

Jugamos con Kalo

Introducción:

El juego educativo que se plantea, propone articular los objetivos estipulados tanto por el NAP de Educación Digital, Programación y Robótica y como por el Diseño Curricular para el nivel Primario, apostando a la interdisciplinariedad del proceso de enseñanza y aprendizaje. Introduciendo por un lado la lectura, la escucha y la oralidad, capacidades ligadas a las ciencias tradicionales, junto a saberes emergentes, en este caso la programación.

Objetivos Generales

Núcleos de Aprendizajes prioritarios

NAP: Educación Digital, Programación y Robótica

- El reconocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como elementos distintivos e integrados en la realidad de la vida cotidiana —hogar, escuela y comunidad— y la identificación de cómo pueden ser usadas para resolver problemas sencillos y adecuados al nivel.
- La creación y el uso de juegos y diversos recursos en los que se utilicen conocimientos sobre los principios básicos de la programación física y la robótica, incluyendo las dimensiones de diseño, construcción, operación y uso.

Diseño curricular Nivel Primario Primer Ciclo

Eje: Práctica de la Oralidad

- Escucha y producción de narraciones orales, con la colaboración del docente, sobre sus propias experiencias de manera comprensible y completa, respetando los turnos de intercambio.

Eje Lectura: Práctica de la Lectura

- Comprensión y escucha atenta de cuentos sencillos leídos por el docente: identificación de personajes y sus motivaciones, escenarios, conflictos, intentos de resolución; formulación de preguntas y expresión de opiniones.

Eje Práctica de Lectura

- La participación frecuente en colaboración con el docente o en forma autónoma, en situaciones de escritura de diferentes tipos de texto, con un propósito específico.
- Enseñar y caracterizar a las consignas de trabajo, como tipo de texto instructivo, que acerque a los alumnos a la comprensión y apropiación del género, para la realización de tareas en forma autónoma.



Núcleos de Aprendizajes prioritarios

Diseño Curricular Nivel Inicial

Campo de Experiencias: Conocimiento Del Ambiente Social, Natural, Tecnológico y Matemático.

Educación digital, programación y robótica.

Programación y Robótica.

- Introducción al pensamiento computacional con el propio cuerpo, con elementos concretos y con tecnologías digitales.
- Exploración de posibles soluciones a problemas computacionales, elaboración de hipótesis y análisis de los efectos provocados por su propia acción.
- Codificación de secuencias ordenadas de instrucciones para resolver desafíos o llegar a una meta.

Objetivos Específicos

- Desarrollar estrategias de resolución de problemas, en un marco de juego, creatividad e imaginación, en colaboración con otros.
- Iniciarse en el conocimiento del lenguaje de programación Scratch, en un entorno de programación visual.
- Diseñar secuencias ordenadas de pasos sencillos (algoritmo) para solucionar situaciones problemáticas.

Materiales y Recursos:

- Computadora
- Libro: primer cuento: "Kalo, un primer día".
- Juego: "Kalo, un primer día"
- Proyector.

Sugerencias para su implementación en el aula

Lectura previa del cuento junto a los estudiantes

- Identificando personajes, lugares y objetos a los que hace referencia el cuento.
- Lectura del manual del juego por parte del docente.
- Realizar una prueba previa del juego por parte del docente para comprender la dinámica del mismo.
- Previamente realizar actividades del tipo "desenchufadas", donde se retome contenido referido lateralidad y direccionalidad con los estudiantes.



Manual:

Jugamos con Kalo

Introducción

Juego de aventura, el mismo transcurre por diferentes escenarios, niveles y desafíos (inspirados en el cuento: Kalo, un primer día), por los cuales el estudiante deberá transitar superando desafíos para poder avanzar.

Consta de un personaje principal: Kalo, quien es el protagonista en cada nivel, con quien el estudiante deberá interactuar programando sus movimientos con el objetivo de superar los desafíos que se proponen en cada nivel.

Dinámica del juego

General.

- El juego consta de 4 desafíos, 1 por cada nivel; 3 desafíos de recorrido y 1 desafío de rompecabezas.
- El personaje Kalo consta de 3 "vidas" al iniciar el juego, las cuales pueden perderse al no completar correctamente los desafíos de cada nivel.
- Si el personaje (Kalo), al desplazarse por los escenarios de los desafíos 1, 2 o 3, toca el "pasto" o "agua", se le resta una "vida" por cada vez que los toque. Así también si el rompecabezas del último desafío es armado de forma incorrecta, resta una "vida" al personaje.
- Si el personaje Kalo perdiera todas las vidas sin llegar a completar los 4 desafíos, el juego finaliza y se debe reiniciar la partida.
- El último desafío, en el último nivel, consta de 3 Murales. Los cuales se despliegan de forma aleatoria cada vez que se inicie el juego.

