

Lección 13: Eventos en La Era del Hielo

Evento | La Era del Hielo

Reseña

En esta lección, los/as estudiantes son llevados a una historia que presenta personajes de la Era del Hielo. Los/as estudiantes trabajarán con eventos y loops para hacer que sus personajes se muevan por la pantalla, y tendrán la oportunidad de crear su propio juego o historia después de los niveles guiados.

Propósito

Los/as estudiantes usarán eventos para hacer que los personajes de La Era del Hielo se muevan por la pantalla, muestren mensajes e interactúen con otros personajes según el usuario. Esta lección ofrece una entretenida introducción a los eventos en la programación, al mismo tiempo que proporciona la oportunidad de mostrar su creatividad.

Al término de esta secuencia de desafíos, los/as estudiantes podrán compartir sus proyectos con sus amigos y familia.

Orden de las Actividades

Actividad Previa (15 min.)

Introducción

Revisión de “El Poder de las Palabras”

Actividad Principal (30 min.)

Desafíos en línea Curso F – Sitio Web

Cierre (15 min.)

Escribir en el Diario

Objetivos

Los/as estudiantes serán capaces de:

- Identificar acciones que se correlacionan con los eventos introducidos.
- Crear juegos animados e interactivos usando secuencias y eventos.

Preparación

- Recorra los desafíos online de curso F – Sitio web para encontrar áreas de problemas potenciales 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 planea compartir con los/as estudiantes.

Para el/la profesor/a:

- Curso F desafíos online – Sitio web.
- Sugerencias para la actividad principal del curso Fundamentos – Recomendaciones para las lecciones.

Para los/as estudiantes

- Diario Think Spot - Diario de Reflexión.

Vocabulario

- **Algoritmo.** Lista de pasos para terminar una tarea.
- **Loop.** La acción de hacer algo una y otra vez.
- **Repetir.** Hacer algo de nuevo.

Guía Didáctica

Actividad Previa (15 min.)

Introducción

Hoy, los/as estudiantes aprenderán a usar eventos en programación.

- **Evento:** una acción que provoca que otra cosa pase. Pida a los/as estudiantes que levanten la mano.

Lo que hizo fue declarar un evento. Cuando dice “levanten sus manos”, los/as estudiantes responden levantando la mano. En programación, usted declararía esto diciendo “cuando yo diga levanten la mano, ustedes levantan sus manos”.

También puede pensar en ciudades que declaran eventos. Hay leyes que dicen “cuando hay una luz verde, los autos pueden pasar la intersección”. Pregunte a los/as estudiantes por qué creen que esto es un evento.

Hoy, los/as estudiantes usarán los eventos para hacer un juego con personajes de la Era del Hielo, pero los eventos que usarán serán más como videojuegos. Los eventos tomarán forma de acciones, tales como hacer clic en la flecha hacia arriba o dos personajes encontrándose.

Revisión de "El Poder de las Palabras"

Recuerde a los/as estudiantes lo que significa el ciberbullying, mediante una lista de cosas que están bien decir en línea y las que no.

Está bien decir en línea	Ciberbullying - NO está bien decir
Eres mi amigo/a. Me gusta tu corte de pelo. ¿Terminaste tu tarea?	Eres un/a idiota. Voy a hacer una fiesta y tú no estás invitado/a. Eres feo/a. Eres tan raro/a.

Discuta sobre otros ejemplos para las dos categorías anteriores. Los/as estudiantes tendrán la oportunidad de escribir mensajes que los personajes dirán. Asegúrese de que sepan que nunca está bien decir cosas malas en línea.

Actividad Principal (30 min.)

Desafíos en línea Curso F Online– Sitio Web

Esta es una actividad muy creativa con amplias oportunidades para la creatividad. Es posible que desee ofrecer pautas estructuradas sobre el tipo de juego que se debe crear, especialmente para los/as estudiantes que se sienten abrumados/as por tener demasiadas opciones.

Sugerencia para el/la Profesor/a:

Recuerde a los/as estudiantes compartir su trabajo sólo con amigos cercanos y familia.

Para mayor información, vea o muestre a la clase el video online “Detente y Piensa”.

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 solidificar cualquier conocimiento que hayan obtenido hoy, y a construir una hoja de revisión para que la revisen en el futuro.

Sugerencias para el diario:

- ¿De qué trató la lección de hoy?
- ¿Cómo te sentiste durante la lección de hoy?
- ¿Qué es un evento?
- ¿Cómo ayudan los eventos a hacer los programas muy geniales?