

ROBOT Art

El juego de mesa que mezcla los principios de la programación y el arte de vanguardias.

Objetivo: desarrollar los principios de la programación por medio de los 4 de los ejes del arte de vanguardia (Expresionismo, Cubismo, Dadaísmo y Surrealismo) así como los artistas de referencia a partir de los fundamentos de la programación.

Público: el juego fue desarrollado para todas las edades y el grado de dificultad puede aumentar poco a poco, de acuerdo con el nivel de aprendizaje de cada jugador. No está apto para niños menores de 5 años

Componentes:

1 Tablero;

4 piezas de personajes (el expresionista Edvard Munch el cubista Pablo Picasso, el dadaísta Marcel Duchamp y el Surrealista Salvador Dalí);

4 piezas de logros, son representadas por pinturas consagradas de los artistas (El grito - Edvard Munch, Guernica - Pablo Picasso, La fuente - Marcel Duchamp y La Persistencia de la Memoria - Salvador Dalí);

4 cartas pincel o bug

40 obstáculos (12 cartas de técnicas academicista-Arte Vanguardia – esta carta tiene doble cara – , 8 cartas de falta de recursos y 20 cartas de bloqueo contra a crítica sobre la sociedad);

4 montones de cartas de código (44 cartas cada uno: 18 adelante, 8 girar hace la derecha, 8 girar hace la izquierda, 5 Rayo Abstracción y 5 Súper Vanguardia).

Jugadores: 1-5 jugadores (jugar bajo la vigilancia directa de un adulto), una vez que 4 son jugadores y uno es el programador.

Reglas: Los jugadores mueven sus Artistas por el tablero utilizando sus cartas de código que indican adelante, izquierda y derecha. Cuando alcancen la obra prima ¡ganan! Si se equivocan, pueden utilizar la carta de pincel (bug) para deshacer un movimiento. El juego tiene muchos niveles, así que, según progresen los jugadores, encontrarán obstáculos como técnicas academicista (se destruí con la reflexión sobre el mundo, el pensamiento crítico y abstraccionista), la falta de recursos (que se puede

mover), falta de pensamiento crítico sobre la sociedad (no se puede mover o destruir) y cartas de código más complejas (como el pensamiento abstraccionista para desbloquear el pensamiento y súper vanguardia – para crear funciones, es decir, crear secuencias de órdenes que se repiten, optimizando el número de cartas). El juego continua hasta que todos los jugadores consigan sus obras primas, así que ¡todos ganan!

Niveles:

- 1 – Solo cartas de programación hasta la pintura (poner la carta y probar);
- 2 – obstáculos y Rayo Abstracto;
- 3 – Escribir programación y después de lista, probar;
- 4 – Función Súper Vanguardia (crear secuencias para ahorrar cartas).

Habilidades aprendidas/desarrolladas: Programación, Psicomotricidad fina, Visión espacial, Razonamiento lógico, Pensamiento computacional, Automonitorización, Toma de decisiones y responsabilidad, Socialización y Tolerancia a la frustración.

Sugerencia:

- 1 – usar la matriz en Word para crear diferentes cartas de artistas, obras u otros contenidos que se desea trabajar con los estudiantes a partir del pensamiento computacional;
- 2 – crear cartas de cierre de block;
- 3 – adaptar el contenido a los niveles de aprendizaje y del pensamiento computacional del estudiante.

Crédito:

Karin Christina Gonçalves (kachrisgon@gmail.com)

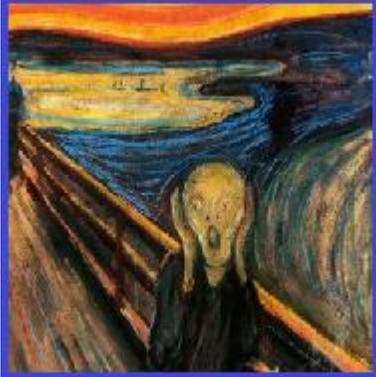


Karin Christina Gonçalves - (kachrisgon@gmail.com)
Máster las TIC en Educación - Universidad de Salamanca

