

# TU ESCUELA EN CASA

Ministerio de  
EDUCACIÓN



GOBIERNO DE LA  
PROVINCIA DE  
CÓRDOBA

entre  
todos

## Videojuegos: ¿cuándo?, ¿qué?, ¿quiénes?, ¿cómo?

NIVEL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA / 1.º, 2.º Y 3.º  
4.º, 5.º Y 6.º AÑO CICLO BÁSICO Y ORIENTADO  
EDUCACIÓN TECNOLÓGICA / TECNOLOGÍA Y  
CULTURA DIGITAL

Palabras clave: videojuegos / programación / programas / scratch /  
entorno de programación / cultura digital / código



ISEP

## Videojuegos: ¿cuándo?, ¿qué?, ¿quiénes?, ¿cómo?



Fuente: Galería de imágenes ISEP

### Presentación

Para empezar, vamos a hacer dos afirmaciones sobre los videojuegos que pueden resultarles extrañas, porque no es común escucharlas.

La primera es que los videojuegos, ya a esta altura, son viejos. Sí, ya sabemos: siempre hay alguna versión de algún videojuego que es reciente. Sin embargo, si nos detenemos a considerar aquello que caracteriza a un videojuego, seguramente podremos rastrear algunas de estas características en softwares que se desarrollaron mucho tiempo atrás. Tal vez podríamos ajustar un poco la frase con la que iniciamos este párrafo: los videojuegos vienen creándose desde hace ya mucho tiempo.

La segunda afirmación: los videojuegos son algo serio. Decir esto, lo crean o no, no le quita ni una pizca del disfrute que podemos conseguir jugándolos. Pero es necesario saber que, para que puedan divertirse un rato (o varios), hay grupos de profesionales pensando y desarrollando todo aquello que hace que un videojuego pueda finalmente llegar a los usuarios. ¿Sabían, por ejemplo, que el primer antecedente de un juego en realidad formaba

parte de una tesis doctoral? Es que para hacer un videojuego hay que saber muchas cosas. Tal vez podríamos ajustar un poco la frase, como ya hicimos con la anterior, y decir que para crear videojuegos es necesario realizar actividades que, además de jugar, implican la organización y participación de mucha gente con diferentes saberes.

¿Quieren enterarse un poco más sobre lo viejo y lo serio de los videojuegos? Les proponemos un recorrido general, introductorio, sobre algunos aspectos centrales de los videojuegos, entre ellos lo viejo y lo serio. Pongan *play* y comencemos.

---

### **Una aclaración importante:**

No es esencial que les guste mucho jugar para hacer estas actividades. Si bien el gusto por jugar es un “plus” a la hora de hacerlas, en realidad la propuesta tiene más que ver con la curiosidad que con la habilidad para jugar. Los estamos invitando a que vean más allá de los “jueguitos”, para poder comprender que los videojuegos también son parte de un conjunto de creaciones socioculturales. Como tales, hay una tradición y antecedentes de donde provienen, características generales que comparten, hay técnicas y tecnologías que se integran en su hechura —aun cuando parezcan muy diferentes entre sí— y, sobre todo, están hechos por personas que los diseñan y construyen y que no son necesariamente programadores y programadoras. Exploraremos muchos de estos aspectos a lo largo de las paradas. Jugar, entonces nos sirve como una excusa, como un punto de partida para comprender más a fondo qué implica un videojuego.

---

## :: Parada 1 | El “cuándo” de los videojuegos

Uno de los primeros antecedentes de un videojuego fue el “**OXO**”. Permitía que una computadora “jugara” con un ser humano al Ta-te-ti. Transcurría el año 1952 y un estudiante, Alexander S. Douglas, creó este juego electrónico para ilustrar su tesis de doctorado. Debajo hay una foto de la computadora para la que hizo el desarrollo. Se llamaba EDSAC y ocupaba un cuarto que medía 5 metros por 4 metros.



Fuente: [Wikipedia](#)

Douglas propuso ingresar los valores a la computadora a través de un dial telefónico y la salida aparecía en una pantalla de osciloscopio.



