

# DISEÑA TUS PROPIOS VIDEOJUEGOS.

APRENDIENDO A PROGRAMAR



## INTRODUCCIÓN

En la actualidad la informática se ha convertido en un campo imprescindible para nuestro quehacer diario. La informática va más allá de lo lúdico, del manejo de dispositivos inteligentes (móviles, ordenadores, electrodomésticos) o de los conocimientos de una serie de herramientas ofimáticas.

**Creo firmemente, que en un futuro muy próximo el manejar lenguajes de programación informáticos, será tan imprescindible como el hablar un segundo idioma. Y seguramente se convierta en asignatura obligada de futuros planes de estudio.**

¡¡¡A TODOS LOS PADRES!!! Muchas veces matriculamos a los niños en actividades que les aburren mortalmente.

Os planteo algo: Preguntad a vuestros hijos si les apetecería programar sus propios videojuegos.

Seguramente la respuesta será un **SÍ**.

Y vosotros contentos ya que a la vez que hacen lo que les gusta y se divierten, están aprendiendo las bases de la programación informática y a trabajar en equipo.

## PLANTEAMIENTO

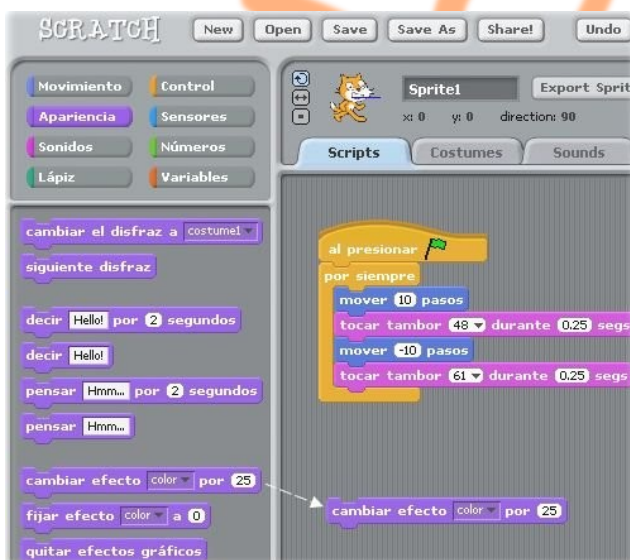
Entiendo que no se ha de asociar la informática a juegos, ni lúdicos ni educativos, a estos juegos el niño puede jugar en su casa con sus padres, o bien en su centro escolar para complementar su formación tanto personal cómo curricular.

Creo que los niños en informática deberían adquirir conocimientos más allá de l el procesador de textos o complementarios a otras materias (matemáticas, lengua...).

Deberían adquirir conocimientos específicos, que necesitan de la labor de un docente especializado en la informática.

## OBJETIVO

Mediante un lenguaje de programación diseñado en el [M.I.T.](#) buscaremos que los niños puedan dejar de ser meros consumidores de informática y se conviertan en programadores de sus propios juegos o programas. La idea está basada en el popular juego de construcción LEGO y, según sus creadores, permite a los niños pensar creativamente y resolver problemas sistemáticamente y en colaboración



Se ha puesto especial hincapié en que todo sea muy divertido y han comenzado haciendo que todo gire en torno a los contenidos multimedia. Un gato muy infantil acompañado de más personajes a los que se puede animar y hacer funcionar en una historieta con una facilidad pasmosa.

Aunque las estructuras de control y las variables, nombres feos para una persona no programadora sea de la edad que sea, sean monótonos en cualquier otro sistema de desarrollo, aquí toman otra dimensión. Dicha estructuras de control, por ejemplo, forman piezas de un puzzle a las que se les puede enganchar más elementos por arriba y por abajo, formando de una manera simple un trozo de código que funciona, y no estamos hablando de multiplicar matrices, ¡estamos haciendo una película de dibujos animados!

## Cuestiones

**Pregunta:** Está un niño preparado intelectualmente para poder aprender un lenguaje de programación.

**Respuesta:** Precisamente de esto se trata. Scratch se diseñó teniendo en mente el aprendizaje y la educación. A medida que los jóvenes crean y comparten proyectos en Scratch, desarrollan habilidades importantes en diseño y solución de problemas; y aprenden a pensar creativamente, razonar sistemáticamente y trabajar colaborativamente.

**Pregunta:** Le resultará aburrido este aprendizaje.

**Respuesta:** Scratch es una aplicación que te permite aprender a programar jugando, es totalmente visual, no muestra código, utiliza un conjunto de metáforas visuales, es algo parecido a componer un puzzle, cada orden del lenguaje está representada por una pieza de puzzle que tenemos que encajar para poder programar juegos y otras animaciones.

**Pregunta:** Y para qué le puede servir aprender un lenguaje de programación a una edad tan temprana.

**Respuesta:** MIT Scratch es un ambicioso editor multimedia con el que se pueden crear desde historias animadas hasta juegos como el Tetris, pasando por presentaciones interactivas y simulaciones sencillas. Los únicos límites son su imaginación.

Por otra parte le estamos dando al niño la base para poder dar el salto a un lenguaje de programación de “adultos”, habiendo asimilado antes todos los conceptos necesarios, de una manera sencilla.

***Creo firmemente, que en un futuro muy próximo el manejar lenguajes de programación informáticos, será tan imprescindible como el hablar un segundo idioma. Y seguramente se convierta en asignatura de futuros planes de estudio.***

**Pregunta:** Y el niño puede luego practicar en casa.

**Respuesta:** Sí, Scratch es gratuito, que va a funcionar perfectamente en cualquiera de los ordenadores que tenemos en casa.

## En qué consiste al propuesta

- Edad. de 8 a 16 años.
- Todo el material necesario está incluido.
- Todos los programas aprendidos son de libre distribución y se le entregarán al alumno para que pueda practicar, sin ningún tipo de coste adicional.

## Quién soy:

Roda Formación. Contacto Alejandro Roda.

- Docente con más de 15 años de experiencia en formación informática.
- Formación metodológica especializada en niños y adolescentes.
- Profesor de PCPI para la Junta de Castilla y León.
- Profesor de FOD para el ECYL "Junta de Castilla y León".

Teléfono: 605 99 03 70

Correo: [info@rodaformacion.es](mailto:info@rodaformacion.es)

Web: [www.rodaformacion.es](http://www.rodaformacion.es)

Roda