

Lección 11: Eventos sin Conexión: El Gran Evento

Sin conexión | Evento

Reseña

Los eventos con una buena forma de agregar variedad a un algoritmo pre-escrito. A veces quiere que su programa pueda responder al usuario exactamente cuando el/a usuario/a lo quiera. Para eso son los eventos.

Propósito

Hoy, los/as estudiantes aprenderán a distinguir eventos de acciones. Los/as estudiantes verán que las actividades se interrumpen al presionar un “botón” en un control de papel. Cuando vean este evento, el curso reaccionará con una acción única. Los eventos son ampliamente usados en programación y deberían ser reconocidos fácilmente después de esta lección.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (15 min).

Vocabulario

Una Serie de Eventos

Actividad Principal (15 min).

El Gran Evento

Actividad de Cierre (15 min).

Charla Rápida: ¿Qué aprendimos?

Escribir en el Diario

Evaluación (10 min).

CSF Actividad del Gran Evento – Evaluación

Aprendizaje Ampliado

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Reconocer acciones del/a profesor/a como señales para iniciar comandos.
- Practicar la diferenciación de acciones pre definidas con las producidas por eventos.

Preparación

- Ver El Gran Evento –Video para el/a profesor/a.
- Imprimir una hoja de trabajo: CSF La Actividad del Gran Evento.
- Imprimir una hoja de Evaluación para cada estudiante de CSF Actividad del Gran Evento.
- Asegúrese que cada estudiante tenga su Diario Think Spot.

Enlaces

Para el/a Profesor/a

- **Video del/a profesor/a: El Gran Evento**
- **Hoja de trabajo: CSF Actividad del Gran Evento**
- **Evaluación: CSF Actividad del Gran Evento**
- **Diario Think Spot (PDF/DOCX)**

Vocabulario

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

Guía Didáctica

Actividad Previa (15 min).

Vocabulario

Esta lección tiene una nueva e importante palabra de vocabulario:

- Evento: Dígalo conmigo: E-ven-to

Una acción que causa que algo suceda.

Una serie de eventos

- Prepare su clase para que contesten una pregunta:
 - “Voy a hacerles una pregunta. Quiero que levanten la mano si quieren que yo los elija para dar la respuesta”.
 - Haga una pregunta simple que la mayoría de sus estudiantes estén posibilitados de contestar, por ejemplo:
 - ¿Cuántos pulgares tengo?
 - ¿Qué es más grande, un pájaro o un caballo?
 - Señale a un/a estudiante que tenga su mano levantada y dele la oportunidad de dar su respuesta.
 - Al terminar la actividad, pregunte a los/as estudiantes cómo supo que el/a estudiante quería que lo eligiera.
- El curso posiblemente mencione que fue porque levantaron la mano.
 - Explíquelo a todos que cuando los/as estudiantes levantan su mano, es un “evento” que causa que usted sepa que quieren ser elegidos.
- Pregunte al curso si pueden pensar de algún otro evento que dé señales.
 - Puede que necesite recordarles que no está hablando acerca de un evento como un cumpleaños o una salida pedagógica.
 - Si tienen problemas, puede recordarles que un evento es una acción que produce que algo suceda.
 - ¿Qué hay de una alarma apagándose? ¿Qué hace que eso suceda?
 - ¿Qué hay si apretamos “Comenzar” en el microondas? ¿Qué sucede?
 - ¿Qué hay si apretamos el botón de encendido en el control de la tele?
- Hoy, no crearemos programas con eventos.

Actividad principal (15 min).