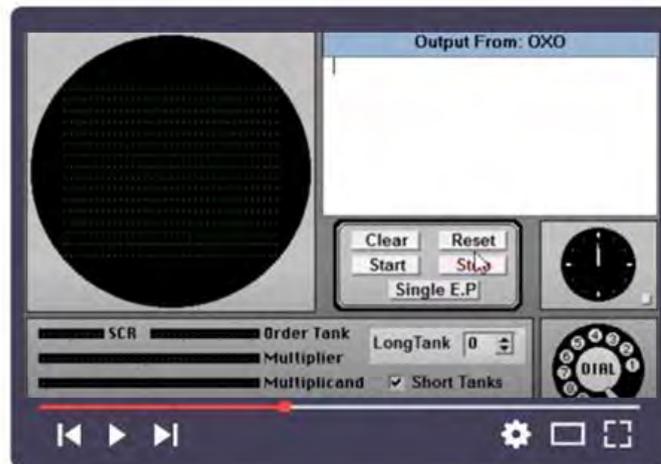
Fuente: [Pixabay](#)



Fuente: [Pixabay](#)

En el siguiente video pueden ver una partida de OXO. Para esta partida, se utilizó un simulador que permitía reproducir de manera más o menos parecida la instancia de juego. Si observan con atención, pueden ver que incluso se ha simulado la manera de ingreso de los datos (el dial telefónico que se muestra en la esquina inferior derecha) así como la salida (el osciloscopio de la esquina superior izquierda).

### Video Game: OXO - 1952

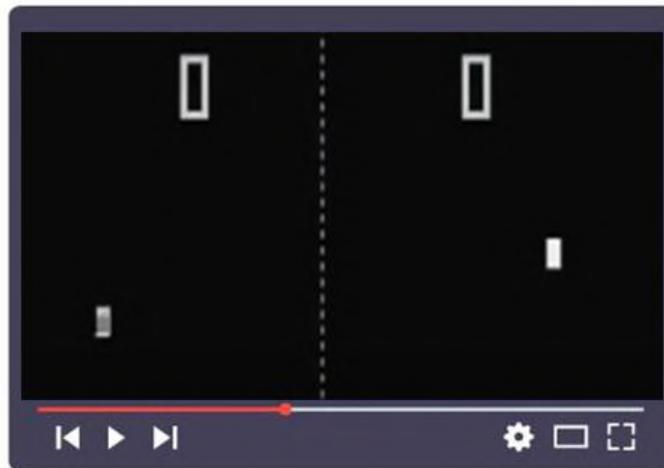


CLIC [AQUÍ](#) PARA VER VIDEO

Otro videojuego muy antiguo es el conocido como PONG. Como su nombre lo sugiere, estaba basado en el juego ping pong y permitía la participación de dos jugadores “humanos” o que un jugador “humano” compitiera con la computadora.

¿Les gustaría ver cómo se veía una partida de PONG? El siguiente video permite un acercamiento al juego:

## Pong: ¡El Primer Videojuego de la Historia!



CLIC [AQUÍ](#) PARA VER VIDEO

Lo interesante del PONG es que forma parte de la primera generación de videojuegos de consola. Es decir, se juegan utilizando un artefacto creado para tal fin. Fue el primero en comercializarse de manera masiva y es desarrollado por la empresa Atari y lanzado a finales de 1972. Dato curioso: su popularidad dio lugar a una demanda en relación a su patente por parte de quienes habían fabricado **Magnabox Odyssey**, la primera videoconsola de la historia. Ralph Baer, su creador —considerado como el “padre de los videojuegos”—, demandó a Atari alegando que él había creado el juego antes y ganó la demanda. El PONG tuvo tanto éxito que no solo dio lugar al desarrollo de la industria del juego, sino también a la aparición de lugares en los que se podía jugar con los “arcades” (es decir con “máquinas” de videojuegos). Posteriormente, también se denominaron “arcades” a los salones de juegos de este estilo.



Fuente: [Wikipedia](#)

Si nos detenemos a observar OXO y PONG, muy rápidamente nos damos cuenta de que se trata de juegos “antiguos”. Sin embargo, la propuesta de esta primera parada es que adviertan que esos juegos de antes tienen mucho que ver con los de ahora.

---

## ACTIVIDAD | (Viejos) videojuegos: características

Para poder realizar esta actividad es necesario que jueguen. Sí, leyeron bien: jugar. Pero hay una trampa. Es necesario que lo hagan prestando atención a ciertos aspectos del juego. ¿Cómo es esto? Manos a la obra (o en este caso al teclado) y les explicamos.

Para comenzar, les proponemos que conozcan algunos juegos que son emblemáticos: **Donkey Kong** y **Pacman**. Hay dos maneras de hacerlo.

