

Lección 20: editar comportamientos en Sprite Lab

[Ver en Code Studio](#)

Reseña

Aquí, los estudiantes usarán Sprite Lab para crear sus propios comportamientos personalizados.

Propósito

Los estudiantes usarán eventos para hacer que los personajes se muevan por la pantalla y cambien de tamaño y de color en base a las órdenes del usuario. Esta lección ofrece una gran presentación de los eventos en la programación, además de ser un oportunidad para que los estudiantes demuestren su creatividad.

Secuencia para el aprendizaje

- Conocimiento inicial (15 min)
- Ampliación del conocimiento (30 min)
- Transferencia del conocimiento (15 min)

Objetivos

Los estudiantes serán capaces de:

- Identificar acciones que se correlacionan al introducir eventos.
- Crear un juego animado interactivo usando secuencias y eventos.

Preparación

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

Código

- [Mover en una dirección](#)
- [Girar](#)
- [Cambiar las propiedades del sprite](#)

Estrategia de aprendizaje

Conocimiento inicial (15 min)

Introducción

En la lección de hoy, los estudiantes repasarán los *comportamientos* en los *sprites*; sin embargo, en esta ocasión aprenderán cómo editarlos directamente e incluso cómo crearlos.

Repaso: haga preguntas relacionadas a las lecciones de las lecciones del acuario de peces y de la fiesta de baile extraterrestre.

- ¿Qué comportamientos podríamos asignar a nuestros *sprites*?
- ¿Cómo crees que se vería el código *dentro* de un comportamiento?

Mostrar: muestre el desafío número 1 a los estudiantes.

Reflexión – Interacción: pídale predecir qué pasará una vez que se ejecute el código y que lo compartan con su compañero de puesto. Asegúrese de abrir el editor de comportamientos, presionando “editar” en el bloque de *comportamiento misterioso*. Ejecute el código y discutan el resultado.

Análisis: comience a hacer preguntas orientadas a analizar cómo podrían cambiar este código de comportamiento para crear un efecto diferente.

- ¿Qué pasaría si cambiamos el -1 por otro número, como el -5? ¿o si lo cambiáramos por un número positivo, como el 1? ¿y qué tal si ponemos un 0?
- Además del tamaño, ¿qué otras propiedades de un *sprite* podríamos cambiar?

Ampliación del conocimiento (30 min)

Objetivo: hoy, los estudiantes crearán y editarán sus propios comportamientos. Comenzarán haciendo pequeños cambios en comportamientos nuevos pero familiares, para luego gradualmente escribir sus propios comportamientos.

Desafíos en línea

Transición: los estudiantes pueden pasar a los dispositivos. Aliéntelos a seguir las instrucciones en cada desafío y ayúdelos a darse cuenta de que esta es una Lección creativa, ideada para facilitar el aprendizaje de Sprite Lab. Esta no es una Lección evaluada ni nada por el estilo.

Recordatorio: en caso de ser posible compartir los desafíos, recuérdelos que sólo deben compartirlos con sus amigos y familiares cercanos. Para más información, vea o muestre a la clase el video [Pausa y piensa en la red](#).

Sugerencia para el profesor

Si un estudiante tiene alguna duda o pregunta, aliéntelo 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?
- ¿Qué otras cosas te gustaría que fuese capaz de hacer tu mascota?