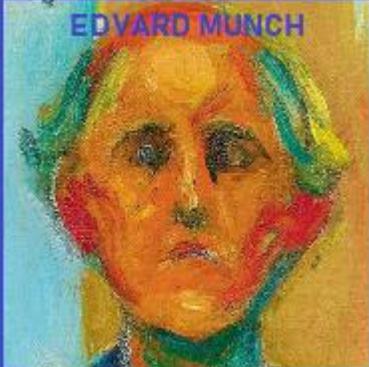
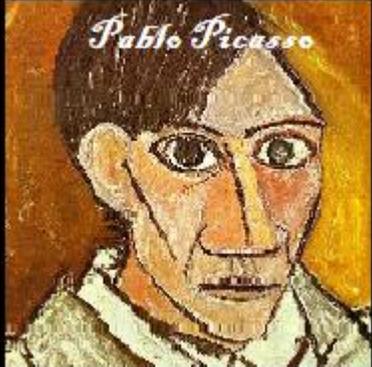
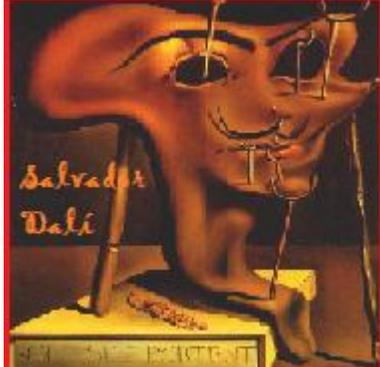
Cartas Pínel (Bug)

Bug Expresionista	Bug Cubista	Bug Dadaísta	Bug Surrealista
			

Cartas Logros (Pinturas consagradas de vanguardia)

Expresionismo - El grito	Cubismo - Guernica	Dadaísta - La Fuente	Surrealista - La persistencia de la memoria
			

Cartas Artist

Expresionista - Edvard Munch	Cubista - Pablo Picasso	Dadaísta - Marcel Duchamp	Surrealista - Salvador Dali
			

Cartas Obstáculo

Falta de Recursos (8)	Arte Académica - Bloqueo (12)	Arte Académica - Desbloqueo (12)	Crítica Social (20)
			
