



RECREO CON CÓDIGOS

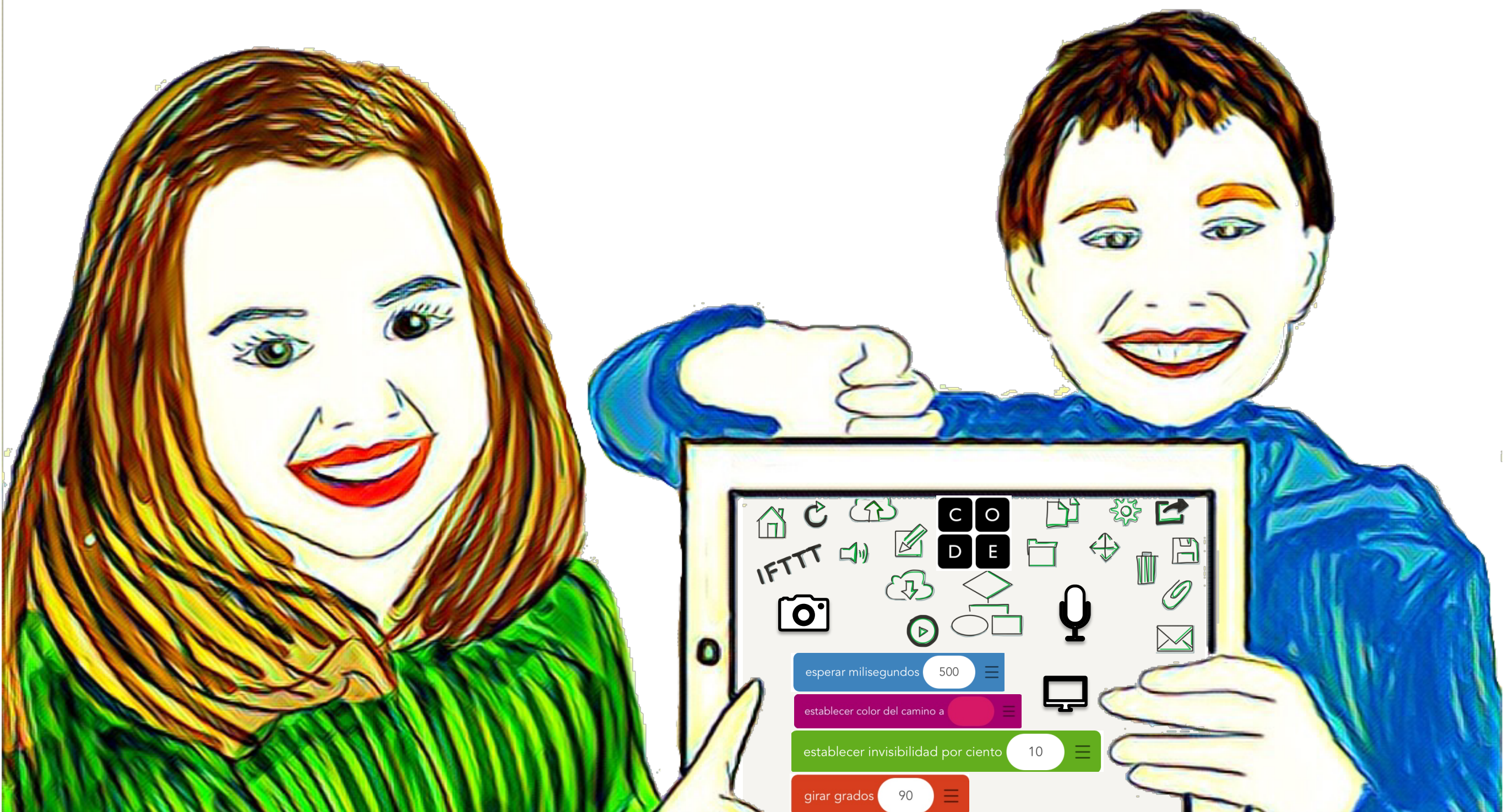
Aprendizaxe Formal 2014/2015 Aula



Club Código 2015/2016 Aprendizaxe Non Formal



Unha nova forma de alfabetización?





