

Lección 12: Eventos Sin Conexión: El Gran Evento

Evento | Sin Conexión

Reseña

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

Propósito

Hoy, los/as estudiantes aprenderán a distinguir los eventos de las acciones. Los/as estudiantes verán actividades interrumpidas presionando un “botón” en un remoto de papel. Cuando vean este *evento*, la clase reaccionará con una acción única. Los eventos son usados ampliamente en programación y deberían ser fácilmente reconocibles 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 (10 min.)

Charla Rápida: ¿Qué aprendimos?

Escribir en el diario

Evaluación (10 min.)

Evaluación – El Gran Evento
de Fundamentos de Ciencias de la Computación

Aprendizaje ampliado

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Repetir los comandos dados por un/a instructor/a
- Reconocer las acciones del/a profesor/a como señales para iniciar los comandos.
- Practicar el diferenciar las acciones predefinidas y las gatilladas por eventos.

Preparación

- ☐ Vea el **Video para el/a profesor/a El Gran Evento**.
- ☐ Imprima una **Hoja de Trabajo del CSF Actividad del Gran Evento**.
- ☐ Imprima una **Evaluación del CSF Actividad del Gran Evento** para cada estudiante.
- ☐ Asegúrese que cada estudiante tenga un **Diario Think Spot**.

Enlaces

Para el/a Profesor/a

- Video para el/a Profesor/a El Gran Evento
- Hoja de Trabajo – CSF Actividad del Gran Evento
- Evaluación del 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 palabra de vocabulario:

Evento – Díganlo conmigo: E - ven – to.

Una acción que produce que algo suceda.

Una serie de eventos

- Prepare a su clase para responder una pregunta:
 - "Voy a hacerles una pregunta. Quiero que levanten su mano si quieren que los elija para responder".
 - Haga una pregunta simple que a mayoría de sus estudiantes puedan contestar, por ejemplo:
 - ¿Cuántos pulgares tengo?
 - ¿Qué es más grande, un pájaro o un caballo?
 - Elija a un/a estudiante que tenga su mano levantada y permita que de su respuesta.
 - Al finalizar esta muestra, pregunte a la clase cómo supieron que el estudiante quería ser escogido.
 - Su clase seguramente mencionará porque tenían la mano levantada.
 - Explique a todos que cuando los/as estudiantes levantan su mano, es un "evento" que causa que usted sepa que quieren ser elegidos.
- Pregunte a la clase si pueden pensar en algunos otros eventos que den señales.
 - Puede ser necesario recordarles que no está hablando de un evento como una fiesta de cumpleaños o un paseo.
 - Si tienen dificultades, puede recordarles que un evento es una acción que causa que algo suceda.
 - ¿Qué hay de una alarma que se apaga? ¿Qué hace que eso suceda?
 - ¿Qué hay de presionar "Iniciar" en un microondas? ¿Qué produce eso?
 - ¿Qué hay de presionar el botón "power" en el control de la TV?
- Hoy, vamos a crear programas con eventos.

Actividad principal (15 min.)

El Gran Evento.

- ¿Recuerdan que ayudaron al Red, el Angry Bird a encontrar al cerdo?
 - En ese ejercicio, sabían por adelantado exactamente donde querían que Red finalizara, así que pudieron hacer un programa que llevara al pájaro desde el inicio al final sin interrupciones.
 - En la mayoría de los programas reales, no podemos hacer eso porque queremos tener opciones, dependiendo de lo que el/la usuario/a necesite.
 - Imaginen que sólo quiero que mi personaje se mueva cuando mi dedo esté en la pantalla de mi teléfono. Necesitaría programar al personaje para que sólo se mueva cuando ponga mi dedo en la pantalla de mi teléfono.
- Poner el dedo en la pantalla sería un “evento” que le indica a mi personaje moverse.

