

Lección 7: Construye un juego de la Guerra de las Galaxias

60 minutos

Resumen

En esta lección de **construcción de destechas**, los estudiantes practicarán el uso de eventos para construir un juego que puedan compartir.

Propósito

Los fundamentos de las ciencias de la computación no buscan solamente enseñar computación, sino también cómo hacer que sea divertida y emocionante. En estas actividades, los estudiantes aprenderán sobre los eventos acompañados por conocidos personajes de *La guerra de las galaxias*. Estos desafíos rompen la distancia entre “aprender” y “divertirse”. Además, los estudiantes aprenderán a reconocer prácticas comunes de programación en juegos, de manera que cuando jueguen en casa, puedan identificar principios básicos de computación en acción.

Estándares

Curso Completo Alineamiento

Estándares de Ciencias de la Computación CSTA K-12 (2017)

- ▶ **AP** - Algorithms & Programming

Oportunidades multidisciplinarias

Estándares Científicos de la Próxima Generación

- ▶ **ETS** - Engineering in the Sciences

Agenda

Actividad previa (15 minutos)

Introducción

Actividad Principal (30 minutos)

Construye un juego de la Guerra de las Galaxias

Actividad de cierre (15 minutos)

Reflexión

Objetivos

Los estudiantes podrán:

- Crear un juego animado e interactivo usando secuencias y eventos.
- Identificar acciones que se correlacionan con eventos de entrada.

Preparación

- Realiza los desafíos para encontrar cualquier área potencialmente problemática para tu clase.
- Asegúrate de que cada estudiante tenga su Diario de apuntes.

Enlaces

¡Aviso! Por favor, haga una copia de cualquier documento que planee compartir con los estudiantes.

Para los profesores

- **Pauta con ejemplos resueltos** - Guía de respuestas

▼ Hacer una copia

Para los estudiantes

- **Momento de reflexión en línea** - Vídeo

Vocabulario

- **Evento** - una acción que hace que algo suceda.

Guía Didáctica

Actividad previa (15 minutos)

Introducción

En una conversación con la clase, pregúntales cuáles son sus videojuegos favoritos (quizás sea necesario recordarles que sólo deben mencionar juegos apropiados para su edad). Pregúntales cuáles son sus partes favoritas del videojuego.

En la mayoría de los casos, los estudiantes responderán con alguna clase de evento. Cuando logres reconocer una respuesta de un estudiante que describa un evento, pídele que continúe con su explicación.

Una vez que el estudiante termine de describir eso que le divierte, dedica algo de tiempo para relacionarlo con la definición de **evento**.

- **Evento**: una acción que causa que algo pase.

Pide a los estudiantes que intenten relacionar algunas de sus partes favoritas de los videojuegos con la descripción de evento. Pídeles que compartan en parejas y que discutan las diferencias entre sus eventos y los de sus compañeros.

Consejo didáctico

Si no estás seguro si las respuestas de los estudiantes describen eventos, intenta dividir las respuestas. ¿Hay una acción y una respuesta?

Por ejemplo:

- Cruzar la línea de meta y que los personajes te feliciten en la pantalla.
- Encontrar un gran cofre del tesoro (u otro objeto) y ver cómo crece tu inventario.
- Comprar objetos nuevos en la tienda del juego y usar dicho objeto.
- Presionar un botón del control y que el personaje haga algo genial.

Actividad Principal (30 minutos)

Construye un juego de la Guerra de las Galaxias

Desafíos en línea

Es muy probable que los estudiantes estén muy emocionados por desarrollar sus propios juegos de *La guerra de las galaxias* al final de esta serie de desafíos. Si hay tiempo, pídeles que planifiquen qué quieren que haga el juego. La planificación y preparación ayudará a los estudiantes a reconocer de mejor manera los conceptos clave que se intentan enseñar en esta lección. Alienta a los estudiantes a compartir y modificar (remix) los juegos de los demás al final de la lección.



1

Vídeo: Proyecto Star Wars



2-9

Desarrollo de Habilidades

2

3

4

5

6

7

8

9



10

Juego libre

💡 Consejo didáctico

Recuerda a los estudiantes que sólo deben compartir su trabajo con sus amigos o familiares cercanos. Para más información, visualiza o muestra a la clase el video:

***Momento para reflexionar en línea.**

Actividad de cierre (15 minutos)

Reflexión

**Sugerencias: **

- ¿Sobre qué se trataba la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección?
- Da un ejemplo de un evento que hayas usado hoy en tu programa
- ¿Por qué es importante no compartir información privada en internet? ¿Cómo sabes que es información privada?



Esta obra está disponible bajo una [Licencia Creative Commons \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Contáctanos si desea contar con la licencia de los materiales de Code.org para uso comercial.