Visualizar un video en el que se muestra una partida:

**Donkey Kong:** [Ver jugada](#)

**Pacman:** [Ver jugada](#)

O utilizar un simulador para jugar un ratito (solo un ratito):

**Donkey Kong:** [Jugar](#)

**Pacman:** [Jugar](#)

Ahora van a realizar la ficha técnica de cada uno de los juegos. Para esto, es necesario que presten atención y analicen los diferentes aspectos que proponen ambos. Fíjense en los siguientes aspectos:

### **Personajes / roles**

¿Qué personajes son los que participan en el juego? (tengan en cuenta que los personajes no son siempre “humanos” —o con características humanas— y que un personaje no necesariamente es el que el usuario manipula).

¿Qué comportamiento tiene cada uno?, ¿cómo interactúan entre sí?, ¿qué otras características podrían destacar? (cambia de comportamiento, de aspecto, etc.).

## Descripción del escenario y otros elementos

¿Dónde tiene lugar la acción del juego? Tengan en cuenta que el escenario puede parecer “pasivo”, sin embargo tiene funciones bien determinadas. Además, aporta elementos que pueden ayudar o no a los personajes y que, muchas veces, condicionan la manera en que estos se comportan o interactúan.

### ¿De qué se trata el juego?

¿Cuál es la historia que propone el juego (la narrativa) y que da sentido a los personajes, al escenario y todos los elementos?

¿Cuáles son las reglas del juego? En relación con ellas, ¿qué pueden o no hacer los personajes?, ¿qué interacción les permiten en relación con el escenario?, ¿cómo avanzan en el juego los personajes?, ¿o no lo hacen?

Para registrar estos datos, les dejamos un ejemplo de ficha. Se trata de una sugerencia, ustedes pueden diseñarla a su gusto agregando otros elementos del juego que no se hayan considerado.



	Nombre del juego:
Los personajes y su rol:	Escenarios y otros elementos:
Narrativa y reglas:	

### Algunas conclusiones necesarias:

En esta parada les pedimos que investigaran un par de videojuegos “de antes”. Para eso, los invitamos a jugar pero también a que reconocieran en ellos algunas características generales ¿Por qué les pedimos esto? ¿Y si les dijéramos que estas características son las mismas que las de los videojuegos de ahora? Efectivamente, en general, los actuales se

basan en los mismos elementos que se consideraron para diseñar los videojuegos de antes: escenarios, personajes, etc.

En la próxima parada exploraremos un poquito más estas características y agregaremos un aspecto que también permite caracterizar los videojuegos: su “jugabilidad”.

Por esta razón, las fichas que han realizado en esta parada les servirán como insumo para la siguiente, por lo tanto, no solo es importante que las hagan sino que también las guarden.

---

### **Pistas para hacer esta actividad:**

- Tal vez algún familiar, compañero o compañera de clase o algún amigo o amiga pueda disfrutar de hacer esta actividad con ustedes. Por esta razón, si quieren, pueden proponerles hacerla juntos.
- También pueden preguntarle a un jugador más grande si recuerda el *Donkey Kong* o el *Pacman*: ¿dónde lo jugaba?, ¿cuándo?, ¿qué elementos se usaban? (¿la PC?, ¿el televisor?, ¿algún otro “aparato” que hoy ya no se utiliza?), ¿compartía con alguien el juego?, etc.

## :: Parada 2 | El “qué” de los videojuegos

En esta parada, vamos a revisar otros aspectos de los videojuegos. Para ello, les vamos a pedir que desarrollen algunas actividades. Un aviso: vayan leyendo y resolviéndolas, de esa manera podrán ir entendiendo mejor las explicaciones.

---

Comencemos con una **actividad introductoria**:

- Piensen en algún juego actual. Puede ser uno que jueguen ustedes u otro que algún amigo o amigo les cuente cómo funciona.
  - Realicen la “ficha técnica” de ese juego, considerando los mismos aspectos que tuvieron en cuenta para los dos juegos de la parada anterior.
  - Guarden la ficha, seguramente la retomarán luego.
- 

Si ya hicieron la ficha, se habrán dado cuenta de que hay muchas similitudes con los juegos “de antes”. Para profundizar esta idea, les dejamos **este documento** en el que se presentan otros componentes de un videojuego además de los que ya hemos visto (personajes, escenarios y reglas).

Esto no significa que los videojuegos de ayer, de hoy y probablemente del mañana sean exactamente iguales. Los aspectos que rastrearon para las fichas técnicas se desarrollan a partir de tecnologías y enfoques que van cambiando. Además, los videojuegos se reproducen, utilizando objetos tecnológicos que también se han ido modificando, “evolucionando” con el tiempo. Solo basta comparar una consola o una tablet actual con la Edsac.

