

# 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”?