CODING FOR {KIDS}



Animaciones

Xogos

Historias

Arte



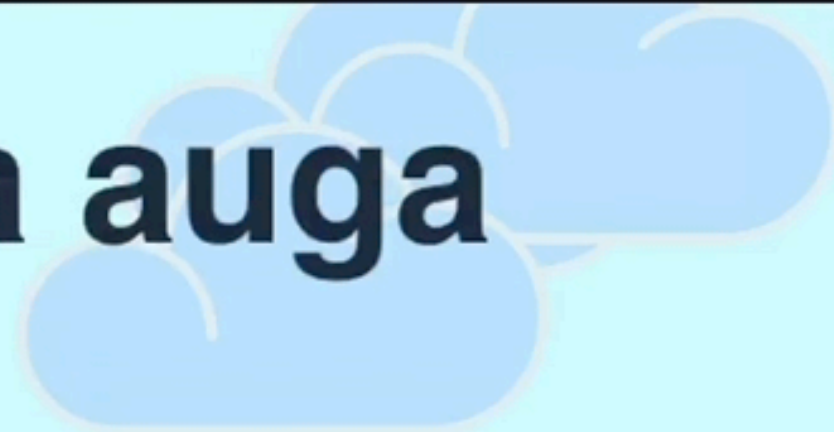


Ler en galego mola!