Esta “evolución”, a su vez, permite que los diferentes aspectos puedan complejizarse. ¿Qué queremos decir con esto? Que si los desarrolladores de juegos cuentan con mejores herramientas, podrán proponer personajes con comportamientos más complejos, escenarios con más detalles, reglas que sean más complicadas de aplicar, etcétera. Esto hace que el mundo de los videojuegos tenga mucho dinamismo. Estamos acostumbrados a que aparezcan “mejoras” de un videojuego, aun cuando no necesariamente se hayan agotado las posibilidades que ofrece su versión anterior.

---

Para ilustrar esto les proponemos **otra actividad sencilla**:

- Los siguientes videos muestran, de manera general, la evolución de los dos juegos que les propusimos en la parada anterior: *Donkey Kong* (<https://bit.ly/2FdIZSR>) y *Pacman* (<https://bit.ly/3npqb30>). Si quieren, pueden elegir uno.

- Les recomendamos que presten atención a cómo cambian los personajes y los escenarios (ambas cosas se pueden observar con mucha facilidad). Incluso, y tal vez esto es un poco más complicado de ver, los personajes cambian de rol dentro del juego. Por ejemplo, Donkey Kong que es el “malo” en la versión original. y no es controlado por el usuario, pasa a tener su propia versión del juego en el que el jugador debe ayudarlo a que vaya logrando ciertos objetivos.
- 

Una cosa más a tener en cuenta: el jugador o la jugadora, así como los contextos en los cuales se encuentran, también han ido cambiando. Esto implica que buscan cosas distintas en un videojuego que lo que se buscaba antes. Todas estas cuestiones también generan transformaciones en los tipos de videojuegos que se desarrollan.

Agregamos un aspecto más para tener en cuenta en una análisis de los videojuegos: su “jugabilidad”. Si bien la definición es compleja, usaremos una que nos parece que sintetiza lo más importante:

La jugabilidad describe “la calidad del juego en términos de reglas de funcionamiento y de su diseño como juego. Se refiere a todas las experiencias de un jugador durante la interacción con sistemas de juegos”. ([Wikipedia](#), 2020).

La jugabilidad tiene ciertos atributos que permiten caracterizar la experiencia del jugador. En este **apartado** hemos seleccionado algunos. Es importante que los consultes para poder realizar la siguiente actividad.

---

¿Cómo se puede reconocer la “jugabilidad” en los videojuegos?:

- De las fichas técnicas realizadas, elijan una (puede ser la del juego que más les gustó) y agreguen una sección para “jugabilidad”.
  - Retomen los distintos atributos de la “jugabilidad” que les presentamos en el **apartado anterior**. Luego, en el espacio de la ficha que destinaron a este aspecto, escriban un párrafo (como mínimo) en el que retomen al menos 3 de los atributos y aplíquenlos al juego que están analizando.
- 

La jugabilidad, sumada a los otros aspectos que hemos ido revisando hasta ahora, nos permite advertir las diferentes cuestiones que se configuran y se piensan a la hora de proponer un videojuego. Por esta misma razón, encontramos en la oferta de videojuegos tanta variedad de propuestas. Así podemos reconocer juegos que ponen más énfasis en ciertos aspectos que en otros. Incluso hay algunos juegos que proponen otro abordaje en relación con el significado que le dan a “jugar”. Por ejemplo: *Minecraft* parte de un escenario que el jugador puede diseñar y modificar utilizando la caja de herramientas que el mismo juego le propone, combinándolas y aplicándolas de diferentes maneras.

---

## Rediseñadores de videojuegos

- Retomen la ficha técnica que completaron en la actividad anterior.
- Elijan al menos dos de los elementos: personajes, reglas/narrativa o escenario.
- Piensen una o más modificaciones de esos elementos que, para ustedes, transformen el juego en una experiencia más desafiante e interesante (por ejemplo: ¿qué pasaría si *Pacman* pudiera saltar por encima de los fantasmas?, ¿y si el juego permitiera que el jugador o la jugadora eligiera entre ser el gorila o la personita que rescata a damisela?).
- Armen una nueva ficha técnica en la que registren todos los cambios y retoques que pensaron para el juego original.
- Coloquen un nombre para la nueva versión del videojuego.

---

## Pistas para hacer esta actividad:

- Es importante que, a lo largo de esta parada, vayan realizando todas las actividades que les proponemos. Son sencillas y propician momentos para detenerse y reflexionar sobre diferentes aspectos.
- El contenido teórico se va desarrollando junto con o entre las actividades. Por esto, al realizarlas, seguramente tendrán que volver a leer o revisar algunos gráficos de la parada anterior.
- Estas actividades invitan a ser compartidas con otras personas. Especialmente cuando hablamos de videojuegos muy populares sobre los que pueden aparecer opiniones y anécdotas interesantes.

