

Programación resumida del taller “Iniciación a la programación”

Las clases están estructuradas según se expone a continuación, si bien no es una programación completamente cerrada, dejando flexibilidad para tener en cuenta los intereses de los niños y sus características. Por ello, algunas sesiones pueden variar (cambiando el orden de enseñanza o aumentando/disminuyendo la dificultad de las tareas).

Lección 1

- Comenzar proyecto y ponerle nombre
- Añadir/quitar escenario y personajes
- Colocar personajes en el escenario
- Seleccionar personaje para aplicarle acciones
- Bloques de inicio (bandera verde y tocar) y de finalización
- Bloques de movimiento (arriba, abajo, izquierda y derecha)
- Eliminar bloques

Lección 2

- Usar cuadrícula para ajustar movimientos
- Bloques de movimiento (salto y girar)
- Bloques de modificar tamaño
- Bloques de diálogo (escritos y hablados)
- Copiar bloques de un personaje a otro

Lección 3

- Bloques de velocidad de movimientos
- Bloques de repetir secuencia y repetir indefinidamente
- Bloque de inicio (cuando un personaje toca)
- Bloque de movimiento (volver al inicio)

Lección 4

- Bloques de aparecer, desaparecer y esperar tiempo para una acción
- Varios escenarios y cómo pasar de uno a otro
- Bloques de enviar mensaje e iniciar al recibir mensajes
- Crear y modificar escenarios y personajes

Lección 5

(Solo proyectos)