Ciclo da auga

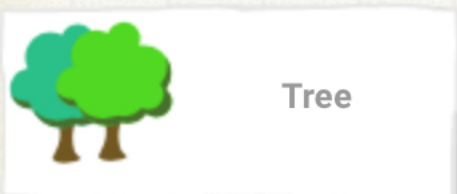


EMPEZAR

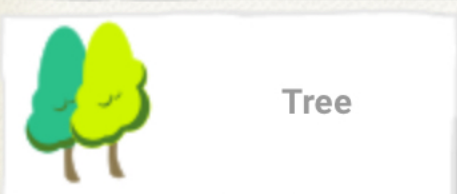




Sun



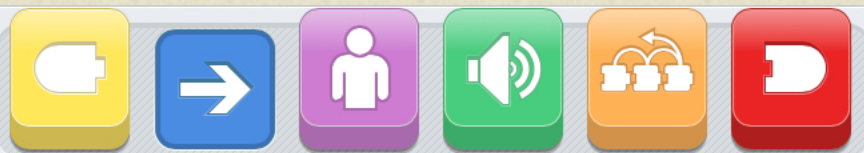
Tree



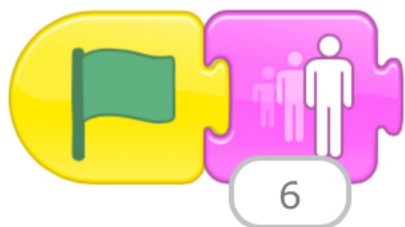
Tree



Character



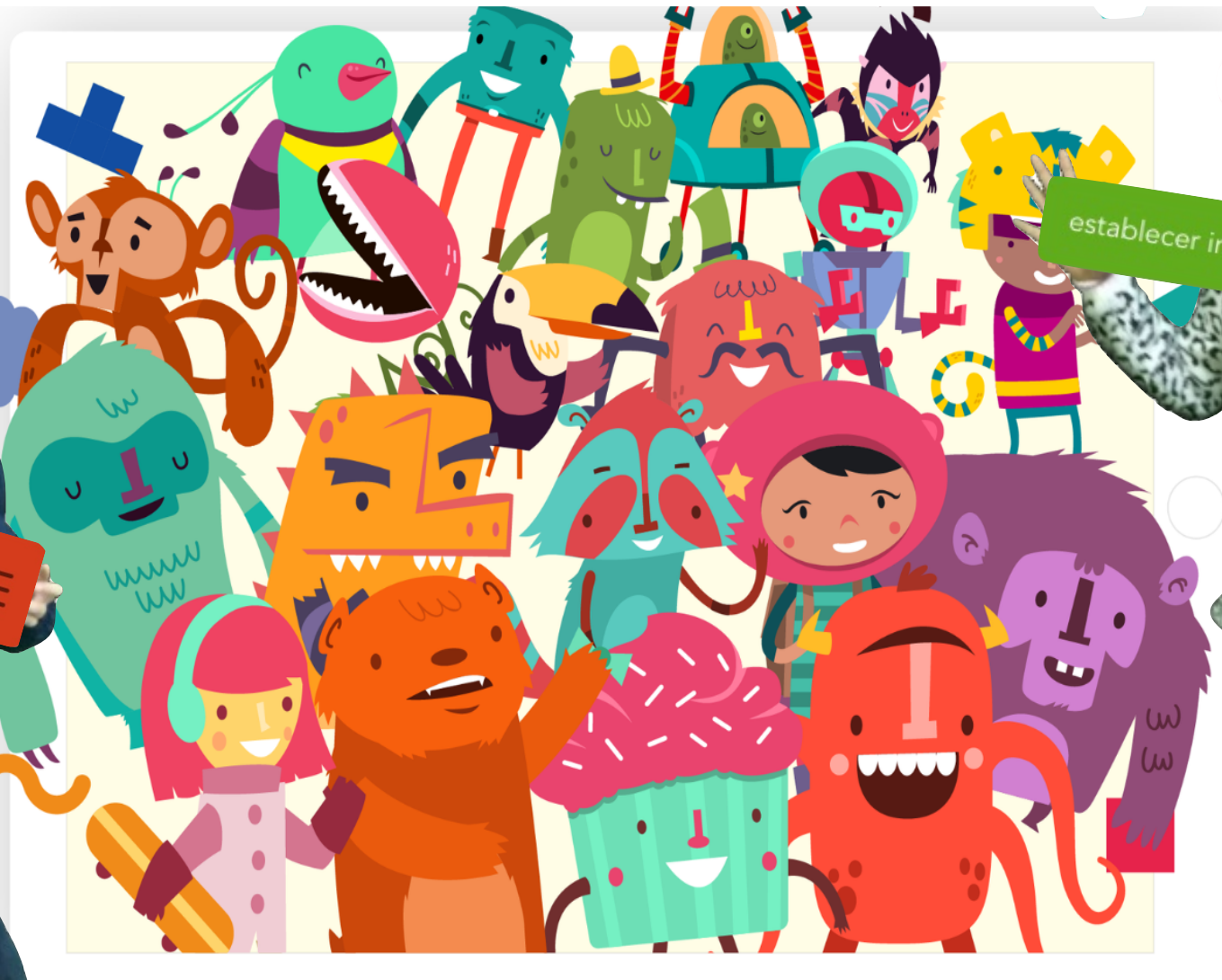
EMPEZAR



HOPSCOTCH



Cuando comienza el juego



JUGAR ►

Cuando se inicia proyecto

Repetir Veces 4

Dejar Un Rastro Color color al azar Anchura 30

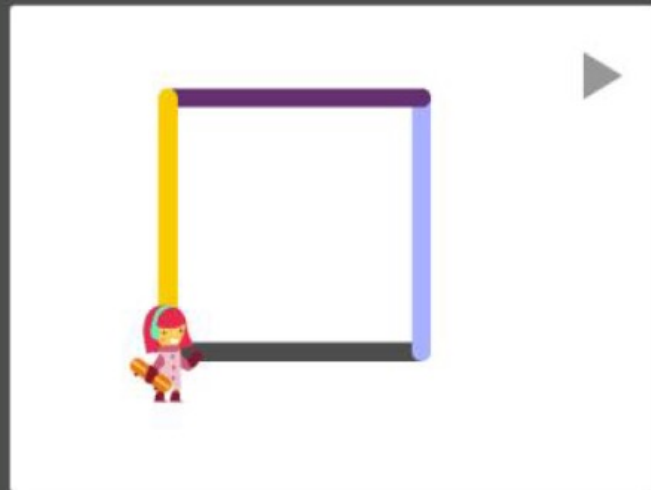
Mover Hacia Adelante 400

Girar 90 Grados

Final

Final

Reto
conseguido!