## :: Parada 3 | El “quién” y el “cómo” de los videojuegos

Así llegamos a la última parada. Veremos quiénes hacen los videojuegos y con qué. Lo haremos de manera muy general, por lo que es importante que sigan ahondando a partir de otras actividades y materiales que les dejamos al final de la parada. Aunque de manera superficial, no queríamos terminar esta propuesta sin “espiar” por detrás de las pantallas de los videojuegos para reconocer a dos de sus protagonistas más importantes: los hacedores y el código.

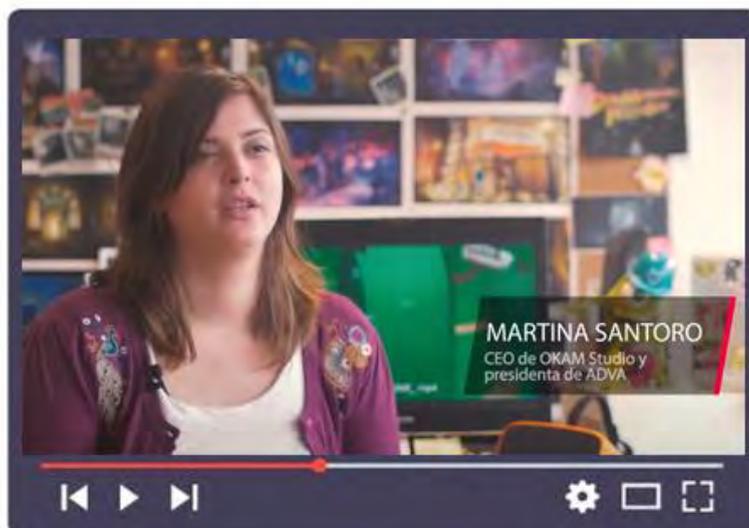
---

### ACTIVIDAD 1 | Descubriendo quién es quién

Comencemos por los que hacen videojuegos. Este grupo de personas (aunque a veces también puede ser solo una) se encarga de pensar y desarrollar todos aquellos elementos que estuvimos revisando en las paradas anteriores. Se toman muy en serio los videojuegos. No necesariamente saben programar (aunque efectivamente los videojuegos son programas), pero resultan esenciales para que los videojuegos puedan llegar a ser lo que son. Conozcamos un poco más sobre ellos:

- a) Les vamos a presentar un conjunto de materiales que servirán como introducción sobre lo que se llama “la industria del videojuego”. En ellos, se habla sobre varios temas. Detenerse en estos materiales les servirá como un punto de partida para las actividades de esta parada.

#### Asociación de Desarrollo es de Videojuegos de Argentina



CLIC [AQUÍ](#) PARA VER VIDEO

---

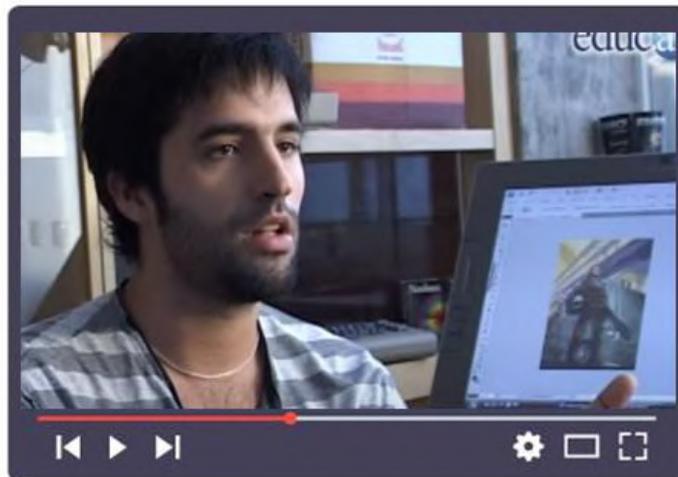
## La industria de los videojuegos en la Argentina



CLIC [AQUÍ](#) PARA VER VIDEO

---

## Especialistas en videojuegos



CLIC [AQUÍ](#) PARA VER VIDEO

- b) A partir del material, les proponemos que sintetizen las características generales de la industria de juego en Argentina. Para esto, consideren los siguientes ejes:
- i) ¿Qué implica hacer un videojuego? (Etapas, consideraciones generales, recursos).
  - ii) ¿Quiénes participan en la elaboración de un videojuego? (Roles, profesiones y actividades que desarrolla).
  - iii) Contexto de la industria del juego (recuperar algunos aspectos del contexto que intervenga, afecte o interactúe directamente con esta industria).

