

Creando Aventuras: Diseñando Videojuegos Interactivos

Tecnología e Informática | Tecnología | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

En este plan de clase, los estudiantes explorarán el fascinante mundo de los videojuegos interactivos, aprendiendo cómo se diseñan y programan para crear experiencias divertidas y educativas. A través de un proyecto colaborativo, los jóvenes desarrollarán habilidades técnicas y creativas, trabajando en equipo para construir un prototipo funcional de un videojuego sencillo. Este aprendizaje es relevante porque los videojuegos forman parte importante de la cultura digital actual y pueden aplicarse en diversas áreas como la educación, el entretenimiento y la comunicación.

Además, los estudiantes conectarán la tecnología con su vida cotidiana, comprendiendo cómo sus intereses y creatividad pueden transformarse en productos digitales reales. El enfoque basado en proyectos les permitirá ser protagonistas de su aprendizaje, fomentando la autonomía, la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los elementos básicos que conforman un videojuego interactivo.
- Diseñar un prototipo funcional de videojuego aplicando conceptos de lógica y programación básica.
- Colaborar en equipo para planificar, desarrollar y presentar un proyecto digital.
- Evaluar el funcionamiento y la interacción de su videojuego para mejorar su diseño.
- Reflexionar sobre la aplicación de la tecnología en la creación de productos digitales.

Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con conexión a internet (1 por estudiante o pareja, mínimo 10 equipos)
- Software de programación visual para videojuegos (por ejemplo, Scratch o MakeCode Arcade)
- Proyector y pantalla para presentaciones
- Hojas de trabajo impresas con guías para diseño de videojuegos
- Cuadernos o libretas para anotaciones
- Marcadores, hojas blancas y colores para storyboard y diseño de personajes
- Videos cortos explicativos sobre videojuegos interactivos (3-5 minutos cada uno)
- Acceso a tutoriales en línea adaptados al software utilizado

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de uso de computadoras e internet
- Habilidad para trabajar en equipo y comunicarse efectivamente

- Experiencia previa mínima en lógica básica o pensamiento secuencial (por ejemplo, en matemáticas o tecnología)
- Interés en juegos digitales y creatividad para proponer ideas

Actividades

Sesión 1: Introducción y Diseño Inicial de Videojuegos

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar qué son los videojuegos interactivos y motivar a los estudiantes a crear su propio diseño, entendiendo la importancia de los elementos básicos de estos juegos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta inicial: "¿Qué videojuegos conocen y qué características creen que los hacen divertidos o interesantes?"
- **Estudiantes:** Responden en voz alta o escriben en el cuaderno sus ejemplos y características.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un breve video (3 minutos) con fragmentos de videojuegos populares y menciona un dato curioso: "¿Sabían que el primer videojuego interactivo se creó hace más de 50 años?"
- **Estudiantes:** Observan y comentan sus impresiones.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo los videojuegos están presentes en la vida diaria y cómo sus habilidades pueden ayudar a crear nuevos juegos.
- **Estudiantes:** Relacionan el tema con sus experiencias personales y expectativas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

90 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce los elementos básicos de un videojuego: personajes, escenarios, objetivos y reglas, a través de preguntas y ejemplos visuales. Se explica que el proyecto será diseñar un videojuego sencillo usando un software

visual.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Mapear ideas para el videojuego

Objetivo: Analizar elementos básicos de un videojuego.

Instrucciones:

- **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Explica que deben pensar en un tema para su videojuego y responder: ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué objetivo tiene el jugador? ¿Qué obstáculos encontrarán?
- **Estudiantes:** En equipo, discuten y plasman sus ideas en una hoja para compartir luego.

Organización: Grupos de 3-4

Producto: Mapa de ideas en hoja impresa o cuaderno

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Circula entre grupos, hace preguntas como "¿Qué hará el jugador para ganar?" o "¿Cómo pueden hacer que sea divertido?" para guiar el diseño.

• Actividad 2: Introducción al software de programación visual

Objetivo: Comprender y practicar la herramienta para crear videojuegos.

Instrucciones:

- **Docente:** Presenta el software Scratch/MakeCode Arcade y muestra un ejemplo simple de juego.
- **Estudiantes:** Siguen un tutorial básico para crear un personaje que se mueve con flechas del teclado.