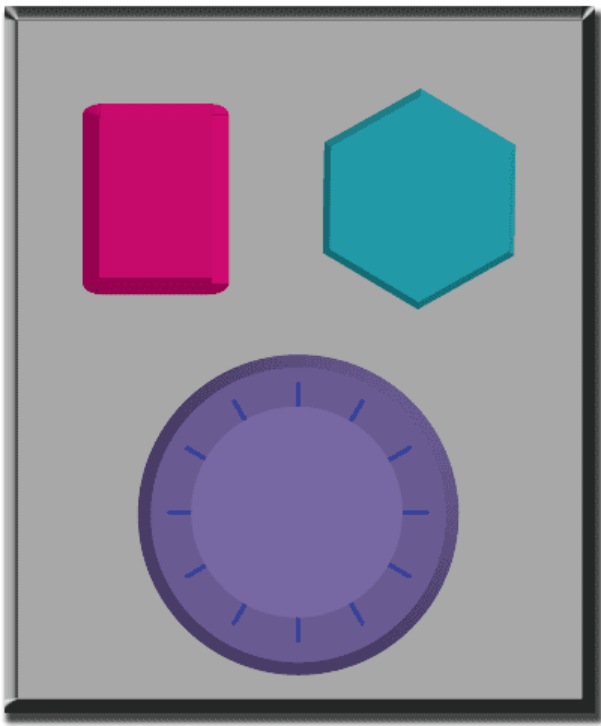
En lecciones anteriores, creamos algoritmos que nos permitían controlar a un amigo o un pájaro por varios pasos a la vez. Fue divertido y útil, pero ¿Qué sucede cuando no sabes por adelantado todo lo que quieres que tu amigo haga? ¡Aquí es cuando intervienen los eventos!

Instrucciones

- Proyecte el Controlador de Eventos en la pantalla de su aula.
- Decida con su clase lo que hace cada botón. Sugerimos:
 - Botón Rosado -> Decir “¡Wooooo!”
 - Botón Verde Azulado -> “¡Yeah!”
 - Dial Morado -> “¡Bum!”

Ø Sugerencia para la lección

Si sus estudiantes lucen confundidos, coménteles sobre sus juegos favoritos y todas las formas en que ellos le dan a conocer a los personajes lo que se supone que deben hacer. Cuénteles lo aburrido que sería el juego si van de principio a fin sin los eventos requeridos.



- Practique tocar los botones en la proyección haciendo que su clase reaccione.
- Agregue secuencias de botones al mix y haga que los/as estudiantes intenten seguir el ritmo con los sonidos.
- Informe a su clase que cada vez que presiona un botón, es un “evento” que les dice lo que se espera que hagan a continuación.
- Haga que la clase comience con una tarea planificada antes de interrumpirlos de nuevo con los botones. Sugerimos:
 - Contar hasta 10.
 - Cantar “Old McDonald” (escoger 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 está en marcha, intercale esporádicamente un botón, presionándolo.
- Continúe la mezcla hasta que comprendan la diferencia entre acciones que son guiadas por un plan y las que son gatilladas por un evento.

Actividad de Cierre (10 min.)

Charla Rápida: ¿Qué aprendimos?

- ¿Por qué es necesario que podamos manejar los eventos en un programa?
- ¿En qué otros tipos de eventos puedes pensar?

Escribir en un Diario

Sugerencias para el Diario

- ¿De qué trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- Dibuja un evento que haya causado una acción hoy.
- Dibuja una acción causada por evento que haya sucedido hoy.

Evaluación (10 min.)

Evaluación – El Gran Evento de Los Fundamentos de Ciencias de la Computación

- Distribuya una copia de la evaluación y deje que los/as estudiantes completen la actividad de forma independiente luego de haber dado las instrucciones.
- Esto debería ser familiar, debido a actividades previas.

Aprendizaje Ampliado

Use estas actividades para ampliar el aprendizaje de los/as estudiantes. Pueden usarse como actividades fuera del aula o cualquier otro enriquecimiento.

El Evento de una Persona es la Reacción de Otra

Asigne a cada estudiante un evento al cual poner atención, y una reacción apropiada a ese evento. Encadene las acciones para que la reacción de cada niño/a sea un evento que gatille la reacción de otro/a estudiante. Continúe asignando hasta que todos/as tengan algo que hacer y así todos hacen que alguien reaccione.