---

### Para saber más

- Pueden visualizar [este taller](#) titulado *Videojuegos: manos (y mentes) a la obra*, desarrollado por algunas exponentes de *Women in Games Argentina* en el que se profundizan las etapas y actividades en el desarrollo de juegos. Esta actividad formó parte de un ciclo de talleres virtuales desarrollados en 2020, propiciado por el [Ministerio de Ciencias y Tecnología](#) de la provincia de Córdoba.
- También pueden consultar [esta síntesis](#) sobre roles y etapas de desarrollo de juego.

---

## ACTIVIDAD 2 | El código detrás del juego

Si bien durante el proceso de producción de un videojuego, participan personas que vienen de diferentes disciplinas (artistas, diseñadores gráficos, etc.), la actividad de programar sigue siendo una instancia insoslayable. Como dijimos antes, en definitiva un videojuego es un programa. Por eso, todo el diseño debe traducirse a comandos de lenguajes de programación que permitirán que el videojuego pueda ser ejecutado desde diferentes dispositivos tecnológicos. Demos una miradita rápida a cómo es por dentro uno de estos videojuegos.

Tomaremos como ejemplo *Pacman*. Hay muchas versiones. En la primera parada, les mostramos una. Ahora les compartiremos otra. Pueden acceder [aquí](#).

---

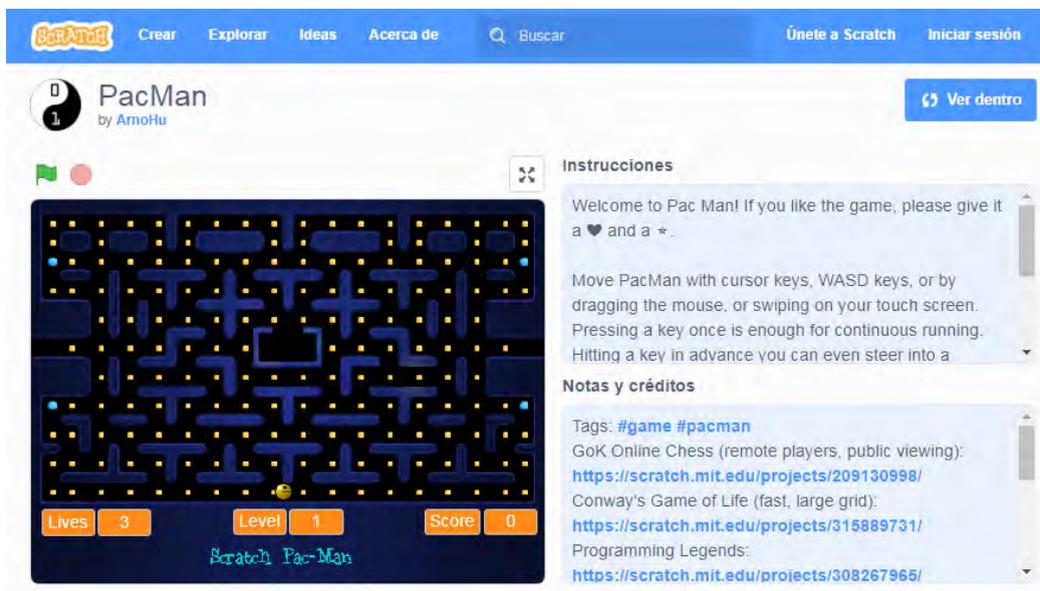
## Para saber más

Esta versión está hecha con un lenguaje de programación llamado **Scratch** que permite programar utilizando bloques (o de manera visual). Alrededor de Scratch se ha desarrollado una comunidad de programadores que comparten sus producciones en su sitio (<https://scratch.mit.edu/>), así como videos y otros materiales interesantes a la hora de programar.

Si les interesa cómo utilizarlo, al final de la parada les dejamos algunos materiales que pueden servirles para iniciarse en su programación.

