

Lección 7: fiesta de baile extraterrestre con Sprite Lab

[Ver en Code Studio](#)

Reseña

Esta lección colabora con Sprite Lab, una plataforma en donde los estudiantes pueden crear sus propias animaciones y juegos interactivos. Además de los comportamientos, hoy los estudiantes incorporarán las decisiones del usuario, las cuales se manifiestan en forma de eventos, para crear una “fiesta de baile extraterrestre”.

Propósito

Los estudiantes usarán eventos para hacer que los personajes se muevan por la pantalla, hagan ruidos y cambien el fondo basado en las órdenes del usuario. Esta lección ofrece una gran introducción a los eventos e incluso les da a los estudiantes la oportunidad de ser creativos. Al final de los desafíos, los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir sus proyectos.

Secuencia para el aprendizaje

- Conocimiento inicial (5 min)
- Ampliación del conocimiento (30 min)
- Transferencia del conocimiento (10 min)

Objetivos

Los estudiantes serán capaces de:

- Identificar acciones que se correlacionan para introducir eventos.
- Crear una animación interactiva usando sprites, comportamientos 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](#).

Vocabulario

Evento: una acción que causa que algo pase.

Código

- [Establecer fondo](#)
- [Ubicación aleatoria](#)
- [Selector de ubicación](#)
- [Cambiar color](#)
- [Eliminar color](#)
- [Cuando *sprite* pulsado](#)
- [Cuando *sprite* toca *sprite*](#)

Estrategia de aprendizaje

Conocimiento inicial (5 min)

Introducción

Hoy los estudiantes conocerán los *eventos* en la programación.

Demostración: pida a los estudiantes levantar las manos.

Lo que acaba de ocurrir fue un evento. Cuando usted dijo “levanten las manos”, los estudiantes respondieron levantando sus manos. En el código, lo anterior se establecería diciendo algo como “cuando yo diga ‘levanten las manos’, ustedes levantan las manos”.

Para ejemplificar más eventos, puede recurrir al funcionamiento de una ciudad. La ley dice “cuando la luz del semáforo está en verde, los autos pueden avanzar”.

Análisis: pregunte a los estudiantes por qué creen que lo anterior es un evento.

Hoy, los estudiantes van a experimentar con Sprite Lab. Sin embargo, los eventos con los que van a interactuar se asemejan más a los videojuegos que están acostumbrados a jugar. Los eventos tomarán la forma de una acción, como hacer clic en la pantalla o que dos personajes hagan contacto.

Mostrar: comience mostrando el desafío 1 a sus estudiantes.

Reflexión – interacción: pídeles que intenten predecir qué pasará cuando se ejecute el código y que lo analicen con su compañero de al lado. Ejecute el código y analicen el resultado.

Ampliación del conocimiento (30 min)

Desafíos en línea

Objetivo: hoy, los estudiantes crearán su propia ¡fiesta de baile extraterrestre! Comenzarán repasando cómo colocar *sprites* en la pantalla, luego les asignarán comportamientos y aprenderán a cambiar dichos comportamientos cuando se inicie un evento.

Transición: que los estudiantes pasen a los computadores. Aliente a los estudiantes a leer y seguir las instrucciones de 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, 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 (10 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 te sentiste al tener el control de lo que tus personajes podían hacer?
- ¿Le hiciste algún cambio al programa para que se sintiera más personal, más tuyo?