

Lección 6: aprender *sprites* con Sprite Lab

[Ver en Code Studio](#)

Reseña

En esta lección, los estudiantes aprenderán sobre los dos conceptos básicos de Sprite Lab, *sprites* y comportamientos. Los *sprites* son personajes u objetos en pantalla que los estudiantes pueden mover, modificar y manipular. Los comportamientos son acciones que realizarán los *sprites* hasta que se les ordene parar.

Propósito

Esta lección está diseñada para introducir el vocabulario fundamental de Sprite Lab y permitir a los estudiantes aplicar conceptos que hayan aprendidos en otros ambientes. Al construir un acuario, los estudiantes comenzarán a desarrollar una comprensión del modelo de programación de esta herramienta y a experimentar con ella para expresarse.

Secuencia para el aprendizaje

- Conocimiento inicial (10 min)
- Ampliación del conocimiento (20 min)
- Transferencia del conocimiento (15 min)

Los estudiantes serán capaces de:

- Definir “*sprite*” como un personaje u objeto en la pantalla que puede ser manipulado y modificado.
- Crear *sprites* nuevos y asignarles disfraces y comportamientos.

Preparación

- Realice los desafíos para encontrar cualquier área potencialmente problemática para su clase.
- Asegúrese de que cada estudiante tenga su [Diario del estudiante](#).

Vocabulario

- **Comportamiento (*behaviour*):** una acción que realiza un *sprite* constantemente, hasta que se le ordene parar.
- ***Sprite*:** gráficos en la pantalla que tienen una posición, tamaño y apariencia.

Código

- [Establecer color de fondo](#)
- [Crear un nuevo *sprite*](#)
- [Establecer propiedades del *sprite*](#)

Estrategia de aprendizaje

Conocimiento inicial (10 min)

Introducción

Hoy los estudiantes aprenderán cómo trabajar con *sprites* en Sprite Lab.

Mostrar: muestre uno de los desafíos de [lecciones pasadas de Code.org](https://code.org/lecciones/pasadas), idealmente alguno que tenga un “personaje principal”, como Scrat de La era de hielo o uno de Angry Birds.

Discusión: hágale saber a los estudiantes que el personaje en la pantalla es un “*sprite*”. Un *sprite* es un conjunto de gráficos controlados por un programa. En esta lección, los estudiantes podrán controlar el *sprite* que ellos quieran.

Mostrar: muestre el desafío número 1 de la lección de hoy.

Reflexión – interacción: pida a los estudiantes que, junto con sus compañeros de puesto, intenten predecir qué pasará cuando se ejecute el código, y luego ejecútelo. Finalmente, pídeles que analicen y discutan el resultado.

Antes de pasar a la Lección principal, presente o repase el vocabulario de hoy.

Ampliación del conocimiento (20 min)

Desafíos en línea

Objetivo: hoy, los estudiantes programarán su propio acuario. Primero, aprenderán como poner algunos *sprites* en la pantalla y luego aprenderán a hacer que se muevan. Finalmente, personalizarán sus acuarios para agregar todas las criaturas y objetos que quieran.

- Transición: Aliente a los estudiantes a seguir las instrucciones para cada desafío. Ayúdelos a darse cuenta de que esta es una Lección creativa, ideada para ayudarlos a entender Sprite Lab. No es, de ninguna manera, una Lección evaluada ni monitoreada.

Sugerencia para el profesor

Si un estudiante tiene alguna duda o pregunta, alíentelo a preguntar a un compañero antes que a usted. Las preguntas sin respuesta pueden ser delegadas a un grupo cercano que podría ya tener una solución. Pida que los estudiantes describan el problema que estén viendo:

- ¿Qué debería hacer?
- ¿Qué hace?
- ¿Qué te dice eso?

Lección en Code Studio (link)

Transferencia del conocimiento (15 min)

Escribir en el diario

El acto de escribir en sus diarios sobre lo aprendido, respecto de si les pareció útil y de lo que sintieron, ayuda a sus estudiantes a fortalecer cualquier conocimiento que hayan obtenido hoy y servir como un resumen al que puedan recurrir en el futuro.

Sugerencias para el diario:

- ¿Sobre qué se trataba la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección?
- ¿Cómo se sintió crear una escena más creativa?
- ¿Fue difícil terminar una lección dónde no está claro lo que es “correcto” y lo que está “incorrecto”?