

# Lección 5: Programación en Artista

Artista | Programación

## Reseña

En esta lección, los/as estudiantes tomarán el control del Artista para completar los dibujos en pantalla. Esta etapa del Artista permitirá a los/as estudiantes crear imágenes de creciente complejidad usando nuevos bloques, como “moverse hacia adelante por 100 píxeles” y “girar a la derecha por 90 grados”.

## Propósito

Partiendo de la experiencia previa de los/as estudiantes con la secuenciación, esta lección trabajará para inspirar más creatividad con la programación. El propósito de esta lección es consolidar el conocimiento de la secuenciación mediante la introducción de nuevos bloques y objetivos. En este caso, los/as estudiantes aprenden más sobre los píxeles y ángulos usando los nuevos bloques, mientras practican sus habilidades de secuenciación. Además, los/as estudiantes podrán visualizar nuevas metas tales como programar al Artista para dibujar un cuadrado.

## Orden de las Actividades

Actividad Previa (10 min.)

Introducción

Actividad Principal (30 min.)

Desafíos Online Curso F – Sitio Web

Cierre (5 - 15 min.)

Escribir en el Diario

Actividad de Extensión

## Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Crear un programa para completar una imagen usando pasos secuenciales.
- Desarmar formas complejas en partes simples.

## Preparación

- Usar el sitio web del Curso F para realizar los desafíos en la etapa 6 para encontrar cualquier área de potencial problema para su clase.
- Revisar las sugerencias para la actividad principal del curso Fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.
- (Opcional) Consiga transportadores para que su clase pueda visualizar los ángulos que deben usar para completar los desafíos.
- Imprimir una copia para cada estudiante de Giros y Ángulos.

## Links

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

Para el/a docente:

- Desafíos en línea curso F – Sitio web.
- Sugerencias para la actividad principal del curso Fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.

Para los/as estudiantes

- Introducción a Artista – Video del/a Estudiante.
- Video del/a Estudiante - Giros y Ángulos.
- Guía del/a Estudiante – Giros y Ángulos.
- Diario Think Spot - Diario de Reflexión.

## Sugerencias para el diario

- ¿De qué se trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- ¿Qué tipo de bugs encontraste hoy?
- Dibuja un bug que hayas encontrado en uno de los desafíos de hoy. ¿Qué hiciste para “debug” el programa?

## Aprendizaje Ampliado

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

### Plantar insectos.

Pida a los/as estudiantes que vuelvan a los niveles anteriores, añadiendo bugs a sus soluciones. A continuación, pueden pedir a otros/as estudiantes que hagan debug a su trabajo. Esto también se puede hacer con desafíos de papel.

Cuando otros/as estudiantes estén haciendo debugging, asegúrese de que las críticas sean constructivas. Si esto podría ser un problema para su clase, repase acerca del debugging respetuoso antes de esta actividad, haciendo un juego de roles con otro/a estudiante.



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**.