



Programación & Animaciones

Este curso está diseñado para capacitar en la enseñanza de programación y animaciones. Los participantes adquirirán una comprensión básica del software Pictoblox. Durante el curso, los participantes crearán distintos proyectos, como historias interactivas, animaciones y juegos, que fomentarán la creatividad de los alumnos en el mundo digital. Al finalizar el curso, los profesores estarán equipados con las habilidades y herramientas necesarias para ayudar a sus alumnos a aprender programación de manera efectiva y creativa.

Resultados de Aprendizaje

Este curso capacita a los profesores para hacer seguimiento del progreso de sus alumnos en computación y programación. Los participantes adquirirán una comprensión básica de la interfaz de PictoBlox, utilizarán diversos bloques de programación y crearán proyectos entretenidos como historias, animaciones y juegos. Estas habilidades permitirán a los profesores ayudar a sus alumnos a desarrollar su creatividad en el mundo digital.

Clase 1: Introducción al mundo de la programación

Introducción a la programación e interfaz gráfica de Pictoblox.

Proyecto: Realizar primer código para dar movimiento a un personaje.

Desafío: Programar una animación un robot explorador planetario.

Clase 2: Variables

Aprender el funcionamiento y el uso de bloques de variables, almacenar y modificar información en variables.

Proyecto 1: Seguimiento de posición de objetos con variables.

Proyecto 2: guardar datos de usuarios en variables.

Desafío: Descubrir la manera de sumar 2 variables y realizar un código.

Clase 3: Operadores matemáticos y relacionales

Aprender el funcionamiento y el uso de bloques de variables, almacenar y modificar información en variables.

Proyecto 1: Programar una animación de robot matemático para resolver problemas aritméticos, una calculadora.

Desafío: Programar una tabla de multiplicar.

Clase 4: Operadores condicionales

Aprender el funcionamiento de los bloques condicionales para darle funcionalidades a juegos y animaciones.

Proyecto 1: Programar juego del robot matemático, capaz de preguntar diferentes operaciones matemáticas, sumar puntos.

Desafío: Minijuego Aprende operaciones matemáticas.

Clase 5: Operadores lógicos

Aprender que son los operadores lógicos "Y", "O", "No" y su aplicación en la programación y robótica.

Proyecto: Proyecto de "calificaciones" donde entregue la calificación según el puntaje obtenido.

Desafío: Programar el robot de ofertas según día de la semana.

Clase 6: Juego Interactivo

Aplicar lo aprendido para desarrollar un videojuego que aplique al área de interés, donde se debe controlar un personaje y esquivar objetos.

Proyecto 1: Videojuego "niño de la escuela".

Desafío: Mejoras del videojuego "niño de la escuela".

