

# I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Potenciando el aprendizaje y la motivación:  
Estrategias didácticas con Videojuegos desde el  
INSPT-UTN de Argentina

Marisa Elena Conde

María Gabriela Galli

María de la Paz Colla

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red  
iberoamericana  
de docentes



formaciónib))

“Título: Si no aprendemos de la historia volveremos a cometer los mismos errores”,  
Programación de un Videojuego del género Trivia.

Autor: Marisa Elena Conde y Rodrigo Larragle

Programa adolescencia que se desarrolla en el INSPT-UTN.

[marisacon04@yahoo.com.ar](mailto:marisacon04@yahoo.com.ar)

El presente trabajo fue realizado por el taller de Programación de videojuegos y por el taller de diseño gráfico en el marco del programa Adolescencia, el cual se lleva a cabo en la sede que corresponde al Instituto Superior Nacional de Profesorado Técnico de la Universidad Técnica Nacional INSPT-UTN <http://www.inspt.utn.edu.ar/>

Cabe señalar que de los talleres participan adolescentes de entre 13 y 20 años, escolarizados y/o judicializados en el Instituto Superior mencionado los días sábados de 10:30 a 13:00 horas. El taller comienza en el mes de abril y finaliza en diciembre.

El dispositivo de capacitación pretende no emular a la misma escuela en su organización, sino que es un complemento de formación en los que los jóvenes se inscriben acorde a sus intereses particulares

Este proyecto fue un trabajo de programación en un lenguaje orientado a objetos, Scratch, donde cada adolescente participante abordó un área disciplinar diferente, centrados en el conflicto bélico que se desarrolló en las Islas Malvinas en el año 1982.

Los estudiantes desarrollaron trivias individuales pero que luego conformaron un solo juego al estilo del Videojuego “Preguntados” tomando no solo la historia, sino también arte, moda, matemáticas, etc, categorías que los propios jóvenes propusieron e investigaron para poder desarrollar la programación.

El taller de Diseño Gráfico, a cargo del Prof. Rodrigo Larragle, aportó los personajes que oficiaron de presentadores de las diferentes temáticas.

### **Objetivos:**

Nos propusimos acercar a los jóvenes los conceptos vinculados con la programación y diseño de videojuegos, fomentando el pensamiento estratégico, la creatividad, el juicio crítico y el desarrollo de la imaginación, en un marco de trabajo colaborativo

Investigación:

Se utilizaron fuentes de información en diferentes formatos.

## Visita al Museo de las Islas Malvinas



Álbum de fotos: [Aquí](#)

Información a fuentes con diferentes formatos

Infografías: [Aquí](#)

Materiales del portal educ.ar [Aquí](#)

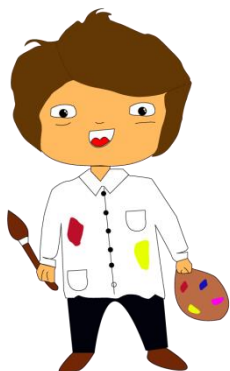
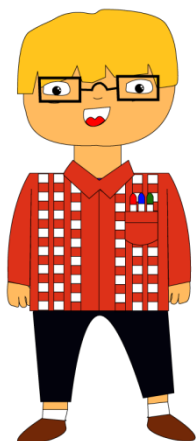
Otros Materiales: [aquí](#)

Una vez consultadas las fuentes los adolescentes eligieron el área disciplinar con la que comenzaron a formular las preguntas que formarían la trivia

### **La metodología**

Cada uno de los adolescentes comenzó a programar la trivia utilizando el lenguaje de programación orientado a objetos Scratch, Una vez que cada uno finaliza de programar su trivia, se unificó en una sola realizando un solo juego.

El profesor crean Rodrigo Larragle participo con los adolescentes que asistieron a su taller de Diseño Gráfico del diseño de los personajes que oficiaron de presentador de cada una de los diferentes niveles de preguntas dentro del juego.



### **Conclusiones:**

En el mes de octubre el programa Adolescencia realiza una muestra de todas las producciones realizadas en todas las sedes en un espacio que se denomina CMD. Allí los jóvenes mostraron sus videojuego colaborativo y otras producciones realizadas en el taller.

<https://scratch.mit.edu/studios/1526250/>

### **Programa Adolescencia:**

<http://www.buenosaires.gov.ar/desarrollosocial/ninezyadolescencia/adolescencia/programa-adolescencia>

Proyecto desarrollado por jóvenes que asisten al Taller de Programación y videojuegos, en el marco del Programa socio-comunitario Adolescencia.

Colaboración de los jóvenes asistentes al taller de Diseño gráfico que diseñaron los personajes

Materiales en diferentes fuentes y formatos.

Elección de disciplinas para formular preguntas

Matemática

Política

Matemática

Arte

Geografía

Moda

Historia

Música

Programación de Trivia al estilo de Preguntados

Colaboración del taller de Diseño