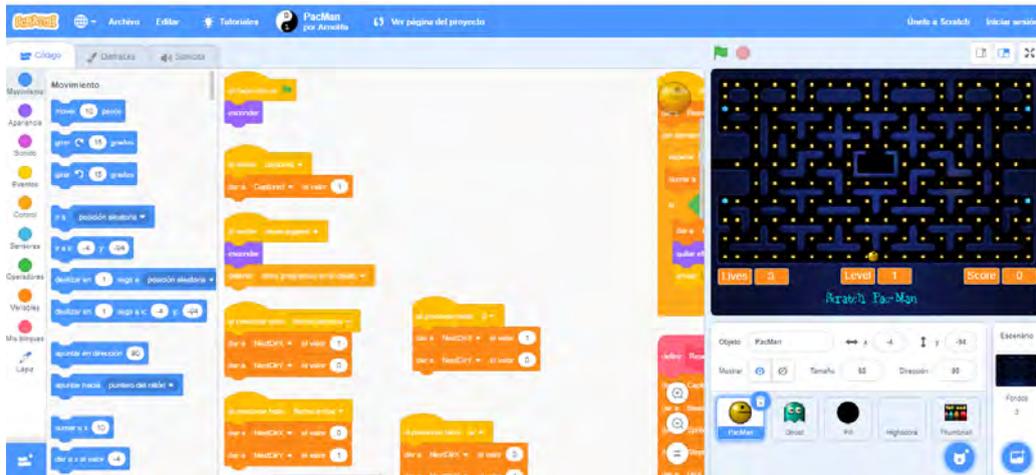
---

a) Al acceder al juego, aparece una pantalla como esta:



Fíjense que hay una banderita del lado izquierdo (arriba). Si hacen clic allí, se ejecutará el videojuego, que se juega igual que el que ya han explorado en la primera parada.

Pero lo que nos interesa en este caso es una posibilidad que nos ofrece: **Ver dentro** (botón celeste en el ángulo superior derecho). Cuando se activa esta opción, la pantalla cambia. Lo que se visualiza es el “interior” del juego.



Esto se llama **entorno de programación o IDE** (*Integrated Development Environment*: entorno de desarrollo integrado) y es un programa que permite hacer programas. En la captura de pantallas que te mostramos más arriba se pueden ver las diferentes partes del IDE.

**b) A partir de acá, pueden realizar los siguientes recorridos. Por supuesto pueden hacer ambos, si así lo prefieren.**

- i) Pueden comenzar visualizando **este video** (<https://bit.ly/36OdgIj>) en el que se realiza una explicación general.
- ii) Los que se animen a explorar un poquito más, hagan clic en el botón “Ver dentro” para investigar qué es lo que se está mostrando allí.

---

## ¿Querés seguir profundizando sobre el tema?

- Si quieren desarrollar el juego *Pacman* de manera completa, pueden consultar **aquí** (<https://bit.ly/3iKMQU1>) el tutorial que ofrece *Scratch* para realizarlo parte por parte.
  - Si les interesa aprender a programar utilizando *Scratch*, pueden consultar **este tutorial en línea** (<https://bit.ly/34EjT76>) sobre este lenguaje.
-

## Pistas para hacer estas actividades:

- Las actividades propuestas en esta parada son generales. Son apenas un pantallazo de temas relacionados con el desarrollo de videojuegos. Abordarlos de manera más detallada o profunda excede el objetivo de esta propuesta. Sin embargo, no queríamos dejar de plantearlos para que puedan tener una idea más o menos completa de los aspectos más importantes que deben considerarse en la creación de videojuegos.
- Como habrán visto, no hay necesidad de registrar nada. Les recomendamos que exploren los recursos, que reflexionen sobre el contenido que se va proponiendo y, llegado el caso, investiguen los materiales extra que se incluyen al término de cada actividad. Si les interesa saber aún más sobre el tema, pueden buscar de manera sencilla, sitios especializados y consultar material digital en línea.

---

No nos despediremos como solemos hacerlo en un videojuego: con un *Game over* que nos deja sabor amargo en la boca por no haber podido completar la jugada. Vamos a hacerlo diciéndoles que si llegaron hasta aquí, han superado el nivel 1 de futuros recorridos y desafíos en relación con este tema. Los alentamos a que sigan jugando este juego de aprender. Este recorrido les ha dado ya algunas herramientas para poder abordar niveles más complejos. ¡Buena suerte con eso!

