



Reto de diseño de juego

¿Listo para divertirte con los retos de diseño de la Fundación TGR? En el reto de esta semana, las familias utilizarán un proceso de diseño simple para construir un juego de mesa o un juego de carnaval que la familia puede jugar al final de la semana. Esta actividad familiar liberará su creatividad para imaginar, planificar, crear y probar una solución. Mira alrededor de tu casa en busca de elementos que puedan usarse para diseñar tu juego.

Día 1	Día 2	Día 3
<p>Imagina ¿Qué tipo de juegos de mesa o de carnaval has jugado o visto? ¿Qué hace que un juego sea exitoso? ¿Cómo se gana uno? Haz una lista de los tipos de juegos y el propósito de cada uno. Si no puedes pensar en ninguno, fíjate en algunos juegos que tienes.</p> <p>Cosas para considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el formato del juego? • ¿Cuál es el formato del jugador? • ¿Cuál es el objetivo del juego? • ¿Cuáles son las normas? <p>Piensa en los tipos de elementos que tienes en casa que podrían usarse para construir un juego. ¿Para qué podrían usarse estos artículos</p> <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué aspecto de un juego disfrutas? ¿Qué aspectos de los juegos que pensaste son fáciles de recrear? ¿Por qué? ¿Qué aspectos son difíciles de recrear? ¿Por qué?</p>	<p>Planifica ¡Es hora de planearlo! De lo que aprendiste el día anterior, selecciona un tipo de juego que te gustaría construir y un tema / concepto.</p> <p>Cuando planifiques tu juego, asegúrate de que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hagas un boceto de tu juego • Creas un nombre para tu juego • Escribes las instrucciones sobre cómo jugar • Reúnas los elementos que necesitarás para crear tu juego. <p>Cosas para considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el objetivo de este juego? • ¿Cómo se gana? • ¿Cuáles son las normas? • ¿Qué tipo de artículos necesitas? <p>Preguntas de reflexión: ¿Cómo se te ocurrió un tema? ¿Cómo se te ocurrió el nombre de tu juego?</p>	<p>Crea Ahora es el momento de construir tu juego usando los elementos que reuniste el día anterior.</p> <p>Cosas para considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Se alinea el diseño físico del juego con el objetivo del juego? • ¿Incluiste todos los elementos de acuerdo con las instrucciones sobre cómo jugar el juego? <p>Preguntas de reflexión: ¿Cómo fue crear tu juego? ¿Se te ocurrieron nuevos problemas que tenías que abordar? ¿Qué obstáculos agregaste para hacer el juego más retador?</p>
Día 4	Día 5	
<p>Prueba y mejora Es hora de probar tu juego con otros. Haz que los miembros de tu familia jueguen según tus instrucciones y den sus opiniones sobre las instrucciones para el juego, cómo ganar el juego, el diseño físico y sugerencias sobre mejorar.</p> <p>Toma los comentarios que obtuviste y ajústalos en consecuencia.</p> <p>Cosas para considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Eran comprensibles las instrucciones? • ¿Qué estrategias usaron los jugadores para ganar el juego? • ¿Las reglas tenían sentido para los jugadores durante el juego? <p>Preguntas de Reflexión: ¿Qué aprendiste al hacer que otros probaran tu juego? ¿Tenías partes claves que faltaban y, si fue así, cómo las abordaste? Si cambiaras una regla, ¿cómo afectaría eso al juego?</p>	<p>Juega Ahora es el momento de jugar con los miembros de tu familia.</p> <p>Cosas para considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuándo es el mejor momento para jugar el juego? • ¿Pueden todos jugar o las personas necesitan turnarse? • ¿Quién va primero? <p>Preguntas de reflexión: ¿Qué es lo que más disfrutaste tú y tu familia del juego? ¿Cuál fue la parte más difícil de diseñar tu propio juego?</p>	<p>Preguntas generales de reflexión de diseño: ¿Cuáles fueron algunos descubrimientos interesantes que hizo mientras trabajaba en los desafíos de diseño? Sobre los problemas? ¿Acerca de ti mismo? ¿Cuáles fueron algunas de las dificultades de los retos de diseño? ¿Qué los hizo difíciles? ¿Cuáles fueron algunos momentos de aprendizaje? ¿Qué los hizo así? ¿Cómo puedes usar lo que has aprendido en el futuro?</p> <p>Cita : Explique la cita listada en sus propias palabras y luego describa cómo se aplica al reto de diseño. "La imaginación es más importante que el conocimiento." – Albert Einstein</p>