

Lección 13: Eventos en el Play Lab

Play Lab | Evento

Reseña

En esta actividad online, los/as estudiantes tendrán la oportunidad de aprender cómo usar los eventos en el Play Lab y cómo aplicar todas las habilidades de codificación que han aprendido, para crear un juego animado. ¡Es tiempo de ponerse creativo/a y hacer una historia en el Play Lab!

Propósito

Hoy, los/as estudiantes desarrollarán aún más su comprensión de los eventos usando el Play Lab. Los eventos son programas muy comunes en la mayoría de los programas de computación. En esta actividad, los/as estudiantes usarán los eventos para hacer que un personaje se vea por las pantallas, emita sonidos y cambie el fondo, basado en eventos auto iniciados o iniciados por el usuario.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (10 min.)

Introducción

Actividad Puente - Eventos (10 min.)

Actividad Sin Conexión Usando Bloques de Papel.

Pre Visualización de Desafíos online como clase.

Actividad Principal (30 min.)

Curso B Desafíos Online – Sitio Web

Actividad de Cierre (5 – 10 min.)

Escribir en el Diario

Aprendizaje Ampliado

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- **Identificar acciones que se correlacionen para ingresar eventos.**
- **Crear una historia interactiva animada, usando secuencias o conductores de eventos.**
- **Compartir un artefacto creativo con otros/as estudiantes.**

Preparación

- Navegue y juegue con los Desafíos Online del Curso B en el Sitio Web en la etapa 12, para encontrar cualquier área de problema potencial para su clase.
- (Opcional) Escoja un par de desafíos para trabajar grupalmente con su clase.
- Revise las sugerencias para la actividad principal del curso fundamentos – Recomendaciones para la Lección.
- Asegúrese que cada estudiante tenga un Diario Think Spot – Diario de Reflexión.

Links

¡Atención! Haga una copia de cada documento que planea compartir con los/as estudiantes.

Para el/la docente:

- **Sitio Web – Desafíos online curso B.**
- **Sugerencias para la actividad principal del curso fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.**

Para los/as estudiantes:

- **Bloques Blockly sin Conexión (cursos 1° y 2°) – Manipulativos.**
- **Diario Think Spot – Diario de Reflexión.**

Vocabulario

- **Evento. Una acción que causa que algo suceda.**

Guía Didáctica

Actividad Previa (10 min.)

Introducción

Revise la actividad “El Gran evento” con los/as estudiantes:

- ¿“Programamos” el botón eventos para hacer qué?

Ahora, vamos a agregar eventos a nuestro código. Específicamente, vamos a tener un evento para cuando dos personajes se toquen.

- ¿Cuándo has visto dos personajes tocarse como un evento en los juegos?

Actividad Puente - Eventos (10 min.)

Esta actividad trae los conceptos de la sección sin conexión “El Gran Evento” al mundo online que están iniciando. Elija una de las siguientes para hacer con su clase:

Actividad Sin Conexión Usando Bloques de Papel

Usando el control remoto de la Hoja de Trabajo del Gran Evento y los Bloques Blockly Sin Conexión (Cursos 1° y 2°) – Manipulativos, junte a la clase para repetir esa actividad de la lección previa. Pregunte a la clase “Cuando presionamos el botón verde azulado ¿Qué hacemos?” luego complete uno de los bloques de “eventos cuando” y uno de los bloques de acción azul. Asegúrese que los/as estudiantes comprendan que es necesario que los bloques estén sobre el bloque azul, y que es necesario que se toquen para que el programa se ejecute.

Sugerencia para la Lección

Los/as estudiantes tendrán la posibilidad de compartir su producto final con un link. Esta es una gran oportunidad para mostrar a la comunidad escolar, las grandes cosas que están haciendo sus estudiantes. ¡Recolecte todos los links y manténgalos en el sitio web de su clase para que todos los vean!

Recuerde a los/as estudiantes compartir sus trabajos solamente con sus amigos/as cercanos/as o con la familia. Para más información, vea o muestre a la clase el video “Detenerse y Pensar” Online.

Pre visualización de los desafíos online como clase.

Escoja un desafío de los correspondientes desafíos online. Recomendamos el desafío 7. Pida a diferentes estudiantes que hagan sonidos divertidos cuando usted haga clic en Jorge. Explique que este es un evento al que están reaccionando y que Jorge puede ser codificado para hacer un sonido, cuando hagan clic sobre él.

Actividad Principal (30 min.)

Curso B Desafíos Online – Sitio Web

Esta es la actividad online más libre del curso. Al final de la etapa, los/as estudiantes tienen la libertad de crear una historia propia. Si es necesario, proporcione líneas de acción estructuradas sobre qué tipo de historia escribir, particularmente para los/as estudiantes que se sienten abrumados/as con tantas opciones.

Actividad de Cierre (5 - 10 min.)

Escribir en el diario

Hacer que los/as estudiantes escriban acerca de lo que aprendieron, por qué es útil y cómo se sienten. Puede ayudar a solidificar cualquier conocimiento que hayan obtenido hoy, y a construir una hoja de revisión para que la revisen en el futuro.

Sugerencias para el diario

- ¿De qué trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- Dibuja un evento que usaste en tu programa hoy.
- Imagina que tienes un robot controlado a control remoto. ¿Cómo luciría el control remoto? Haz un dibujo de lo que crees que puedes hacer que el robot haga.

Aprendizaje Ampliado

Use estas actividades para expandir el aprendizaje de sus estudiantes. Pueden ser usadas como actividades fuera del aula u otros enriquecimientos.

Mirar bajo la capa

Cuando compartes un link de tu historia, también compartes todo el código que lo sustenta. Esta es una gran forma para que los/as estudiantes aprendan el uno del otro.

- Postea links para historias completas online.
- ¡Haz una historia propia para compartirla también!
- Cuando los/as estudiantes suban un link, pídeles que hagan clic en el botón “Cómo Funciona”, para ver el código detrás de la historia.
- Discuta como grupo las diferentes formas en que sus compañeros/as codificaron sus historias.
- ¿Qué te sorprendió?
- ¿Qué te gustaría intentar?
- Escoge la historia de alguien más y haz clic en re-mezclar para construir sobre ella. (No te preocupes, la historia original estará a salvo).



This curriculum is available under a Creative Commons License (CC BY-NC-SA 4.0).

Si está interesado en licencias de Code.org para propósitos comerciales, **contáctenos**.