ocultar vista previa

Mis habilidades + ^

Movimiento



Dibujando



Estilos y sonido

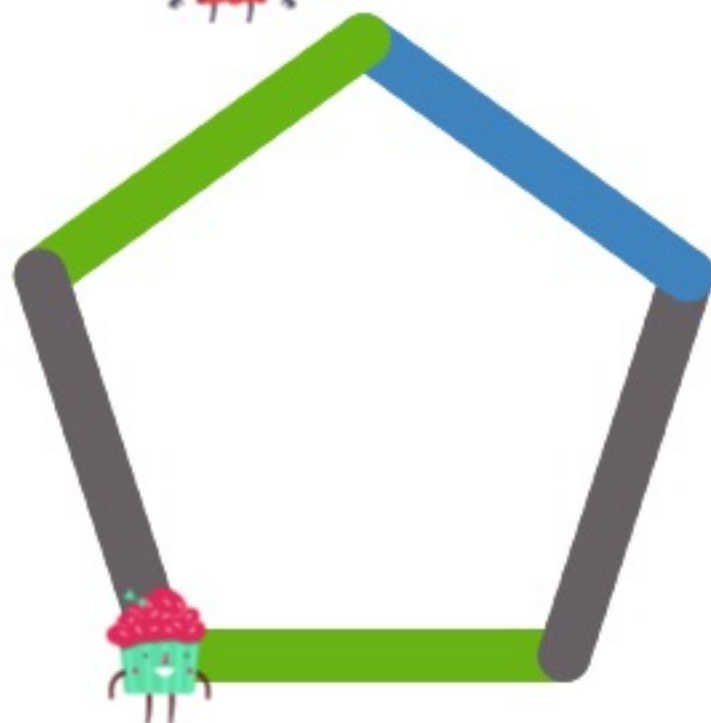
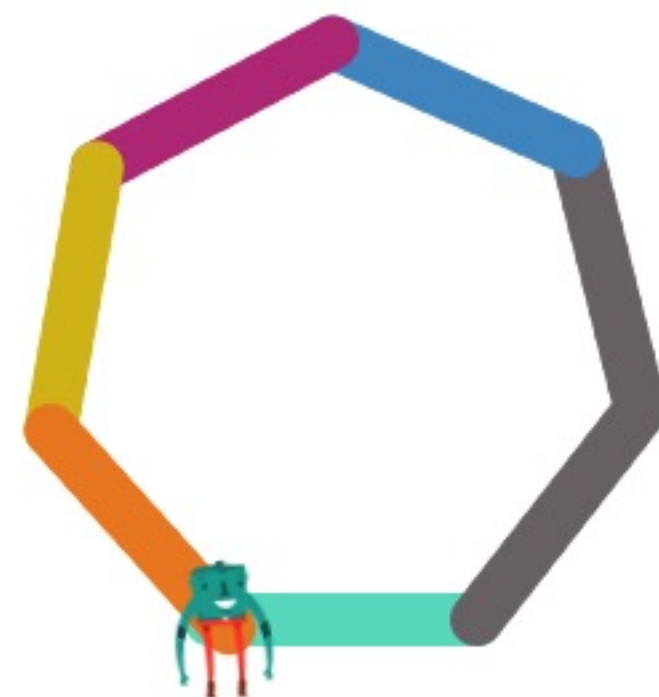
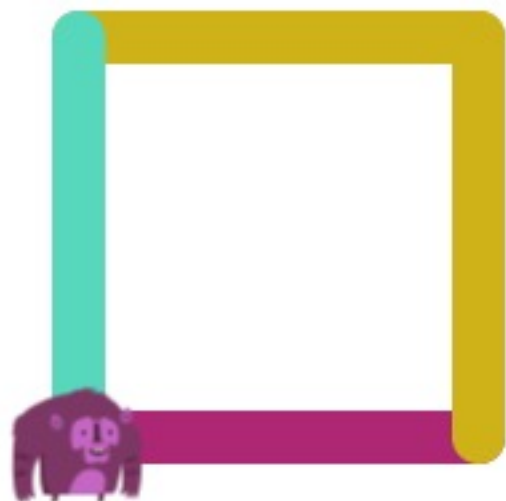