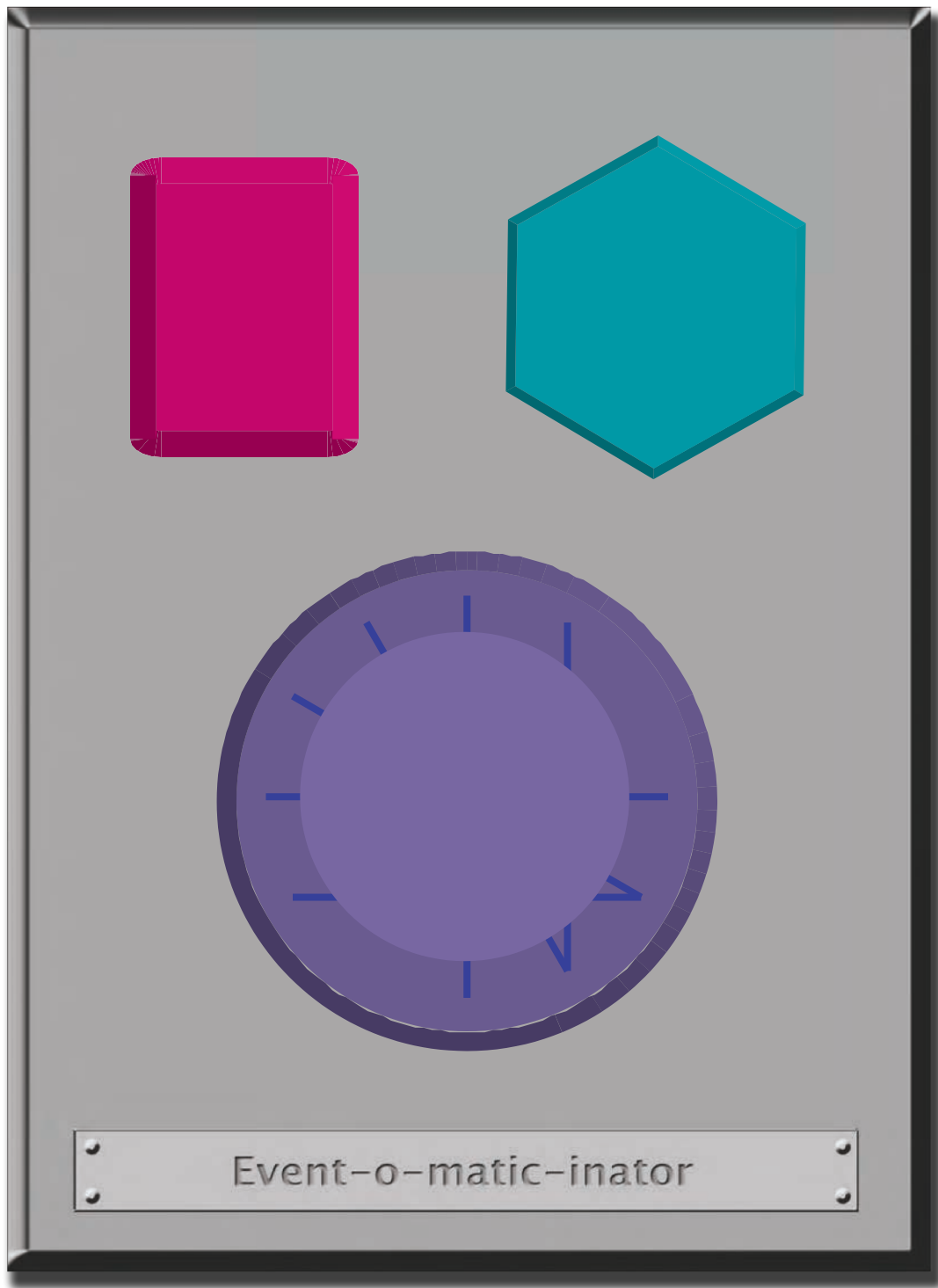
Eventopalooza

Divida la clase en grupos. Usando el Controlador de Eventos, asigne a cada grupo reacciones diferentes al mismo botón. Haga esto para los tres botones, ¡Ahora 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**.





Sin Conexión

Nombre: _____

Fecha: _____

El Gran Evento

Evaluación Controlando con Eventos



Has recibido un controlador mágico que cambia la foto del marco de tu escritorio.

Observa más abajo lo que hace cada botón. ¿Puedes descifrar qué series de botones de eventos causarán que tu marco muestre las fotos a la derecha? Dibuja una línea desde cada set de fotos a la combinación de botones que lo causa. El primero ha sido hecho por ti.

