

Lección 3: Fiesta de baile extraterrestre con Laboratorio de Sprite

45 minutos

Resumen

Los estudiantes usarán eventos para hacer que los sprites se muevan por la pantalla en función de la entrada del usuario en esta lección de **construcción de estudios**.

Propósito

Esta lección ofrece una gran introducción a los eventos en la programación e incluso da a los estudiantes la oportunidad de mostrar su creatividad. Al final de la lección, los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir sus proyectos.

Estándares

Curso Completo Alineamiento

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

- ▶ **AP** - Algorithms & Programming

Agenda

Actividad previa (5 minutos)

Introducción

Actividad Principal (30 minutos)

Fiesta de baile extraterrestre con Laboratorio de Sprite

Actividad de cierre (10 minutos)

Reflexión

Objetivos

Los estudiantes podrán:

- Crea una animación interactiva utilizando sprites, comportamientos y eventos.
- Identificar acciones que se correlacionan con eventos de entrada.

Preparación

- Juega con los rompecabezas para encontrar cualquier área potencialmente problemática para tu clase.
- Asegúrate de que cada estudiante tenga un diario de reflexión.

Enlaces

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

Para los estudiantes

- **Documentación del Laboratorio de sprites** - Recurso

Vocabulario

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

Guía Didáctica

Actividad previa (5 minutos)

Introducción

Hoy los estudiantes conocerán los eventos en la programación.

Una serie de eventos

Veamos si podemos encontrar un patrón aquí:

- Cuando pulsas un interruptor, las luces se encienden.
- Cuando tocas un dispositivo, se inicia una aplicación.
- Cuando suena la alarma, te levantas de la cama.
- Cuando (evento), _(acción).

*En la ciencia de la computación, los eventos provocan otras acciones. Nuestra nueva palabra de vocabulario de hoy es **evento**. Normalmente, cuando oímos "evento", pensamos en:*

- Excursión
- Competición
- Fiesta de cumpleaños

Hoy vamos a aprender un nuevo significado para la palabra "evento". Vamos a centrarnos en los eventos que provocan otras acciones, como cuando al pulsar un interruptor se encienden las luces o al pulsar un botón se mueve un personaje en un juego.

Hoy, los alumnos trabajarán en el Sprite Lab, pero los eventos en los que trabajarán serán más parecidos a los videojuegos a los que están acostumbrados a jugar. Los **eventos** tendrán la forma de acciones, como hacer clic en la pantalla o que dos personajes se choquen.

Actividad Principal (30 minutos)

Fiesta de baile extraterrestre con Laboratorio de Sprite

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.

💡 Consejo didáctico

Si un estudiante tiene alguna duda o pregunta, alienta a preguntar a un compañero antes que a ti. Las preguntas sin respuesta pueden ser delegadas a un grupo cercano que podría ya tener una solución. Pide que los estudiantes describan el problema que estén viendo:

- ¿Qué debería hacer?
- ¿Qué hace?
- ¿Qué te dice eso?

Transición: que los estudiantes pasen a las computadoras. Alienta a los estudiantes a leer y seguir las instrucciones de cada desafío. Ayúdalos a darse cuenta de que esta es una actividad creativa, ideada para ayudarlos a entender el Sprite Lab. No es, de ninguna manera, una actividad evaluada.



Predicción



Vídeo: Sprites en Acción



Desarrollo de Habilidades



Desarrollo de Habilidades



Juego libre

Actividad de cierre (10 minutos)

Reflexión

Preguntas:

- ¿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?



Esta obra está disponible bajo una **Licencia Creative Commons (CC BY-NC-SA 4.0)**.

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