

Lección 3: Programar en Laberinto

Evento | Bounce

Reseña

En esta actividad, los/as estudiantes aprenderán lo que son los eventos, y cómo los computadores los usan en los programas como los videojuegos. Los/as estudiantes trabajarán los desafíos haciendo que el programa reaccione a los eventos (como presionar los botones de flecha). Al final del desafío, los/as estudiantes tendrán la oportunidad de personalizar su juego con diferentes velocidades y sonidos.

Propósito

Los eventos son muy comunes en los programas computacionales, especialmente en los videojuegos.

En esta lección, los/as estudiantes desarrollarán su comprensión de los eventos fabricando un juego basado en un deporte. Los/as estudiantes aprenderán a hacer que se mueva una pelota de acuerdo a las teclas de flecha, y a emitir sonidos cuando los objetos choquen. Al final, ¡podrán personalizar su juego para hacerlo único!

Orden de las Actividades

Actividad Previa (10 min.)

Introducción

Actividad Principal (30 min.)

Curso D Desafíos Online - Sitio Web

Actividad de Cierre (10 min.)

Escribir en el Diario

Aprendizajes Ampliados

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Identificar las acciones que se correlacionan con el uso de los eventos.
- Crear un juego interactivo usando la secuencia y los conductores de eventos.
- Compartir un artefacto creativo con otros/as estudiantes.

Preparación

- Asegúrese que cada estudiante tenga su Diario Think Spot–Diario de Reflexión
- Recorra los desafíos online del Curso D – Sitio web en la etapa 3 para encontrar cualquier problema potencial para su clase.
- Revise las sugerencias para la actividad principal de curso fundamentos – Recomendaciones para la lección.

Links

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

Para el/la Profesor/a

- Curso D desafíos online – 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

Pida a los/as estudiantes que se sienten cerca de usted. ¡Ahora pídeles que se pongan de pie!

Diga a los/as estudiantes que lo que acaba de hacer fue declarar un evento y una acción. Cuando usted les dice que se sienten, eso es un evento. La acción que responde a este evento es que la clase se sienta. Esto es lo mismo cuando les pide que se pongan de pie. Los eventos y las acciones son muy fácilmente identificables en nuestras vidas.

Algunos de los eventos y de las acciones incluyen:

- Tener hambre y comer.
- Golpearte el dedo y gritar “¡Auch!”
- ¡Pasar la pelota de basquetbol por el aro y marcar un punto para tu equipo!

Pídale a la clase que piensen un par de eventos más. ¡Cuénteles que van a hacer un juego donde el programa tendrá acciones asociadas a los eventos que codifiquen!

Actividad Principal (30 min.)

Curso D Desafíos Online – Sitio Web

Al final de grupo de desafíos, los/as estudiantes tendrán la oportunidad de hacer que su juego sea único. Pida a los/as estudiantes que intenten formas nuevas de hacer su juego más desafiante. Por ejemplo, que intenten jugar con varias pelotas a la vez, o que cada vez que la pelota rebote en el muro, que se lancen más pelotas.

Esto es lo que hizo Justin Trudeau, el Primer Ministro de Canadá, cuando completó una Hora del Código en 2016.

Sugerencia para el/la Profesor/a

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.

Actividad de Cierre (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?
- ¿Qué hiciste para que tu juego fuera súper genial?
- ¿Qué tipo de juego quieres codificar en el futuro?

Aprendizajes Ampliados

Llévame al Juego de Pelota.

Lleve a los/as estudiantes al exterior para jugar un tipo de juego de pelota. Lleve registro de los eventos y de las acciones. Por ejemplo, no hacer “dribbling” en basquetbol resulta en una infracción y el otro equipo se queda con la pelota. En fútbol, patear la pelota fuera de los límites resulta en que el otro equipo patee la pelota hacia la cancha. ¡Llevar la pelota al arco resulta en un punto! Invente más eventos si sus estudiantes lo disfrutan. Pida a todos/as las estudiantes que griten “Yipii” cuando el capitán de un equipo marque un punto. ¡Haga que todo caigan al suelo y rueden si un /a estudiante hace dos goles seguidos!



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.