

Lección 13: Mini-Proyecto: Juego de Persecución

55 minutos

Resumen

Esta lección combina **construcción de estudios** en torno a eventos con un **mini-proyecto** donde los estudiantes pueden construir su propio juego animado.

Propósito

En esta lección, los estudiantes desarrollarán aún más su comprensión de los eventos, a través de Play Lab. Los estudiantes usarán eventos para hacer que los personajes se muevan por la pantalla, hacer ruidos y cambiar el fondo en base a la configuración del usuario. Al final de los desafíos, los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir sus proyectos.

Estándares

Curso Completo Alineamiento

Estándares de Ciencias de la Computación CSTA K-12 (2017)

- ▶ **AP** - Algorithms & Programming

Agenda

Actividad previa (10 minutos)

Introducción

Actividad Principal (30 minutos)

Chase Game con Eventos

Actividad de cierre (15 minutos)

Reflexión

Ampliación del aprendizaje

Objetivos

Los estudiantes podrán:

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

Preparación

- Juega con los rompecabezas para encontrar cualquier área potencialmente problemática para tu clase.
- Asegúrate de que cada estudiante tenga un diario de reflexión.

Enlaces

¡Aviso! Por favor, haga una copia de cualquier documento que planea compartir con los estudiantes.

Para los profesores

- **Niveles de programación abiertos** - Guía de respuestas

▼ Hacer una copia

Para los estudiantes

- **Bloques sin conexión (cursos C-F)** - Manipulativos

▼ Hacer una copia

- **Momento de reflexión en línea** - Vídeo

Vocabulario

- **Evento** - una acción que hace que algo suceda.

Guía Didáctica

Actividad previa (10 minutos)

Introducción

Analicen brevemente el juego *Flappy Bird* de la lección anterior. Pide a los estudiantes que mencionen los diferentes eventos en el juego, entre los cuales se incluyen:

- *Flappy* golpeándose contra el suelo
- *Flappy* chocando con un obstáculo
- Un jugador haciendo clic en la pantalla
- *Flappy* esquivando un obstáculo

Ahora analicen las acciones que corresponden con esos eventos. Si *Flappy* choca con cualquier objeto se termina el juego, pero si esquivo un obstáculo, gana un punto. Un jugador haciendo clic en la pantalla provoca que *Flappy* mueva sus alas.

Pregunta qué otros eventos y acciones les gustaría ver. ¿Qué otra clase de juegos podríamos crear con estos eventos y acciones?

Actividad Principal (30 minutos)

Chase Game con Eventos

💡 Consejo didáctico ▲

Los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir el resultado final con un enlace. Esta es una gran oportunidad para mostrarle a la comunidad escolar las grandes cosas que tus estudiantes están logrando. Reúne todos los enlaces y guárdalos en la página web del curso, de manera que todos los puedan ver.

Recuérdales que sólo pueden compartir sus trabajos con sus amigos cercanos o familiares. Para más información, mira o muestra a la clase el video ***Momento de reflexión en línea**.

Esta es la actividad en línea que ofrece más libertad de todo el curso. En la etapa final, los estudiantes tendrán la libertad de crear un juego por ellos mismos. Quizás quiera proporcionarles pautas estructuradas sobre qué clase de juegos crear, particularmente para aquellos estudiantes que podrían sentirse agobiados por tantas opciones.



Vídeo: Introducción al Laboratorio de Juegos



2-6

Desarrollo de Habilidades

2

3

4

5

6



7-12

Miniproyecto: Juego de persecución

7

8

9

10

11

12



13

Juego libre



14

Lecciones adicionales

Actividad de cierre (15 minutos)

Reflexión

Sugerencias:

- ¿Sobre qué se trataba la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección?
- ¿Qué evento usaste hoy en tu programa?
- ¿Hay algún evento que te hubiese gustado usar en tu juego y que no hayas podido usar en Play Lab?

Ampliación del aprendizaje

Usa estas actividades para ampliar el aprendizaje de los estudiantes. Se pueden usar como actividades extraprogramáticas.

Mira detrás de la cortina

Cuando compartes un enlace de tu historia, también compartes todo el código que está detrás y que la compone. Esta es una gran oportunidad para que los estudiantes aprendan uno del otro.

- Publica enlaces a historias ya terminadas en línea.
 - ¡También crea una historia para compartir!
- Cuando los estudiantes carguen un enlace, que hagan clic en el botón “Cómo funciona” para ver el código detrás de la historia.
- En grupos, conversen sobre las diferentes formas en que los compañeros de clase programaron sus historias.
 - ¿Qué te llamó la atención?
 - ¿Qué te gustaría probar a ti?
- Elige la historia de alguien más y haz clic en [Remix](#) para jugar con ella (no te preocupes, la historia original está guardada).



Esta obra está disponible bajo una [Licencia Creative Commons \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Contáctanos si desea contar con la licencia de los materiales de Code.org para uso comercial.