# Lección 13: Eventos en Play Lab

**Play Lab | Evento**

## Reseña

En esta actividad online, los/as estudiantes tendrán la oportunidad de aprender a usar eventos en Play Lab y a aplicar todas las habilidades de programación que han aprendido para crear un juego animado. ¡Es hora de ponerse creativos y hacer un juego en Play Lab!

## Propósito

Aquí, los/as estudiantes desarrollarán su comprensión de los eventos usando Play Lab. Los/as estudiantes usarán los eventos para hacer que los personajes se muevan por la pantalla, hagan sonidos, y cambien los fondos basados en los datos de los usuarios. Al final de la secuencia del desafío, los/las estudiantes tendrán la posibilidad de compartir sus proyectos.

## Orden de las Actividades

**Actividad Previa (10 min.)**
**Introducción**
**Actividad Principal (30 min.)**
**Curso C Desafíos Online - Sitio Web Cierre (15 min.)**
**Escribir en el diario**
**Aprendizaje Ampliado**

## Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Crear un juego animado e interactivo usando secuencias y manejadores de eventos.
- Identificar las acciones que se correlacionan con el uso de eventos.

## Preparación

- ☐ Navegue y juegue con los desafíos online del Curso C en el sitio web etapa 12, 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 planee compartir con los/as estudiantes.**

Para el/la docente:

- Desafíos en línea Curso C – Sitio Web.
- Bloques Blockly sin conexión (Segundo a Quinto Básico) – Manipulativos (descargar).
- Sugerencias para la actividad principal del curso fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.

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

Discutir brevemente el juego Flappy Bird de la última sección. Pida a los/as estudiantes que piensen en los distintos eventos en el juego. Los eventos incluyen lo siguiente:

- Flappy golpeando el piso.
- Flappy golpeando un obstáculo.
- Un jugador haciendo clic en la pantalla.
- Flappy pasando un obstáculo.

Ahora discuta acerca de las acciones que corresponden a esos eventos. Cuando Flappy se topa con algo se termina el juego, pero cuando Flappy pasa un obstáculo, gana un punto. Al hacer clic, el jugador hace que Flappy mueva sus alas.

Pregunte a los/as estudiantes que otros eventos y acciones les gustaría ver. ¿Qué otro tipo de juegos se podrían construir en relación a esos eventos y acciones?

## Actividad Principal (30 min.)

### Desafíos en línea Curso C – Sitio Web

Esta es la actividad en línea más libre del curso. En la etapa final los/as estudiantes tienen la libertad de crear su propio juego. Es posible que desee ofrecer pautas estructuradas sobre el tipo de juego que se debe crear, especialmente para los/as estudiantes que se sienten abrumados por la gran cantidad de opciones.

**Sugerencia para la Lección:**

Los/as estudiantes tendrán la oportunidad de compartir su producto final con 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.

## Cierre (15 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 consolidar cualquier conocimiento que hayan obtenido hoy y a construir una hoja de revisión para verla en el futuro.

**Sugerencias para el diario**

- ¿De qué trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- ¿Qué evento utilizó tu programa el día de hoy?
- ¿Hay algún evento que te gustaría haber usado en tu juego?

# Aprendizaje Ampliado

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

**Mira Bajo la Capa.**

Cuando compartes un link a tu historia, también estas compartiendo el programa detrás de él. Esta es una excelente forma de aprender los/as unos/as de los/as otros/as.

- Publique links de historias en línea completas.
- Haga su propia historia para compartir también.
- Cuando los/as estudiantes suben un link, deben hacer clic en el botón “Cómo funciona” para ver el código detrás de la historia.
- Discuta en grupos los diferentes códigos usados por los/as estudiantes en sus historias.
    - ¿Qué les sorprendió?
    - ¿Qué les gustaría probar?

- Elija la historia de alguien más y haga clic en Remix, para construir sobre ella. (No se preocupe, la historia original quedará guardada).

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.**