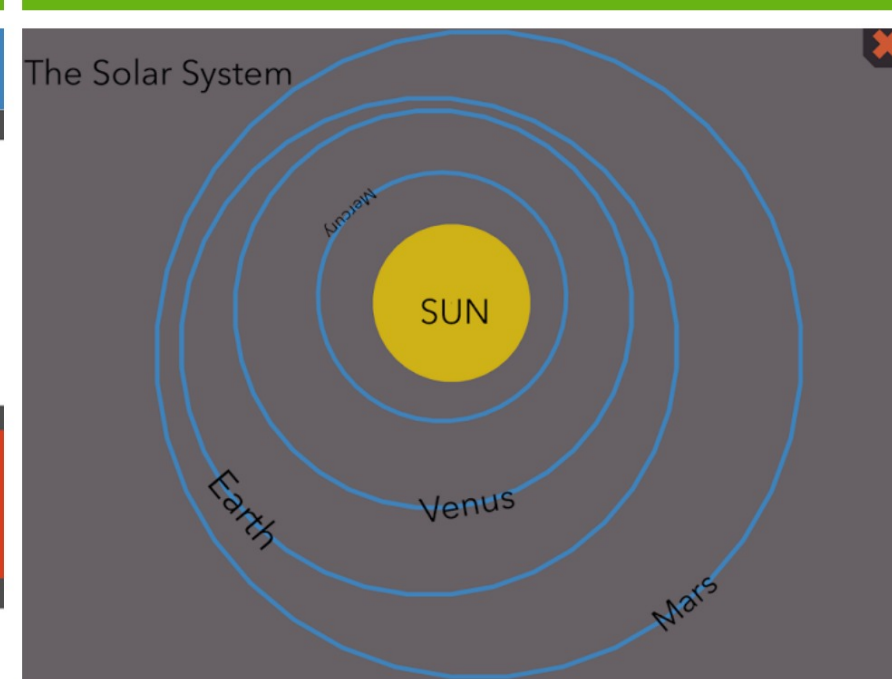
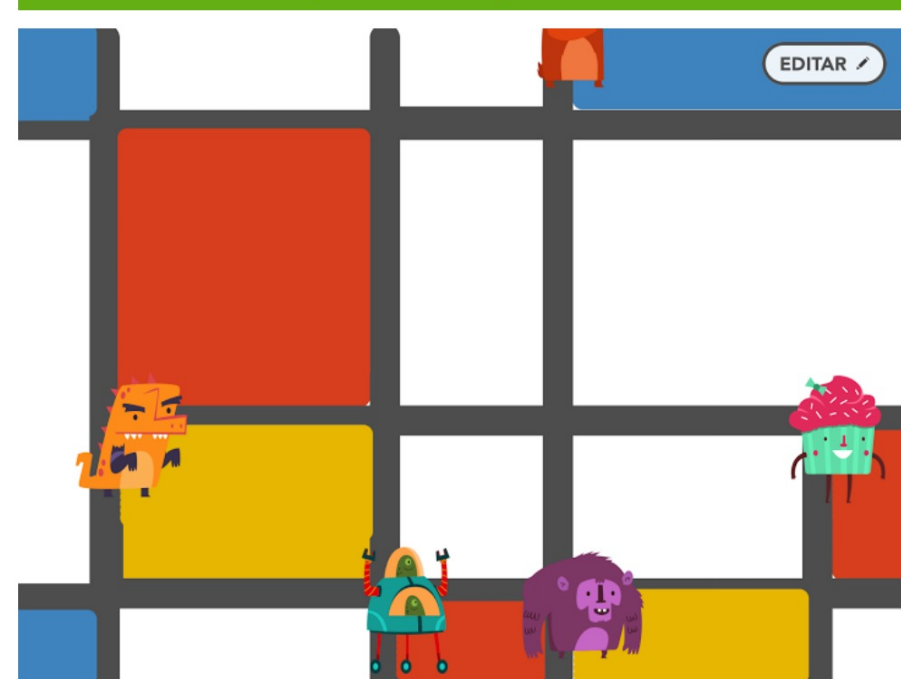