Organización: Individual o parejas

Producto: Proyecto inicial con personaje móvil

Tiempo: 50 minutos

Rol docente: Apoya con dudas técnicas, asegura que todos comprendan el uso básico del software.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden explorar agregar sonidos o cambiar el fondo del juego.
- Quienes necesitan más apoyo reciben guía personalizada o tutoriales simplificados.

Transición:

Al concluir la creación básica, el docente invita a compartir los primeros avances y explica que en la siguiente sesión se profundizará en programación y diseño de niveles.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Los grupos comparten con la clase una idea clave de su videojuego y qué aprendieron sobre los elementos básicos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué elemento del videojuego te parece más importante y por qué?
- ¿Cómo crees que la tecnología ayuda a crear juegos divertidos?
- ¿Qué fue lo más divertido o difícil al usar el programa?

Retroalimentación:

El docente reconoce avances, refuerza conceptos y da sugerencias para la próxima sesión.

Transferencia:

Se invita a pensar en qué tipo de juego les gustaría crear y qué historia contar.

Sesión 2: Programación y Desarrollo del Juego

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar lo aprendido y preparar para avanzar en la programación y diseño de niveles del videojuego.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué funciones podemos programar para que nuestro personaje haga en el juego?"
- **Estudiantes:** Responden y comentan ejemplos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un pequeño desafío: "Hoy vamos a agregar un enemigo o un obstáculo que el jugador debe evitar".
- **Estudiantes:** Muestran interés y anticipan la actividad.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo los programadores crean reglas para que los juegos sean emocionantes.
- **Estudiantes:** Conectan esta idea con sus juegos favoritos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

100 minutos

Presentación del contenido:

Mediante actividades prácticas, los estudiantes aprenderán a programar interacciones básicas, como detectar colisiones, sumar puntos y cambiar niveles.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Programando interacciones

Objetivo: Diseñar y programar reglas para la interacción entre personajes y objetos.

Instrucciones:

- **Docente:** Explica y muestra en el software cómo agregar un enemigo que se mueve y cómo detectar si el jugador lo toca.
- **Estudiantes:** En parejas, implementan este enemigo y programan qué sucede si el jugador colisiona (por ejemplo, perder una vida).

Organización: Parejas

Producto: Juego con enemigo y colisión programada

Tiempo: 60 minutos

Rol docente: Proporciona apoyo técnico, sugiere ideas para mejorar la interacción y verifica comprensión.

• Actividad 2: Diseño de niveles y puntuaciones

Objetivo: Crear niveles y sistemas de puntuación básicos.

Instrucciones:

- **Docente:** Muestra cómo cambiar escenarios y sumar puntos al recoger objetos.
- **Estudiantes:** Añaden un segundo nivel o modifican el actual para incluir objetos que sumen puntos.

Organización: Parejas o grupos de 3

Producto: Juego con niveles y sistema de puntuación

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Facilita recursos, responde preguntas y anima a la creatividad.

Diferenciación:

- Quienes terminan temprano pueden explorar agregar sonidos o animaciones.
- Quienes tienen dificultades reciben apoyo con ejemplos guiados o tareas simplificadas.

Transición:

Se invita a preparar una breve presentación del avance para compartir en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

En plenaria, se comparten los avances y se comenta qué funcionó bien y qué retos enfrentaron.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre cómo funcionan las interacciones en un juego?
- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para resolver problemas de programación?
- ¿Qué te gustaría mejorar en tu juego?

Retroalimentación:

El docente destaca logros, da recomendaciones y propone objetivos para la siguiente sesión.

Transferencia:

Se sugiere pensar en formas de hacer el juego más divertido y desafiante para la próxima sesión.

Sesión 3: Integración y Mejora del Videojuego

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Refrescar conceptos y preparar la integración de mejoras en el videojuego.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué elementos podríamos agregar para hacer el juego más entretenido y desafiante?"
- **Estudiantes:** Proponen ideas y comentan entre ellos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos de power-ups, temporizadores y efectos visuales.
- **Estudiantes:** Expresan interés en incorporar esas ideas.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona las mejoras con juegos comerciales que ellos conocen.
- **Estudiantes:** Asocian las mejoras con sus propias experiencias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

100 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes añadirán mejoras y optimizarán su videojuego, enfocándose en la jugabilidad y la experiencia del usuario.