Modos de juego.

Modo 1. Mover el personaje mediante las flechas direccionales del teclado.

Modo 2. Mover el personaje con botonera digital (en pantalla). Para ello

- Al hacer clic en botón "recorrido" se desplegará espacio en el cual se puede programar el recorrido que realizará en personaje.
- Por cada clic en las flechas direccionales de pantalla, se sumará un movimiento en el espacio "recorrido" (arriba, abajo, derecha, izquierda).



- Al darle clic al “botón check” el personaje inicia el recorrido que se programó previamente.
- El “botón check” se despliega al costado derecho de los botones direccionales en pantalla; al realizar el primer clic sobre una de las flechas direccionales.



1. Botones direccionales y botón check.
2. Espacio “recorrido” (aquí se “programa” el recorrido de Kalo).

Nivel 1.

“Buscamos las chipas”

- Utilizando el Modo 1 o Modo 2. Programar a Kalo para que llegue al chipa, recorriendo el camino de piedras, sin caer al agua o pisar el pasto.

Nivel 2.

“Encuentra el camión”

- Utilizando el Modo 1 o Modo 2. Programa a Kalo para que llegue al camión de juguete, recorriendo el camino de piedras, sin caer al agua o pisar el pasto.

Nivel 3.

“Observa el mural y arma el rompecabezas”

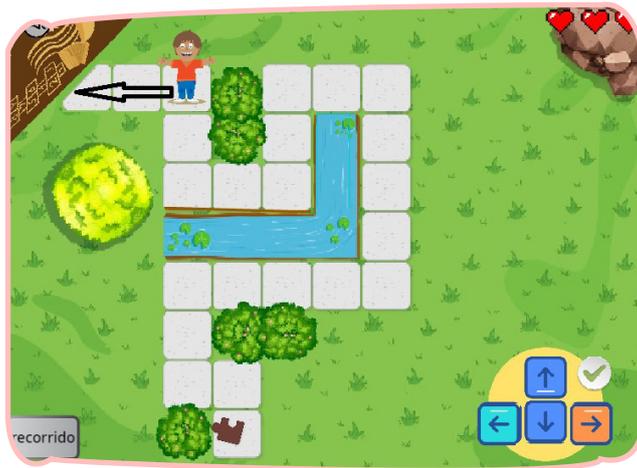
Consta de dos etapas:

1. Utilizando el **Modo 1** o **Modo 2**. Programa a Kalo para que al tocar el mural a su izquierda el mismo se despliegue y pueda visualizarse.



CORRIENTES

Ministerio de
Educación



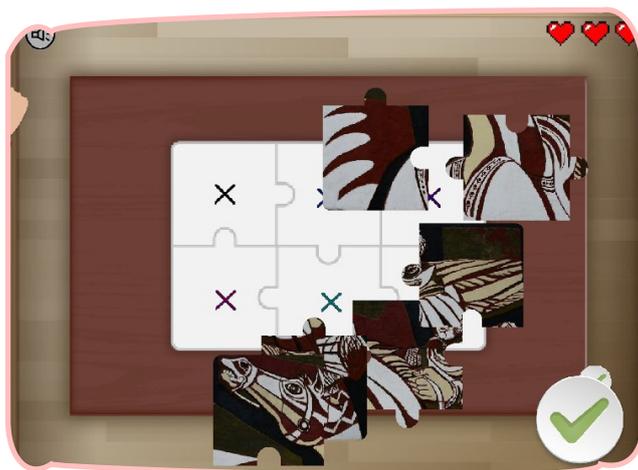
**Utilizando el Modo 1 o Modo 2 llevamos a Kalo hasta el mural.*



**Al hacer clic sobre la "flecha volver" retornamos al juego*

2. Utilizando el Modo 1 o Modo 2. Programa a Kalo para que llegue a la pieza de rompecabezas (parte de un mural), recorriendo el camino de piedras, sin caer al agua o pisar el pasto.
3. Se despliega el escenario, presentando un mural en forma de rompecabezas.
 - Utilizando el mouse de la computadora mover las piezas a los espacios correctos.
 - Una vez armado el rompecabezas, clic en el "botón check", para comprobar que la solución sea correcta.





**Mural "desarmado" y botón check.*



**Mural "armado" y botón check*

Finalización del Juego

Superado el desafío el juego finaliza y eres ganador del mismo.



**pantalla finalización del juego*