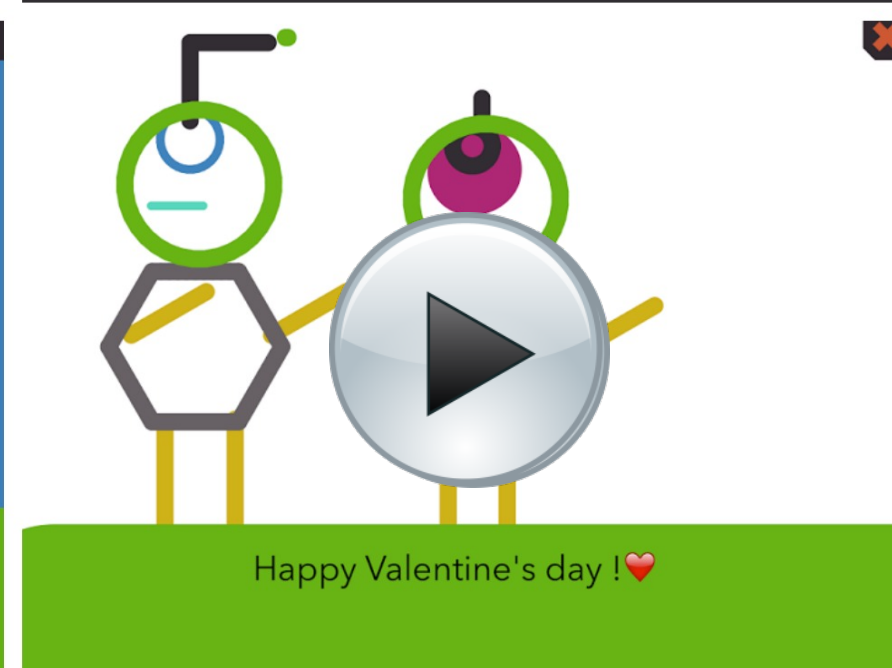
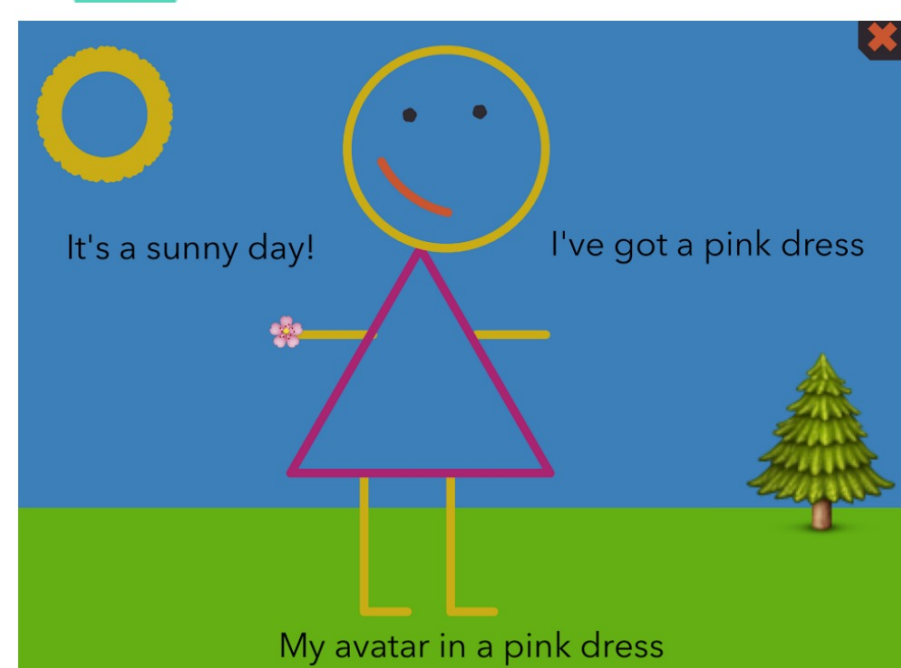
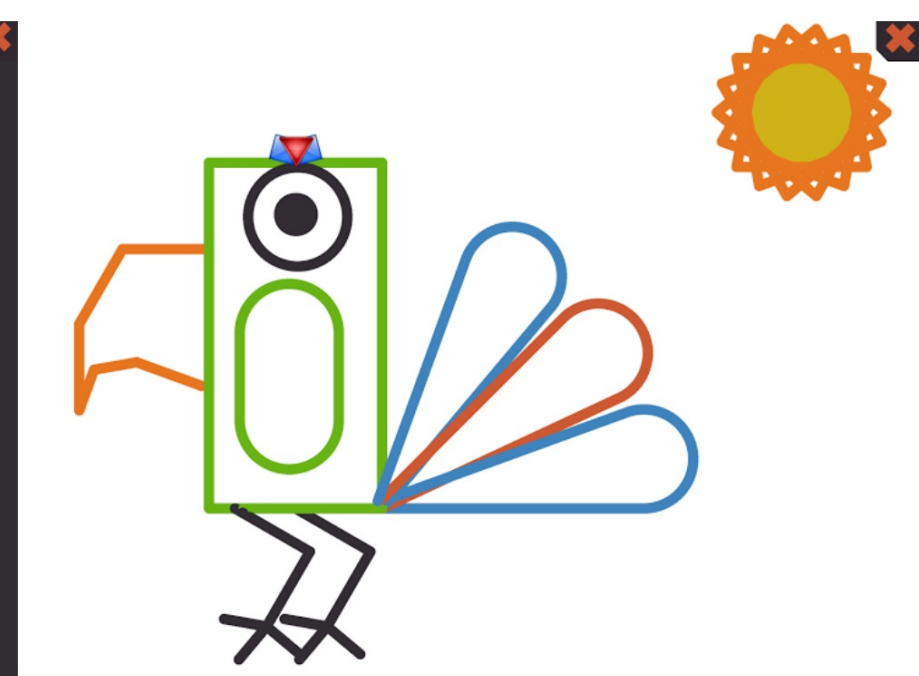