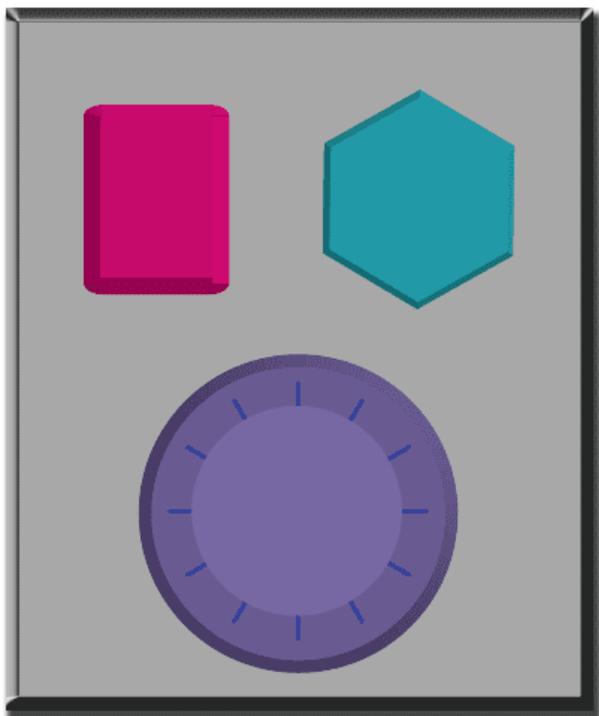
El Gran Evento

- ¿Recuerdan cuando ayudaron al Flurb a encontrar la fruta?
 - En ese ejercicio, sabían antes exactamente donde querían que terminara el Flurb, así que podían hacer un programa que los llevara desde el comienzo al final sin interrupciones.
 - En la mayoría de los programas reales, no podemos hacerlo porque queremos que tengan opciones, dependiendo de lo que el/a usuario/a necesite.
- Imaginen que yo solo quiero que mi personaje se mueva cuando mi dedo esté en la pantalla de mi teléfono. Necesitaría programar que el personaje solo se mueva cuando ponga mi dedo en la pantalla de mi teléfono.
- El poner mi dedo en la pantalla se convertiría entonces en un “evento” que le dice a mi personaje que se mueva.

En lecciones previas, creamos algoritmos que nos permitieron controlar a un/a amigo/a o al Flurb por varios pasos a la vez. Fue divertido y útil, pero ¿qué sucede cuando no sabes por anticipado todo lo que quieres que tu amigo/a haga? ¡Aquí es donde entran los eventos!

Instrucciones

- Projete el Controlador del Evento en la pantalla de su sala de clases.
- Decida con el curso lo que cada botón hace. Sugerimos:
 - Botón Rosado: Digan “Wooooo”
 - Botón verde azulado: “Yeah”
 - Botón Morado: “Bum”



Ø Sugerencia para la lección

Si sus estudiantes parecen confundidos, hableles de sus juegos favoritos y de todas las formas que ellos/as le informan a los personajes lo que se supone que deben hacer. Señale lo aburrido que sería el juego si se ejecutara de principio a fin sin ningún evento requerido.

- Practique tocando los botones y haciendo que sus estudiantes reaccionen.
- Agregue algunas secuencias de botones al ejercicio y haga que los/as estudiantes traten de seguir el ritmo con sus sonidos.
- Haga saber al curso que cada vez que presione un botón, es un “evento” que les informa lo que se espera que hagan a continuación. Haga que la clase comience una tarea planificada antes de interrumpirlos con los botones. Sugerimos:
- Contar hasta 10.
 - Cantar “Old McDonald” (elegir canción). Sugerencia: Puedes usar la versión en español “La granja del viejo McDonald” y la encuentras en <https://www.youtube.com/watch?v=xiVPPeF2OHk>
- Una vez que su plan esté en marcha, introduzca los botones esporádicamente.
- Continúe con la mezcla hasta que comprendan la diferencia entre acciones que son guiadas por un plan y aquellas que se gatillan con un evento.

Actividad Previa (15 min).

Charla Rápida: ¿Qué aprendimos?

- ¿Por qué necesitamos poder manejar los eventos en un programa?
- ¿Cuáles son otros tipos de eventos en los que puedas pensar?

Escribir en el diario

Ideas para el Diario

- ¿De qué trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- Dibuja un evento que produjo una acción hoy.
- Dibuja una acción que fue producida por un evento que sucedió hoy.

Evaluación (10 min).

Evaluación: CSF La actividad del Gran Evento

- Distribuya la actividad de evaluación y deles tiempo a los/as estudiantes para que completen la actividad en forma independiente luego de que haya dado las instrucciones.
- Debería ser familiar para los/as estudiantes, gracias a actividades previas.

Aprendizaje Ampliado

Use estas actividades para ampliar el aprendizaje del alumno. Pueden usarse como actividades fuera del aula u otro tipo de enriquecimientos.

El evento de una persona es la reacción de otra.

Asigne a cada estudiante un evento del cual encargarse y una reacción apropiada para ese evento. Encadene las acciones para que así la reacción de un/a niño/a se convierta en un evento que gatilla la reacción de otro/a alumno/a. Siga asignando hasta que todos tengan algo que hacer y que todos hagan reaccionar a alguien.

Eventopalooza

Divida la clase en grupos. Usando el controlador de eventos, asigne a cada grupo una reacción diferente al mismo botón. Haga esto para los tres botones, luego ¡Observe el caos!