Actividades de aprendizaje activo:

• **Actividad 1: Incorporando mejoras y efectos**

Objetivo: Mejorar la jugabilidad con elementos adicionales.

Instrucciones:

- **Docente:** Explica cómo agregar power-ups que ayuden al jugador y temporizadores para limitar el tiempo.
- **Estudiantes:** En grupos, implementan al menos dos mejoras en su juego.

Organización: Grupos de 3-4

Producto: Juego con mejoras implementadas

Tiempo: 60 minutos

Rol docente: Facilita recursos, apoya en resolución de problemas y fomenta la creatividad.

• **Actividad 2: Pruebas y ajustes**

Objetivo: Evaluar y optimizar el funcionamiento del videojuego.

Instrucciones:

- **Docente:** Organiza sesiones de prueba entre grupos para identificar errores y sugerir mejoras.
- **Estudiantes:** Juegan los videojuegos de otros grupos, anotan observaciones y proponen ajustes.

Organización: Grupos y parejas

Producto: Lista de ajustes y mejoras para aplicar

Tiempo: 40 minutos

Rol docente: Modera las pruebas, guía la retroalimentación y supervisa el ambiente colaborativo.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden explorar programación de animaciones o historias dentro del juego.
- Estudiantes con dificultades reciben ayuda para interpretar las observaciones y aplicarlas.

Transición:

Los grupos preparan su videojuego final para presentar y explicar en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Plenaria para compartir qué mejoras consideraron más importantes y cómo afectaron al juego.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre mejorar un producto tecnológico?
- ¿Cómo influyó la opinión de tus compañeros en el diseño?
- ¿Qué crees que hará que tu juego sea único?

Retroalimentación:

El docente resalta los avances, valorando la capacidad de mejora continua y trabajo en equipo.

Transferencia:

Se invita a pensar en la presentación final y en cómo explicar su proceso creativo y técnico.

Sesión 4: Presentación y Evaluación del Proyecto de Videojuego

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para presentar y evaluar sus proyectos de videojuegos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué aspectos de tu videojuego te gustaría destacar en la presentación?"
- **Estudiantes:** Reflexionan y comentan en grupos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica la importancia de comunicar claramente su trabajo y recibir retroalimentación para mejorar.
- **Estudiantes:** Se motivan a compartir sus creaciones.

Contextualización:

- **Docente:** Relaciona la presentación con habilidades que usarán en la escuela y futuras experiencias laborales.
- **Estudiantes:** Reconocen la utilidad de estas habilidades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

95 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes presentarán sus videojuegos, explicando el diseño, la programación y las mejoras implementadas.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Presentación de proyectos

Objetivo: Comunicar de forma clara y creativa el proceso y producto final.

Instrucciones:

- **Docente:** Organiza el turno de presentación, explica que cada grupo dispondrá de 10 minutos para mostrar y explicar su videojuego.
- **Estudiantes:** Presentan su videojuego, narran su diseño, programación y aprendizajes.

Organización: Grupos en plenaria

Producto: Presentación oral y demostración del videojuego

Tiempo: 70 minutos

Rol docente: Escucha, toma notas para retroalimentar y motiva la participación.

• Actividad 2: Evaluación entre pares

Objetivo: Evaluar constructivamente los proyectos de compañeros.

Instrucciones:

- **Docente:** Entrega rúbricas simplificadas para que los estudiantes evalúen aspectos clave como creatividad, funcionalidad y presentación.
- **Estudiantes:** Llenan la rúbrica para al menos dos juegos diferentes y hacen comentarios positivos y sugerencias.

Organización: Individual

Producto: Rúbricas de evaluación completadas

Tiempo: 25 minutos

Rol docente: Acompaña y orienta para que las evaluaciones sean respetuosas y útiles.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor facilidad pueden apoyar a compañeros en la presentación o evaluación.
- Quienes necesiten más apoyo pueden presentar en grupos más pequeños o con ayuda del docente.

