

Lección 12: Construir un juego Flappy

Flappy | Evento

Reseña

En esta etapa especial, los/as estudiantes pueden crear su propio juego Flappy Bird utilizando manejadores de eventos para detectar clics del ratón y colisiones de objetos. Al final del nivel, los/as estudiantes podrán personalizar su juego cambiando las imágenes o las reglas.

Propósito

Los eventos son muy comunes en los programas de computador. En esta lección, los/as estudiantes desarrollarán su comprensión de los eventos mediante la creación de un juego de Flappy Bird. Los/as estudiantes aprenderán a hacer que su personaje se mueva por la pantalla, a hacer ruidos y a reaccionar ante los obstáculos basados en eventos 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

Vista previa de desafíos online con la clase

Actividad Principal (30 min.)

Curso C Desafíos en línea

Cierre (10 - 15 min.)

Escribir en el diario

Aprendizaje Ampliado

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Emparejar bloques con el manejador de evento adecuado.
- Crear un juego usando manejadores de eventos.
- Compartir un artefacto creativo con otros/as estudiantes.

Preparación

- Navegue y juegue con los desafíos online del curso C en el sitio web etapa 11, para encontrar cualquier potencial área de problema para 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 C.
- Sugerencias para la actividad principal del curso fundamentos – Recomendaciones para la lección.

Para los/as estudiantes:

- Diario Think Spot – Diario de Reflexión.

Vocabulario

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

Guía Didáctica

Actividad Previa (10 min.)

Introducción

- Revisar la actividad “El Gran Evento” con los/as estudiantes:
- ¿Programamos el botón eventos para hacer qué?

Ahora vamos a agregar los eventos a nuestros programas. Específicamente, vamos a crear un evento para cuando se haga clic en el mouse y otro para cuando los pájaros golpeen un objeto como el suelo o algún obstáculo. ¿Cuándo has visto un personaje tocar otro objeto como un evento en los juegos?

Sugerencia para la Lección:

Los/as estudiantes tendrán la oportunidad de compartir su producto final en un link. Esta es una gran oportunidad para mostrar a su comunidad escolar las geniales cosas que sus estudiantes están haciendo. Monitoree y junte todos los links de los proyectos. Guárdelos en la página de su curso para que todos puedan verlos.

Actividad Puente - Eventos (10 min.)

Esta actividad le ayudará con los conceptos sin conexión del “Gran Evento” hacia el mundo online al que sus estudiantes se están moviendo. Elija uno de los siguientes para realizar con su clase:

Actividad Sin conexión Usando Bloques de Papel

Usando el control de la Guía para El Gran Evento y los Bloques Blockly Sin conexión - Manipulativos (Segundo a Quinto Básico), reúna a su clase para repetir la actividad de la lección previa. Pregunte a la clase “¿Qué hacemos cuando se pulsa el botón verde azulado?”. Luego rellene uno de los bloques de “evento cuando”, y uno de los bloques de acción azules. Asegúrese de que los/as estudiantes entiendan que los bloques “cuando” necesitan estar encima del bloque azul y que se necesitan tocar para que el programa se ejecute.

Pre visualización de los desafíos en línea con la clase

Elija una lección de la etapa en línea, te recomendamos el desafío 2. Pregunte a los/as estudiantes qué debe suceder cuando el Flappy Bird choca con algo como el suelo o un obstáculo. Explique que Flappy en este juego se moverá hacia adelante con un clic del ratón y el juego terminará si Flappy se topa con algo. Complete el desafío con la clase y dé tiempo para una discusión rápida sobre lo que fue y lo que no fue un evento. Para cada evento, pregunte a los/as estudiantes cuál es la acción que corresponde.

Actividad Principal (30 min.) Curso C Desafíos en línea – Sitio Web

En la etapa final de esta lección, los/as estudiantes son capaces de modificar su juego para hacerlo único. Motívelos/as a que vean lo diferente que pueden hacer su juego dentro de las limitaciones que se le imponen. Si la clase no usa el video del/a estudiante para programación en parejas, dígalos que se muevan por la sala mirando los juegos de los otros/as estudiantes. De lo contrario, haga que los/las estudiantes discutan e intenten nuevas formas de organizar su juego con su compañero/a.

Recomendación para el/la Profesor/a:

Recuerde a los/as estudiantes compartir su trabajo únicamente con un amigo/a cercano/a o familiar. Para más información, vea o muestre el video Pausa y Piensa en línea.

Cierre (10 - 15 min.)

Escribir en el diario

Hacer que los/as estudiantes escriban sobre lo que aprendieron, por qué es útil y cómo se sienten al respecto, puede ayudar a consolidar cualquier conocimiento que obtuvieron hoy y a construir una hoja de revisión para que la vean en el futuro.

Sugerencias para el diario

- ¿De qué trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- ¿Qué hiciste para hacer tu juego único?
- Dibuja un juego que quieras hacer en el futuro.

Aprendizaje Ampliado

Utilice estas actividades para mejorar el aprendizaje de los/las estudiantes. Pueden ser utilizados como actividades fuera de la clase o en otra oportunidad.

Mira Bajo la Capa.

Cuando compartes un link para tu juego, también estás compartiendo el código detrás de él. Esta es una excelente forma de que los/as estudiantes aprendan los/as unos/as de los/as otros/as.

- Publique los links de los juegos online terminados o en la pizarra.
- Haga usted mismo/a un juego para compartir también.
- Cuando los/as estudiantes suben un link, deben hacer clic en el botón “Cómo funciona” para ver el código detrás del juego.
- Discutir en grupos las diferentes formas utilizadas por sus compañeros/as para crear códigos.
 - ¿Qué te sorprendió?
 - ¿Qué te gustaría probar?
- Elija el juego de alguno/a de sus estudiantes y trabaje sobre él. (No se preocupe; el juego original estará guardado).



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**.