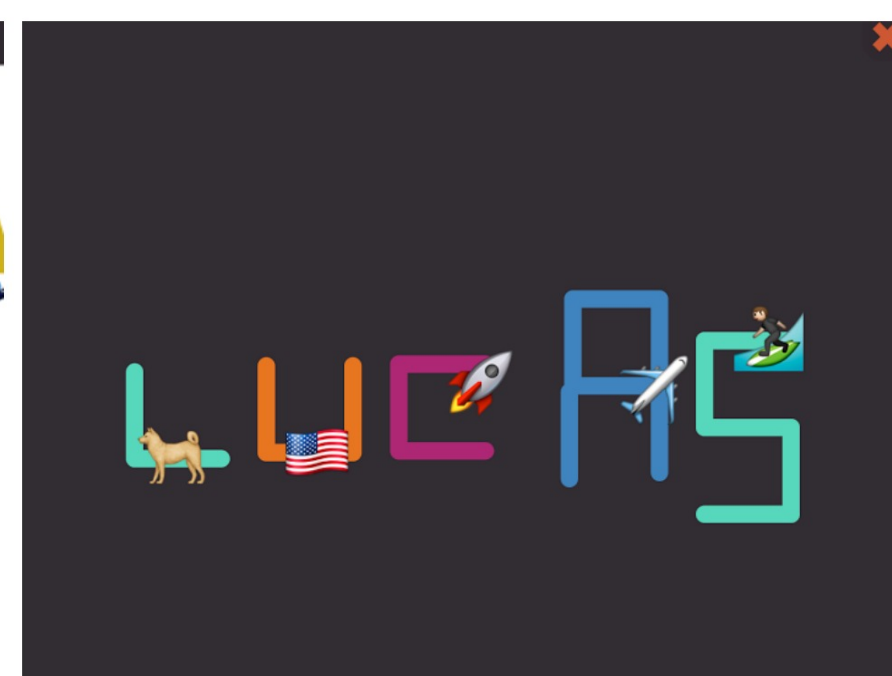
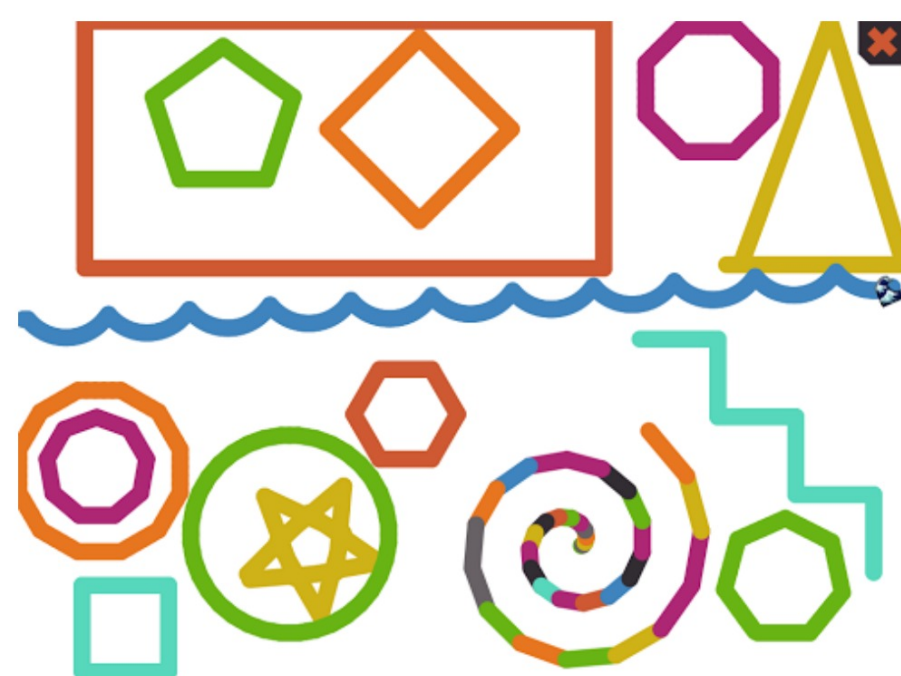
Valores



