**" programado con Scratch usando un tablero de Twister.
8. Juego "**Skycity**" programado con Scratch y modelado e impresión 3D.

Finalmente, se dieron algunas palabras de agradecimiento a participantes y padres y se entregaron constancias del curso.

## Palabras Clave

*videojuegos, tecnología, aprendizaje*