

REPRESENTAR PROGRAMAS

TIEMPO PROPUESTO
30-45 MINUTOS

OBJETIVOS

Al completar esta actividad, los estudiantes:

- + Conocerán los conceptos de evento (algo que causa que otra cosa ocurra) y paralelismo (cosas que ocurren al mismo tiempo) a través de la representación.
- + Serán capaces de explicar qué son los eventos y cómo funcionan en Scratch
- + Serán capaces de explicar qué es el paralelismo y cómo funciona en Scratch

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

- De forma opcional, podrías conectar un proyector al ordenador para mostrar los bloques y los programas que van a representarse.
- Pide dos voluntarios.
- Pide a los voluntarios que representen una serie de instrucciones (ya sea "programando" a los voluntarios a través de la interfaz de Scratch o imprimiendo versiones físicas de bloques Scratch).
 - Haz que un actor haga algo (como andar por la clase)
 - Haz que ese actor haga un "reset" (volver al inicio).
 - Haz que ese actor haga dos cosas simultáneamente (como andar por la clase y hablar).
 - Añade la segunda persona, haciendo que simultáneamente (pero de forma independiente) haga una tarea, como hablar.
 - Haz que la segunda persona haga una tarea derivada, como responder al primer actor en lugar de que se pisen el uno al otro.
- Reflexionad sobre la experiencia en grupo para debatir los conceptos de eventos y paralelismo utilizando las preguntas de reflexión de la derecha.

RECURSOS

- Proyector (opcional)
- Bloques físicos de Scratch (opcional)

PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

- + ¿De qué formas distintas se lanzaron las acciones?
- + ¿Qué mecanismos permiten gestionar eventos en Scratch?
- + ¿De qué formas distintas ocurrieron cosas al mismo tiempo?
- + ¿Qué mecanismos permiten tener paralelismo en Scratch?

REVISANDO EL TRABAJO DE LOS ESTUDIANTES

- + ¿Los estudiantes pueden explicar qué son los eventos y el paralelismo y cómo funcionan en Scratch?

NOTAS

- + Esta actividad subraya el concepto de "reseteo", que es algo que a los Scratchers se les suele atascar al comenzar. Si quieren que las cosas comiencen en un sitio determinado, con una apariencia concreta, etc., los estudiantes necesitan comprender que ellos son los responsables de programar esos pasos de preparación.
- + Esta actividad puede ser útil para mostrar el funcionamiento de los bloques "enviar mensaje" y "al recibir mensaje".

NOTAS PARA MÍ

- _____
- _____
- _____
- _____