	Frente	Reverso	

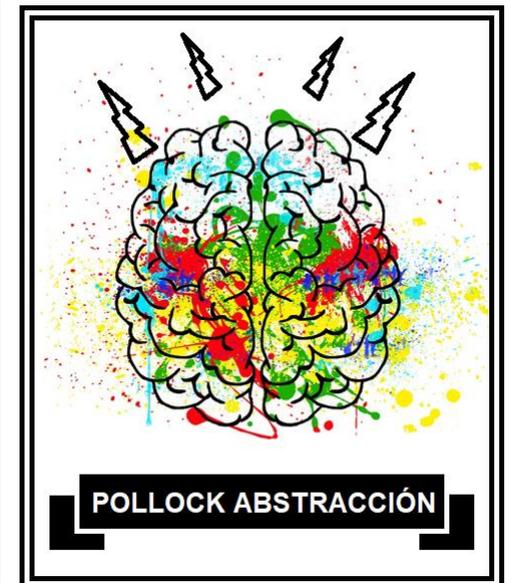
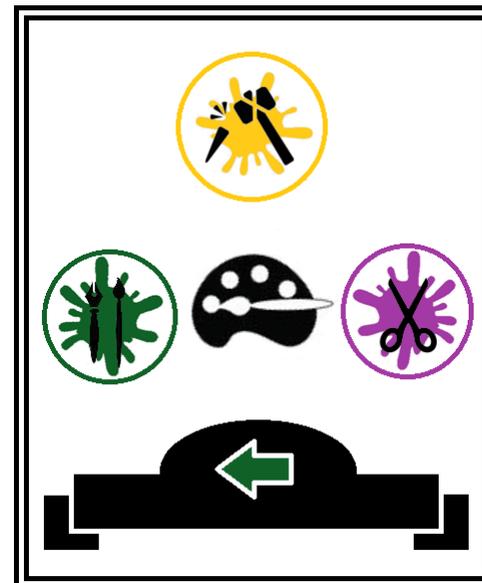
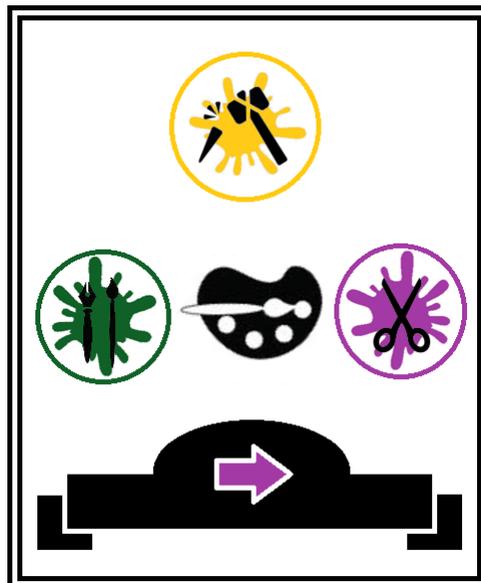
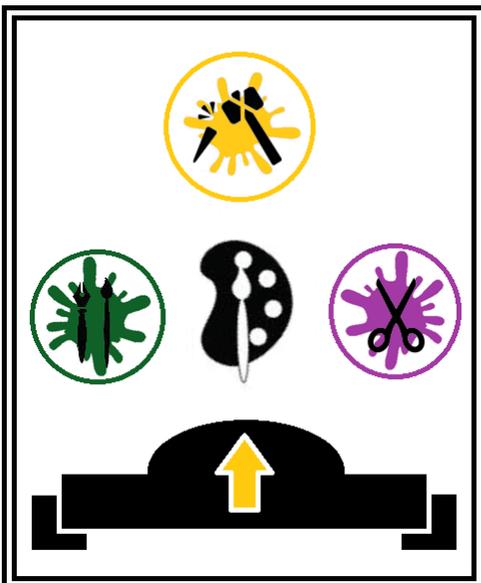
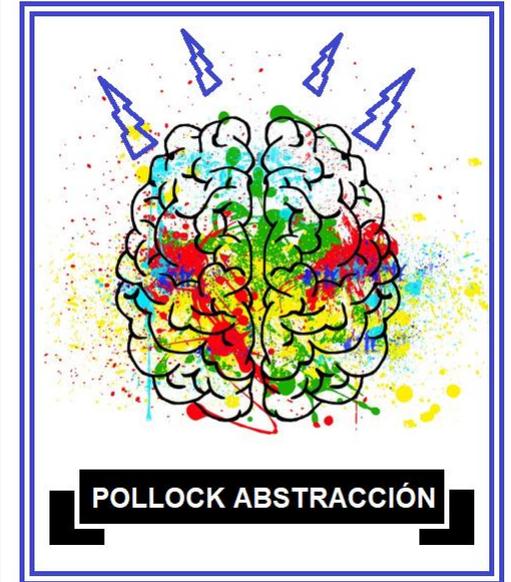
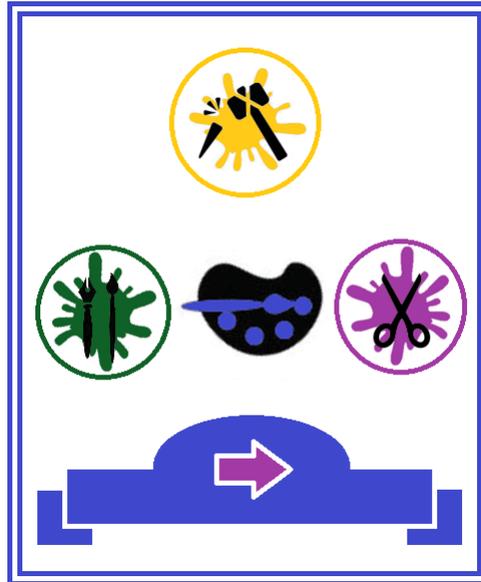
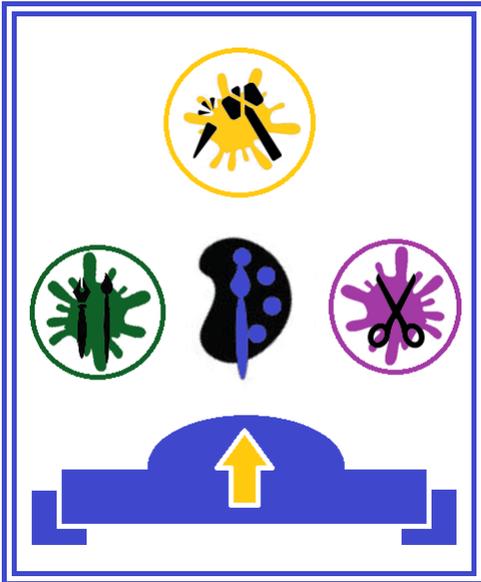
Cartas Código

