

PLANEACIÓN

BLOQUES, SESIONES, TEMAS, OBJETIVOS
PROGRAMACIÓN CON MINECRAFT

SESIÓN 1

HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS

OBJETIVO:

Conocer los objetivos de las clases y dinámicas que realizará a lo largo del curso, así como las reglas, uso de materiales pertinentes. Explorar y manipular de forma libre para experimentar el uso de plataformas para familiarizarse con la plataforma. Desarrollar relaciones con sus compañeros.

SESIÓN 2

INTRO A PROGRAMACIÓN

OBJETIVO:

Conocer la programación como un proceso de acciones con condiciones que puede ser utilizada en la vida cotidiana. Realizar la estructuración lógica de una oración para convertirla en una secuencia de indicaciones. Comprender la importancia de ser claros y específicos al programar para evitar errores.

SESIÓN 3

CONOCIENDO MINECRAFT

OBJETIVO:

Rescatar los procesos de programación de la unidad anterior, indagando conocimientos previos del programa e identifiquen diferencias entre Minecraft regular y Minecraft Education Edition, por medio de la exploración y la resolución de problemas de manera individual y conjunta.



SESIÓN 4

ALGORITMOS & COMANDOS

OBJETIVO:

Introducir el concepto de algoritmos y cómo es llevado a la práctica, mientras los alumnos conocen la funcionalidad y generalidades del programa por medio del trabajo individual y colaborativo; explorarán el mundo de Minecraft y conocerán los comandos que les ayudarán a lo largo de las clases.



SESIÓN 5

CONOCIENDO A MI AGENTE

OBJETIVO:

Se incluye un nuevo personaje: “El Agente”, quien ayudará a los alumnos a que puedan llevar a cabo distintas actividades. Aprenderán a codificar al Agente por medio de MakeCode para comunicarse con él y que este realice alguna determinada acción.

SESIÓN 6

EXPLORAMOS INVENTARIO

OBJETIVO:

Conocer por medio del uso de comandos qué elementos se tienen disponibles para uso propio y el del Agente, también estaremos brindándole algunos suministros; todo esto realizando mientras practicamos formas divertidas de cómo enseñarle a construir y a destruir elementos.

SESIÓN 7

PLANEACIÓN DE LA CIUDAD

OBJETIVO:

Usar la creatividad y para comenzar a crear una red de caminos utilizando herramientas de codificación que ayude a los personajes a conocer las coordenadas y su interpretación en el mundo de Minecraft.

SESIÓN 8

EL AGENTE CONSTRUCTOR

OBJETIVO:

Pensar como un codificador y personalizar el mundo de Minecraft diseñando edificios, practicando todo lo aprendido; utilizando nuestro inventario, construiremos las paredes, los techos y detalles finales, compartiendo en conjunto los avances con los compañeros de clase.

