Lección 7: Loops en Artista

Loop | Artista

Reseña

¡Mire cómo se iluminan los rostros de los/as estudiantes mientras hacen sus propios diseños usando un pequeño número de bloques y calcomanías digitales! Esta lección se basa en la comprensión de los loops de lecciones anteriores y da a los/as estudiantes la oportunidad de ser verdaderamente creativos/as. Esta actividad es fantástica para producir artefactos para portafolios o conferencias de padres y profesores/as.

Propósito

Esta serie resalta el poder de los loops con diseños creativos y personales.

Ofrecida como una secuencia respaldada por un proyecto, esta progresión permitirá a los/as estudiantes construir sobre su propio trabajo y crear artefactos asombrosos.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (15 min.)

Introducción

Actividad Principal (30 min.)

Desafíos Online Curso F – Sitio Web

Cierre (15 min.)

Escribir en el Diario

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Identificar los beneficios de usar una estructura de loop en lugar de una repetición manual.
- Diferenciar entre los comandos que necesitan ser repetidos en loops y los que se deben usar de por sí solos.

Preparación

- ☐ Navegue y juegue con los Desafíos Online del Curso F en el Sitio web, 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 su Diario Think Spot – Diario de Reflexión.

Links

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

Para el/la profesor/a:

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

Para los/as estudiantes

- Diario Think Spot - Diario de Reflexión.

Vocabulario

- **Loop.** La acción de hacer algo una y otra vez.
- **Repetir.** La acción de hacer algo de nuevo.

Guía Didáctica

Actividad Previa (15 min.)

Introducción

Los/as estudiantes deberían haber tenido mucha introducción en relación a los loops hasta este punto. Basándose en lo usted cree que podría beneficiar a su clase, le recomendamos lo siguiente:

- Crear un nuevo grupo de diseños con loops como en “Mis Amigos Robóticos Loopy”.
- Revisar cómo usar Artista con el desafío “Programando con Artista”.
- Vista previa de un desafío de esta lección.

Todas estas opciones revisarán ya sea los loops o el Artista, lo que le ayudará a preparar su clase para divertirse con los desafíos en línea.

Actividad Principal (30 min.)

Desafíos en línea Curso F – Sitio Web

Algunos/as estudiantes pueden descubrir dónde añadir “loops de repetición” escribiendo el programa sin loops y encerrando en un círculo las secciones donde se repite. Si cree que los/as estudiantes de su clase se pudieran beneficiar con esto, pídales que tengan papel y lápiz consigo. Puede que también disfruten dibujando algunas de las formas y figuras en papel antes de programarlo en línea. (Al dibujar estampillas, puede ser más fácil simbolizar aquellos con formas simples como círculos y cuadrados.)

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?
- ¿Cuál fue la forma o figura más genial que programaste hoy? ¡Dibújala!
- ¿Qué otra forma o figura te gustaría programar? ¿Puedes hacer el código para crearla?

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.**