

Lección 15: Construir un Juego 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 a aplicar todas las habilidades de codificación aprendidas para crear un juego animado. Es tiempo de volverse creativo/a y ¡construir un juego en Play Lab!

Propósito

Los/as estudiantes usarán los eventos para hacer que los personajes se muevan por la pantalla, emitan sonidos, y cambien el fondo basado en la idea de usuario. Esta lección ofrece una gran introducción a los eventos en programación ¡e incluso da la posibilidad de mostrar creatividad! Al final de la secuencia del desafío, se les presentará la posibilidad de compartir sus proyectos.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (10 min.)

Introducción

Revisión de “Ciudadano Digital”

Actividad Principal (30 min.)

Curso D Desafíos Online – Sitio Web

Actividad de Cierre (15 min.)

Escribir en el Diario

Aprendizajes Ampliados

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

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

Preparación

- Recorra los desafíos online del curso D– Sitio web correspondiente a esta lección para encontrar potenciales problemas para su clase.
- Revise las sugerencias para la actividad principal del curso Fundamentos – Recomendaciones para la lección.
- Asegúrese que cada estudiante tenga su Diario Think Spot–Diario de Reflexión.

Links

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

Para el/la Profesor/a

- Desafíos Online curso D – Sitio Web.
- Sugerencias para la actividad principal de curso fundamentos – Recomendaciones para la lección.

Para los/as estudiantes

- Diario Think Spot–Diario de Reflexión.

Vocabulario

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

Guía Didáctica

Actividad Previa (10 min.)

Introducción

Hoy los/as estudiantes serán introducidos a los eventos en programación.

- Evento: Una acción que causa que algo suceda.

Pida a los/as estudiantes que levanten sus manos en el aire.

Lo que usted hizo fue declarar un evento. Cuando dice “levanten sus manos” los/as estudiantes responden levantando sus manos. En codificación, usted declararía esto diciendo “cuando diga “levanten sus manos” ustedes levantarán sus manos.

Puede también pensar en ciudades declarando eventos. Hay leyes que dicen “cuando hay una luz verde, los autos pueden pasar la intersección”. Pregunte a los/as estudiantes por qué creen que esto es un evento.

Hoy, los/as estudiantes jugarán en el Play Lab, pero los eventos con los que trabajarán serán más como videojuegos que están acostumbrados a jugar. Los eventos tomarán la forma de acciones, tales como presionar la flecha hacia arriba, o dos personajes corriendo hacia ellos.

Revisión de "Ciudadanía Digital"

Recuerde a los/as estudiantes la información que es segura para compartir online y la información que es estrictamente privada.

SEGURO – Información Personal	NO SEGURO – Información Privada
Tu comida favorita. Tu opinión (aunque debería ser dada con respeto). Nombre de Pila (con permiso).	Apellido de la madre Número de carnet de Identificación. Tu fecha de nacimiento. Información de la tarjeta de crédito de los padres. Número de teléfono.

Discuta otros ejemplos de las dos categorías anteriores.

Actividad Principal (30 min.)

Curso D Desafíos Online – Sito Web

Esta es la actividad online más libre del curso. En la etapa final los/as estudiantes tendrán la libertad de crear un juego propio. Puede entregarles guías estructuradas sobre qué tipo de juego hacer, en forma particular a los/as estudiantes que se sienten sobrepasados por tantas opciones.

Sugerencia para el/a Profesor/a

Los/as estudiantes podrán compartir su producto final con un link. Esta es una buena oportunidad para mostrar a la comunidad escolar las cosas maravillosas que sus estudiantes están haciendo. Recolecte todos los links en el sitio web del curso. ¡Para que todos los lean!

Recuérdelos solo compartir sus trabajos con amigos cercanos o familia. Para más información vean el video “Parar y Pensar” online.

Actividad de 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 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?
- ¿Qué evento usó tu programa hoy?
- ¿Hay algún evento que te gustaría tener en tu juego que no pudiste usar en el Play Lab?

Aprendizajes Ampliados

Use estas actividades para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes. Pueden usarse como actividades fuera del aula u otros enriquecimientos.

Mirar bajo la Capa.

- Cuando compartes un link con tu historia, también compartes todo el código que va por dentro. Esta es una buena forma para los/as estudiantes de aprender de cada uno.
- Postee links de las historias completas online.
- Cuando los/as estudiantes suben 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 codificaron las historias.
 - ¿Qué te sorprendió?
 - ¿Qué te gustaría intentar?
- Escoge la historia de alguien más y haz clic en “remezclar” para construir desde ahí. (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/a en usar la licencia de los materiales de Code.org con fines comerciales contáctenos.