Transición:

Se invita a reflexionar sobre cómo usar estas experiencias para futuros proyectos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Se realiza un mapa mental colectivo en la pizarra con las palabras clave que resumen el aprendizaje sobre videojuegos interactivos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más desafiante y cómo lo superaste?
- ¿De qué manera trabajar en equipo ayudó a mejorar tu videojuego?
- ¿Cómo puedes aplicar lo aprendido en otras áreas o proyectos?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos y recomendaciones para seguir practicando y aprendiendo sobre tecnología.

Transferencia:

Se propone continuar explorando la creación de videojuegos y otras herramientas digitales fuera del aula.

Tarea o reto:

Invitar a que, en casa, experimenten con el software para agregar nuevas funciones o crear un juego nuevo y compartirlo en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio (Sesión 1 fase de inicio), formativa durante el desarrollo (Sesiones 1 a 3), y sumativa en el cierre (Sesión 4).

Criterios de evaluación:

- Identificación clara de los elementos básicos del videojuego (Objetivo 1).
- Aplicación correcta de conceptos de programación para crear un prototipo funcional (Objetivo 2).
- Participación activa y colaboración efectiva en equipo (Objetivo 3).
- Capacidad para evaluar y mejorar el videojuego basado en pruebas y retroalimentación (Objetivo 4).
- Reflexión crítica sobre el proceso y uso de la tecnología (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento de actividades técnicas y de colaboración.
- Rúbrica para evaluación del videojuego final y presentación.
- Observación directa durante actividades grupales.
- Autoevaluación y coevaluación con rúbricas simplificadas.
- Portafolio digital o físico con evidencias de diseño, programación y reflexiones.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas de ideas y diseños iniciales (Objetivo 1).

- Prototipos de videojuegos con programación básica (Objetivo 2).
- Registros de trabajo en equipo y aportaciones (Objetivo 3).
- Listas de mejoras y ajustes realizados (Objetivo 4).
- Respuestas a preguntas de reflexión y presentaciones orales (Objetivo 5).

Enriquecimientos

Recomendaciones - TIC_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta: Padlet (Sustitución)**

Implementación: Usar Padlet para que los estudiantes escriban sus respuestas a la pregunta inicial sobre videojuegos, en lugar de hacerlo en sus cuadernos o en voz alta. Esto permite recopilar todas las ideas en una pizarra digital accesible para todos.

Contribución a los objetivos: Facilita la activación de conocimientos previos y la participación activa, además de permitir al docente visualizar rápidamente las ideas del grupo.

- **Herramienta: Video interactivo con Edpuzzle (Aumento)**

Implementación: Presentar el video sobre la historia y características de los videojuegos a través de Edpuzzle, que permite insertar preguntas breves durante la reproducción para mantener la atención y evaluar comprensión inmediata.

Contribución a los objetivos: Potencia la motivación y el enganche con el contenido, promoviendo la reflexión mientras se observa el video.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta: Canva para educación (Modificación)**

Implementación: En lugar de usar solo hojas impresas, los estudiantes utilizan Canva para crear mapas visuales digitales de sus ideas para el videojuego, integrando imágenes, iconos y texto.

Contribución a los objetivos: Rediseña la actividad tradicional de mapas conceptuales, permitiendo un producto más visual e interactivo que fomenta la creatividad y el trabajo colaborativo digital.

- **Herramienta: Scratch (Redefinición)**

Implementación: Introducir Scratch para que los estudiantes comiencen a programar prototipos básicos de sus videojuegos de forma visual, integrando personajes, escenarios y reglas definidas en sus mapas.

Contribución a los objetivos: Permite crear un videojuego interactivo funcional, lo que sería imposible con métodos tradicionales, potenciando habilidades de programación y diseño.

Fase de Cierre

- **Herramienta: ChatGPT (Aumento)**

Implementación: Utilizar ChatGPT para que los estudiantes formulen preguntas sobre dudas de diseño o programación y reciban respuestas inmediatas que les ayuden a mejorar sus proyectos.

Contribución a los objetivos: Mejora la comprensión y resolución de problemas en tiempo real, fomentando la autonomía en el aprendizaje.