---

## Referencias

- Educ.ar. (2010). *La historia de los videojuegos*. Disponible en <http://globalbackend.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=127872&referente=estudiantes>
- Educar Portal. (11 de julio de 2019). *Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina* [Archivo de video]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=J-Zy0gkpRoQ>
- Educar Portal. (2009). *Especialistas en videojuegos* [Archivo de video]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=03MeaRkfC9s>
- SonicJorgeio Loquendero. (2012). *Pong: ¡El Primer Videojuego De La Historia! / The first video game in history!* [Archivo de video]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Yruv7QUiOJA>
- Ramallo, F. (2012). *Yo videojuego. A qué jugás, por qué jugás... Animate a pensar un videojuego*. Disponible en <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005230.pdf>

Televisión Pública. (1 de junio de 2016). *La Industria de los videojuegos en la Argentina* [Archivo de video]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=sEmyq76d7iQ>

Jugabilidad. (s.f.). En *Wikipedia*. Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/Jugabilidad>

XDavidXtreme. (24 de noviembre de 2015). *Video Game : OXO - 1952* [Archivo de video]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=2rUmdhRPsR8>

---

## **ORIENTACIONES PARA EL O LA DOCENTE**

Esta propuesta está pensada como una introducción general al tema de los videojuegos. En este sentido, realiza una aproximación general a aspectos esenciales de un tema que podrá ser profundizado desde distintas perspectivas. Se propone desnaturalizar dos cuestiones concretas. Por una parte, la asociación del videojuego con lo “nuevo” como una característica que a veces se pondera, sin tomar en cuenta antecedentes en la historia de las tecnologías digitales que propiciaron su desarrollo. Por la otra, su asociación con lo “divertido” que, si bien es una característica deseable en los videojuegos en sí, muchas veces diluye el conjunto de saberes y procedimientos que están por detrás de su creación.

Esta propuesta se inscribe en el marco de contenidos de los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica. En particular, les permite a los estudiantes visualizar que los procesos de desarrollo de productos tecnológicos digitales tienen antecedentes y protagonistas y que, por lo tanto, no se generan “espontáneamente”. Además, propone la aplicación de algunas características del pensamiento computacional (como la abstracción) para identificar características en diferentes propuestas digitales que, a pesar de parecer diversas, comparten las mismas pautas estructurales.

---

## **ORIENTACIONES PARA LA FAMILIA**

La propuesta que hoy les traemos implica explorar y jugar. Habla de la historia pero también del ahora de los videojuegos. Por esta razón, los invitamos a que acompañen a los chicos y chicas a ir desarrollando las actividades, a compartir experiencias (la de ellos y la de ustedes). Esta voz, la de las experiencias particulares con los videojuegos, pueden ser un insumo invaluable para enriquecer esta propuesta. Permite darle un contexto concreto a un tema que por momentos se torna abstracto. Además permite a los chicos y chicas reconocer que las tecnologías en realidad tienen historia y que muchas veces, bucear en cómo eran las cosas antes, da pistas para pensar cómo pueden ser en un futuro. No es indispensable que les guste o sepan jugar para poder abordar esta propuesta. Lo que sí es importante es el interés y tal vez, tomando como excusa la resolución de las actividades, escuchar que tiene para contarnos sobre el tema los más jóvenes.

## **FICHA TÉCNICA:**

**Secuencia: Videojuegos: ¿cuándo?, ¿qué?, ¿quiénes?, ¿cómo?**

**Nivel:** Ciclo Orientado

**Cursos sugeridos:** 4.º, 5.º y 6.º

---

### **Ejes curriculares:**

- Videojuegos - Historia / Componentes / Características.
- Introducción a la programación.

### **Objetivos:**

- Explorar los aspectos principales alrededor de los cuales se diseña y desarrolla un videojuego.
- Reconocer los protagonistas esenciales en su producción.
- Explorar de qué manera la programación ingresa en el desarrollo de los videojuegos.

### **Aprendizajes y contenidos:**

- Abstracción de las características generales de una estructura de videojuego a partir de la exploración de ejemplos.
- Exploración activa de ejemplos de videojuegos.
- Integración de diferentes fuentes que abordan desde perspectivas distintas (más teóricas, más prácticas) el mismo tema.
- Reconocimiento de interrelaciones centrales entre diferentes aspectos del tema.
- Selección, síntesis y reelaboración de información.

### Sobre la producción de este material

Los materiales de *Tu Escuela en Casa* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

**Autoría:** Painé Pintos

**Didactización:** Flavia Ferro

**Corrección literaria:** Fabián Iglesias

**Diseño:** Ana Gauna y Carolina Cena

**Ilustración:** Federico Duelli

**Coordinación de *Tu Escuela en Casa*:** Flavia Ferro y Fabián Iglesias

### Citación:

Pintos, P. y equipos de producción del ISEP. (2020). Videojuegos: ¿cuándo?, ¿qué?, ¿quiénes?, ¿cómo? *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

*Este material está bajo una licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional.*



La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Los/as invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a: [tuescuolaencasa@isep-cba.edu.ar](mailto:tuescuolaencasa@isep-cba.edu.ar)



Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.