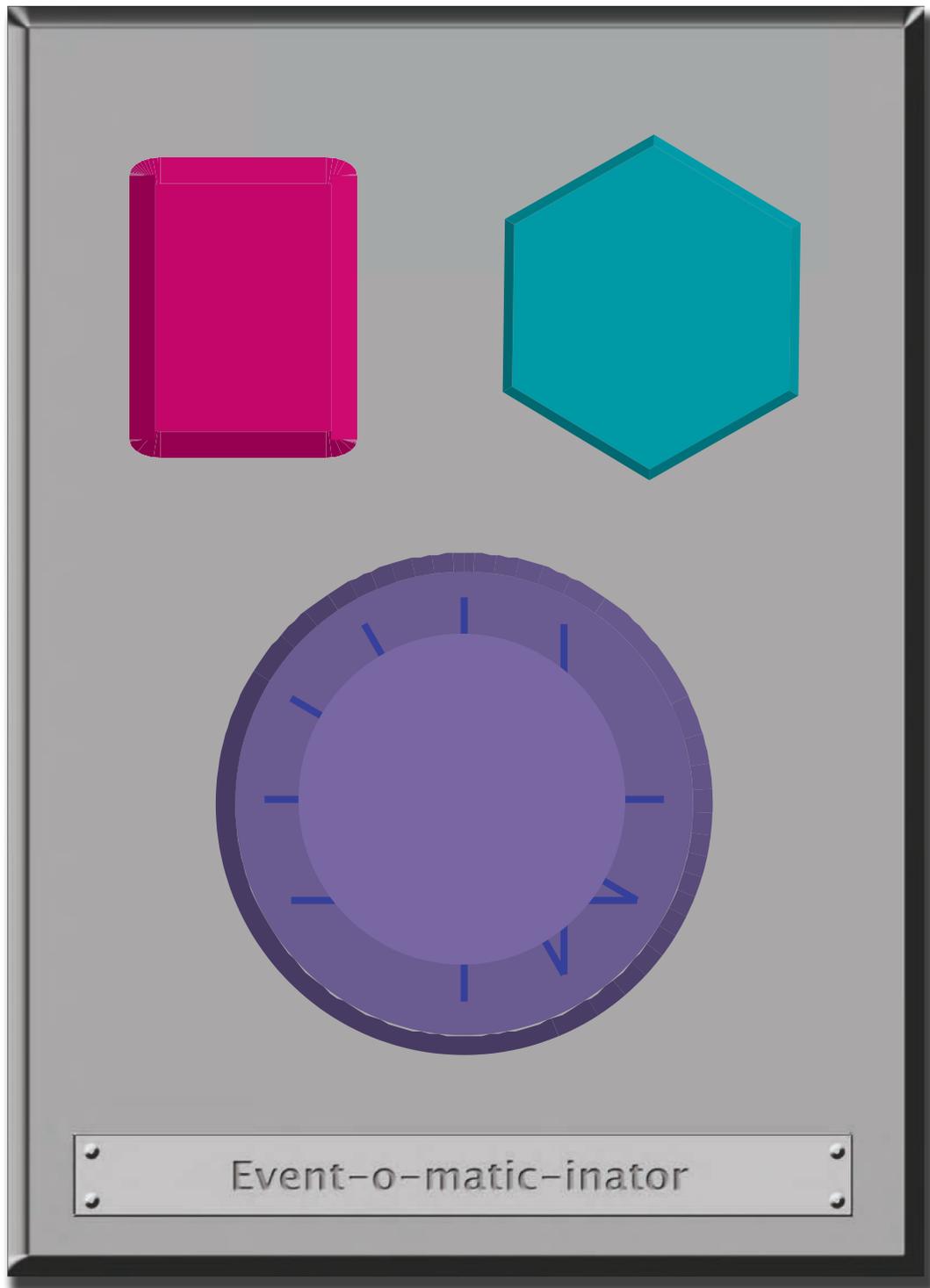
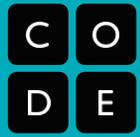


This curriculum is available under a
Creative Commons License (CC BY-NC-SA 4.0).

Si está interesado en licencias de Code.org para propósitos comerciales, **contáctenos**.

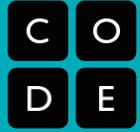
El Gran Evento

Controlador de Eventos



El Gran Evento

Evaluación Controlador de Eventos



Sin Conexión

Se te ha entregado un controlador mágico que cambia la foto del cuadro en tu escritorio.

Mira las fotos para saber qué hace cada botón. ¿Puedes adivinar qué serie de botones de eventos harán que el cuadro muestre las fotos a la derecha? Dibuja una línea de cada grupo de fotos al botón de combinación que lo causa. El primero está hecho.