- **Herramienta: Flipgrid (Modificación)**

Implementación: Los estudiantes graban breves presentaciones en video explicando su videojuego y reflexionando sobre el proceso de creación, compartiéndolos en Flipgrid para retroalimentación entre pares.

Contribución a los objetivos: Rediseña la presentación final al incorporar expresión oral y feedback digital, fortaleciendo la comunicación y reflexión crítica.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de 12-15 años diseñando videojuegos interactivos, las competencias cognitivas más pertinentes incluyen:

- **Creatividad:** Los estudiantes generan ideas originales para personajes, escenarios y desafíos.
- **Pensamiento Crítico:** Analizan cómo los elementos del juego interactúan y cómo afectan la experiencia del jugador.
- **Habilidades Digitales:** Uso básico de software visual para diseñar juegos.

Modificaciones específicas a actividades:

- *Actividad 1 (Mapear ideas):* Incorporar un breve ejercicio donde cada grupo evalúe las fortalezas y debilidades de su idea, fomentando el pensamiento crítico. Por ejemplo, que respondan: "¿Qué podría hacer que nuestro juego sea divertido o aburrido?"
- *Introducción del software:* Añadir una actividad guiada exploratoria al inicio del uso del software, permitiendo a los estudiantes experimentar con herramientas y funciones básicas para aumentar la confianza digital.

Técnicas de facilitación:

- Uso de preguntas abiertas para estimular reflexión ("¿Cómo harías para que el obstáculo sea desafiante pero no imposible?").
- Mapas mentales visuales para organizar ideas y facilitar la creatividad.
- Demostraciones cortas y pausadas del software con ejercicios prácticos para evitar la sobrecarga cognitiva.

2. Competencias Interpersonales

El trabajo colaborativo es natural en este proyecto. Para potenciarlo:

- **Estrategias de trabajo colaborativo:** Organizar roles rotativos dentro del equipo (por ejemplo, diseñador de personajes, narrador, programador básico, presentador) para que todos participen activamente y desarrollen

diferentes habilidades.

- Incluir mini sesiones de “feedback constructivo” donde cada grupo presenta su avance y recibe comentarios respetuosos de otros equipos.
- Promover la comunicación asertiva mediante consignas como "Usa frases que comiencen con ‘Yo pienso que...’ para expresar tu opinión sin generar conflicto".

Puntos de reflexión:

- ¿Cómo nos estamos escuchando dentro del grupo?
- ¿Qué hacer si alguien no está de acuerdo con una idea?
- ¿Cómo repartimos el trabajo para que sea justo?

3. Actitudes y Valores

Momentos clave para fomentar actitudes y valores:

- **Adaptabilidad:** Al enfrentar dificultades técnicas o cambios en el diseño, invitar a reflexionar sobre cómo ajustar la idea sin frustrarse.
- **Responsabilidad:** Al asumir roles y entregar productos parciales en cada sesión.
- **Curiosidad:** Durante la exploración del software y las posibilidades creativas del proyecto.
- **Resiliencia y Mentalidad de Crecimiento:** Después de recibir retroalimentación, motivar a ver los errores como oportunidades para mejorar.
- **Ciudadanía Global:** Breve reflexión sobre cómo los videojuegos pueden influir en diferentes culturas o transmitir valores universales.

Preguntas de reflexión y actividades breves:

- “¿Qué aprendí al intentar resolver un problema en el juego que no funcionaba como esperaba?”
- “¿Cómo me sentí cuando alguien sugirió cambiar una parte de mi idea? ¿Qué hice?”
- Actividad rápida: “Escribe una meta para la próxima sesión que te ayude a mejorar tu trabajo en equipo o tu diseño”.

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptación 1:** Al iniciar la sesión con la pregunta sobre videojuegos conocidos, invite a los estudiantes a mencionar juegos de diversas culturas, lenguajes y estilos para reconocer la variedad cultural en los videojuegos. Por ejemplo, anime juegos de origen asiático, videojuegos indígenas o producciones latinoamericanas.

Impacto: Esto promueve el respeto y valoración de distintas culturas y orígenes, ampliando la visión de los estudiantes sobre la diversidad en el mundo digital.

