

Lección 14: Construir un juego Star Wars

Star Wars | Evento

Reseña

En esta lección, los/as estudiantes practicarán usando eventos para construir un juego que puedan compartir online. Con la participación de R2-D2 y otros personajes de Star Wars, los/as estudiantes serán guiados por los eventos, y luego se les dará espacio para crear su propio juego.

Propósito

El Curso Fundamentos de Ciencias de la Computación no es simplemente acerca de enseñar ciencia de la computación, es acerca de hacer ciencia de la computación divertida y emocionante. En esta serie, aprenderán acerca de los eventos usando personajes populares de Star Wars. Estos desafíos borran un poco la línea entre “aprendizaje” y “diversión”. También, aprenderán a reconocer prácticas de programación regulares en juegos para que cuando jueguen en casa, puedan ver los principios de la ciencia de la computación siendo usados.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (15 min.)

Introducción

Actividad Principal (30 min.)

Curso E Desafíos Online – Sitio Web

Actividad de Cierre (15 min.)

Escribir en el Diario

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Crear un juego animado e interactivo usando secuencias y eventos.
- Identificar acciones que se correlacionan con esos eventos.

Preparación

- ☐ Recorra los desafíos online del curso E – 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.
- ☐ 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

- Curso E Desafío 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 (15 min.)

Introducción

En una discusión en la clase, pregunte a los/as estudiantes cuál es su videojuego favorito (puede que tenga que recordarles sólo usar juegos que son apropiados para la sala de clases). Pregúnteles cuál es su parte favorita del juego.

La mayoría de las veces, los/as estudiantes responderán con algún tipo de evento. Cuando reconozca la respuesta de un/a estudiante que describe un evento, pregúntele que lo describa más en detalle.

Una vez que el/a estudiante ha terminado de describirlo, tómese un minuto para relacionarla con la definición de un evento.

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

Pídales que intenten relacionar algunas de sus partes favoritas de los videojuegos y cómo pueden ser descritos como eventos. Hágalos compartir en parejas y discutir las diferencias entre sus eventos y los de su compañero/a.

Sugerencia para el/la Profesor/a

Si no está muy seguro/a que la respuesta del/a estudiante describe un evento, intente desglosar la respuesta. ¿Hay una acción y una respuesta?

Por ejemplo:

- Cruzar la línea final y tener personajes en pantalla que te felicitan.
- Encontrar un gran recipiente con tesoros (u otro objeto) y ver tu inventario crecer.
- Comprar nuevos objetos en la tienda de juegos y usar esos objetos.
- Presionar los botones en el control del juego y hacer que tu personaje haga algo genial.

Actividad Principal (30 min.)

Curso E Desafío Online – Sitio Web

Es posible que los/as estudiantes estén muy emocionados de crear su propio juego Star Wars al final de este grupo de desafíos. Si hay tiempo, pídales que planeen lo que quieren que haga el juego. La planificación y preparación los/as ayudará a reconocer de mejor forma los conceptos claves que esta lección está tratando de enseñar. Anímelos/as a compartir y remezclar los juegos de todos al final de la lección.

Sugerencia para el/la Profesor/a

Recuérdale 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 (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?
- Da un ejemplo de un evento que usaste en tu programa de hoy.
- ¿Por qué es importante no compartir información privada online? ¿Cómo sabes si es información privada?