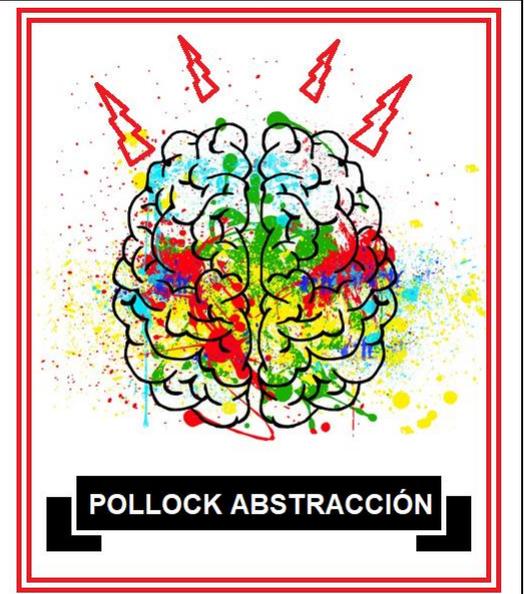
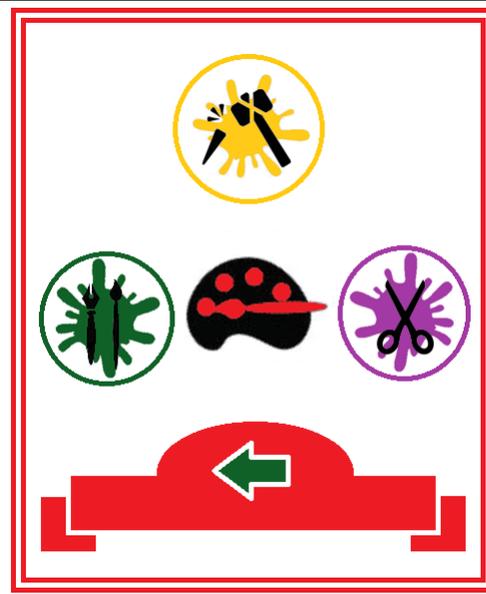
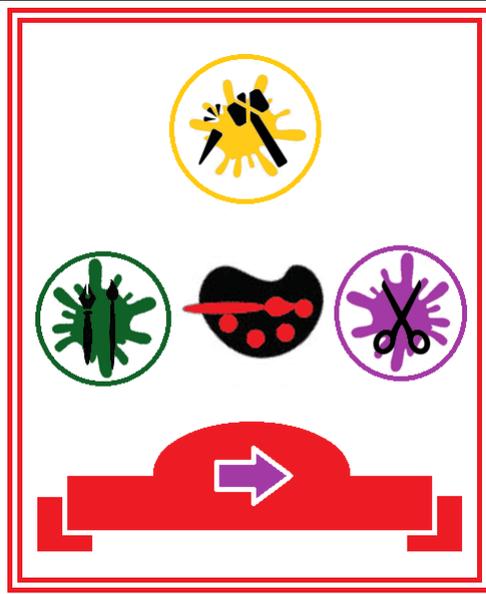
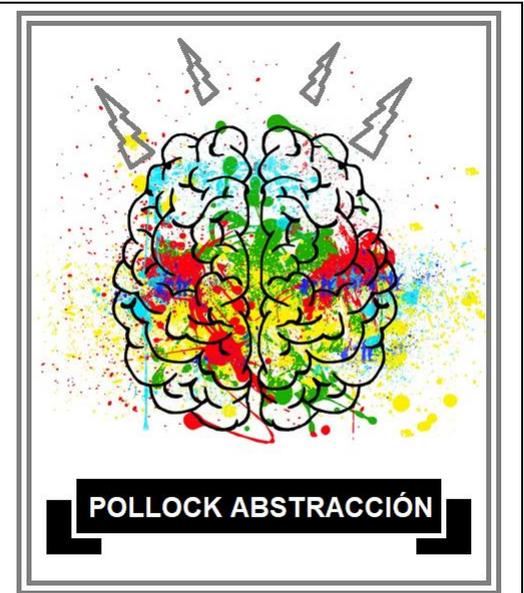
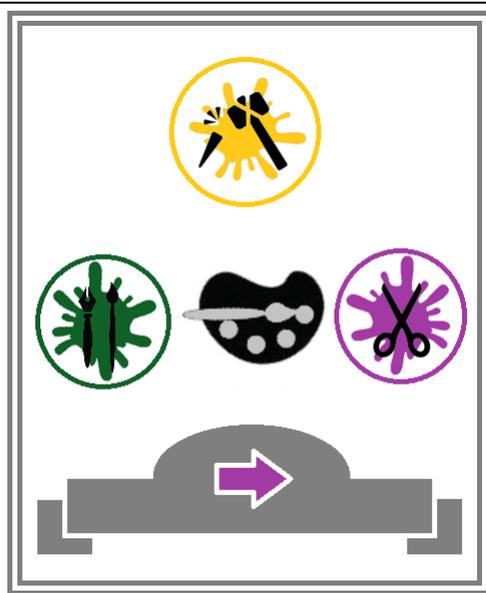
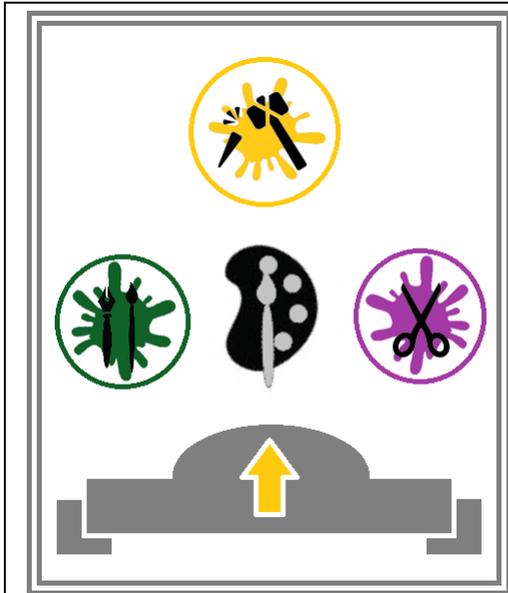
Adelante (18)