- **Adaptación 2:** Permita que los estudiantes expresen sus ideas para el diseño del videojuego en formatos variados según sus fortalezas (escrito, dibujo, verbal) y en su lengua materna si es posible (además del español). Se puede usar traducción básica o apoyo entre pares.

Impacto: Facilita la participación activa y reconoce las diferentes formas de comunicación y expresión, favoreciendo la inclusión lingüística y cognitiva.

- **Adaptación 3:** Fomente que los personajes y escenarios propuestos en el mapa de ideas representen distintas capacidades, géneros, etnias y contextos socioeconómicos, invitando a los grupos a reflexionar sobre la diversidad en sus creaciones.

Impacto: Promueve la empatía y la representación positiva, ayudando a construir juegos con personajes inclusivos y realistas.

Equidad de Género

- **Adaptación 1:** Durante la presentación de elementos básicos del videojuego, use ejemplos que incluyan personajes femeninos, masculinos y no binarios en roles diversos, desafiando estereotipos tradicionales (por ejemplo, héroes mujeres, personajes masculinos cuidadores).

Impacto: Desmantela estereotipos de género y amplía el concepto de roles posibles, favoreciendo la igualdad y el respeto.

- **Adaptación 2:** En la formación de grupos, asegure una distribución equitativa de género y promueva que todos participen en roles variados (diseño, narración, programación), evitando asignaciones basadas en estereotipos.

Impacto: Garantiza que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para desarrollar distintas habilidades, fortaleciendo la confianza y la colaboración.

- **Adaptación 3:** Proponga una actividad de reflexión breve donde los estudiantes identifiquen ejemplos de estereotipos de género en videojuegos populares y discutan cómo podrían evitarlos en sus propios diseños.

Impacto: Fomenta el pensamiento crítico sobre contenidos mediáticos y sensibiliza sobre la importancia de la equidad de género en el diseño de juegos.

Inclusión

- **Adaptación 1:** Asegure que el espacio físico y los materiales (software, hojas, pizarras) sean accesibles para estudiantes con discapacidades físicas o sensoriales. Por ejemplo, permitir el uso de software con opciones de accesibilidad (lectura en voz alta, teclas de acceso rápido) o adaptar hojas con letras grandes.

Impacto: Facilita la participación plena de estudiantes con necesidades especiales, promoviendo un entorno de aprendizaje inclusivo.

- **Adaptación 2:** Para estudiantes con barreras de aprendizaje, ofrezca apoyos adicionales como instrucciones simplificadas, ejemplos visuales claros y acompañamiento personalizado durante la actividad de mapeo de ideas.

Impacto: Reduce la frustración y mejora la comprensión, permitiendo que todos contribuyan eficazmente al proyecto.

- **Adaptación 3:** Utilice estrategias de evaluación inclusiva, como autoevaluaciones y evaluaciones entre pares, donde los estudiantes puedan valorar la participación y aportes diversos, no solo el producto final.

Impacto: Reconoce el esfuerzo y la colaboración, valorando distintas habilidades y estilos de aprendizaje.

Modificaciones específicas a actividades

- **Actividad 1 (Mapear ideas):** Solicite que cada grupo incluya al menos un personaje o escenario que refleje una identidad diversa (cultural, de género, capacidad), y que expliquen brevemente por qué lo eligieron.
- **Motivación y enganche:** Seleccione videos o fragmentos que muestren diversidad de personajes y creadores de videojuegos, incluyendo mujeres y personas con discapacidad, para visibilizar modelos positivos.
- **Organización de grupos:** Permita que los estudiantes expresen preferencias para roles y fomente la rotación para que todos experimenten diferentes funciones durante el proyecto.

Recursos adicionales y estrategias de evaluación inclusivas

- Utilizar software de diseño de videojuegos con opciones de accesibilidad (por ejemplo, Scratch con soporte para lectores de pantalla).
- Proveer plantillas visuales para el mapeo de ideas que faciliten la organización y comprensión del contenido.
- Implementar rúbricas de evaluación que valoren la creatividad, la colaboración, la inclusión de diversidad y la reflexión sobre equidad de género, además de aspectos técnicos.
- Fomentar la autoevaluación y coevaluación para que los estudiantes reconozcan sus fortalezas y áreas de mejora en términos de inclusión y respeto a la diversidad.