# **Actividad 14. Programe su propio videojuego**

1. **Resultados de aprendizaje:** (enumere hasta 3)
   * 1. Desarrolle habilidades de codificación y pensamiento computacional.
     2. Fomentar la iniciativa personal.
     3. Fomentar la reflexión sobre la diversidad de las necesidades e intereses de los usuarios.
2. **Relación de actividad con STEM, inclusión de género y espíritu empresarial:** (texto, no viñetas, explicando la relación de la actividad con 3 arriba)

La relación con STEM es clara, ya que la codificación y el pensamiento computacional son habilidades clave de la misma. En términos de inclusión de género, la actividad promueve que los estudiantes reflexionen sobre la diversidad de usuarios que puede tener un juego, usuarios que tienen diferentes necesidades, antecedentes e intereses. En cuanto al espíritu empresarial, la actividad anima a los estudiantes a crear y desarrollar un nuevo juego para satisfacer los intereses de los jugadores potenciales.

1. **Indique el área de enfoque:**

**☒ STEM**

**género**

**emprendimiento**

1. **Materials Materiales de:** incl Inclusión de(incluyendo ppts, videos, material práctico)
   * 3 videos con mayor complejidad que muestran cómo hacer un Juego Espacial con Scratch:
     1. [https://www.youtube.com / watch? v = TAkWWWYxugY](https://www.youtube.com/watch?v=TAkWWWYxugY)
     2. <https://www.youtube.com/watch?v=iPA7UssfyJg>
     3. <https://www.youtube.com/watch?v=7ipAjoXWqE8>
2. **Preparación:**Ninguna
3. **Duración:** 80 (minutos)
4. **Grupo objetivo:** 12- 15 (edad del estudiante)

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Descripción de la actividad:**

Los estudiantes miran los videos a su ritmo y comienzan a codificar una réplica del videojuego (30 '). Los estudiantes reflexionan sobre el tipo de juego que han creado e imaginan modificaciones en dicho juego para servir a usuarios potenciales con diferentes intereses y necesidades (10 '). Finalmente, los estudiantes pueden personalizar el juego o crear un videojuego diferente y personal basado en estas reflexiones y teniendo en cuenta algunos problemas empresariales, como los segmentos de mercado y los grupos objetivo (40 ').