

# 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 una 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 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: pídeles 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 ésta es una Lección creativa, sin evaluación, ideada para facilitar el aprendizaje de Sprite Lab.

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](#).

### Lección en [Code Studio](#) (link)

#### 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?

## 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 *sprite*?