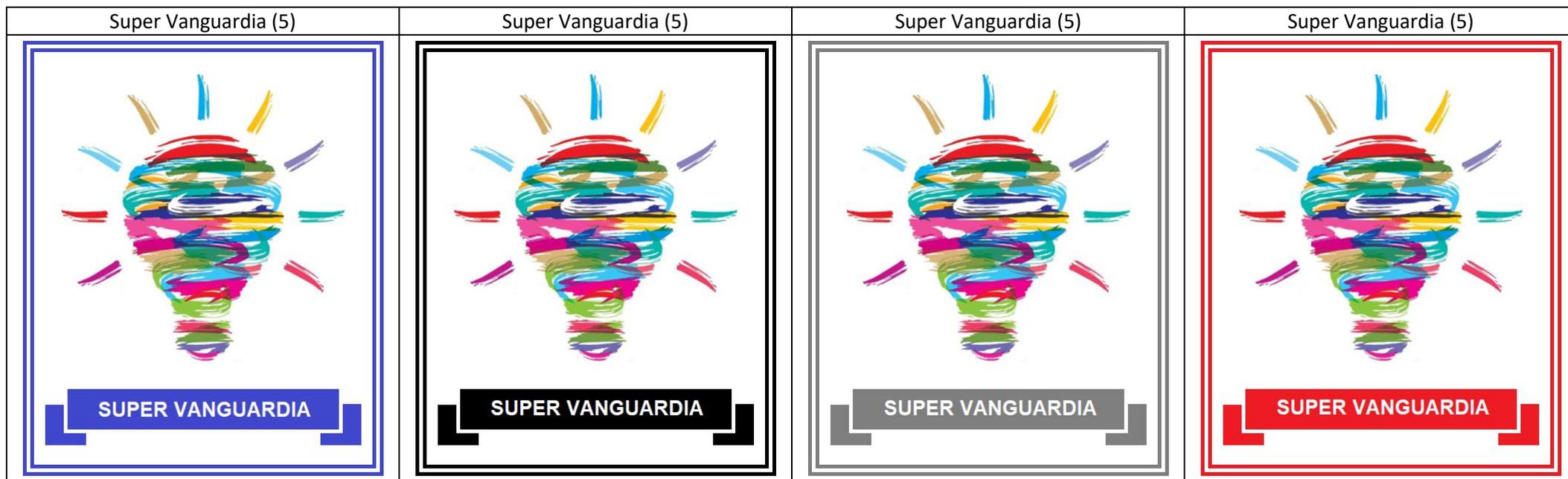
Girar Derecha (8)

Girar Izquierda (8)

Rayo Abstracción (5)







Karin Christina Gonçalves - (kachrisgon@gmail.com)
Máster las TIC en Educación - Universidad de Salamanca