Flujo de control









Jugar





Jugar



Cosmic Cody



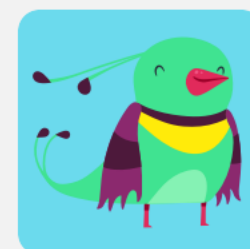
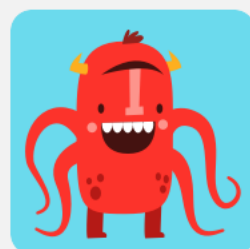
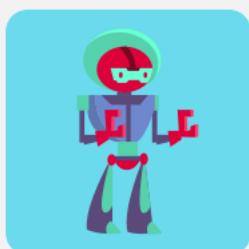
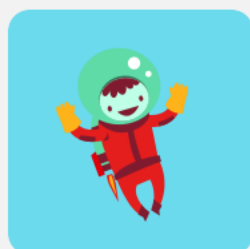
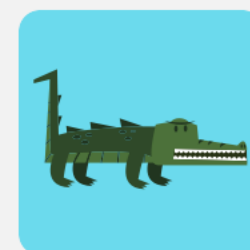
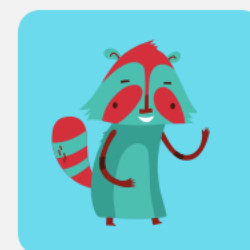
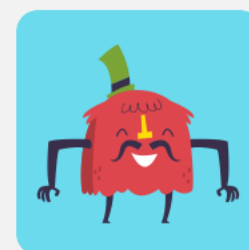
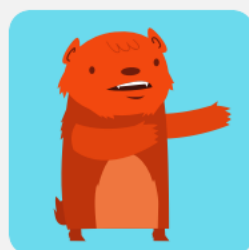
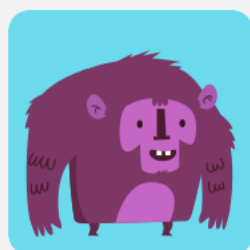
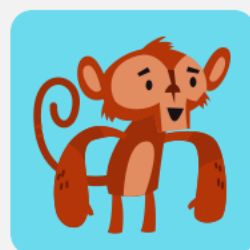
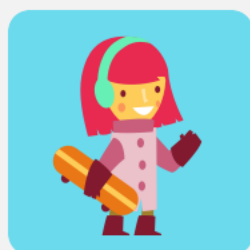
Añadir código





Jugar

PERSONAJES



Métodos



Texto



Formas



Personajes



Selva



Cosmic Cody



Jugar



MIS REGLAS



Bold Text



Bounce



Drag Me



Draw Background



Draw Like a Pen



Make Fireworks



Mirror



Regla nueva

IPAD

comienza el juego

se ha pulsado

está presionado

Mis reglas



iPad



Colisiones



Condicionales





Cosmic Cody



Jugar



Cuando

comienza el juego



Fin



MÉTODOS



Go to center



Go to finger



Spin



Jump



Grow



Change color

Nuevo bloque

MOVER

mover hacia adelante

girar

establecer posición



Métodos



Mover



Estilos y sonidos



Dibujar



Variables



Flujo de control





Cosmic Cody



Jugar



trazar un camino

color



anchura

10



mover hacia adelante

100



Fin

Fin



MOVER

mover hacia
adelante

darle la vuelta

establecer
la velocidad

girar

cambiar x por

establecer ángulo

establecer posición

cambiar y por

ESTILOS Y SONIDOS

establecer color

configurar tamaño

comenzar so

establecer
una imagen

aumentan en

establece
invisibilida

establecer texto

se reduce en

Hasta Arri



Métodos



Mover



Estilos y sonidos



Dibujar



Variables



Flujo de control





Win!!



Cody's lives
Cody's lives

Hopscotch city

Robo's lives
Robo's lives

Don't fight in my street!!!



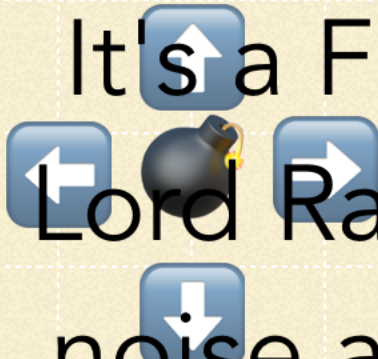
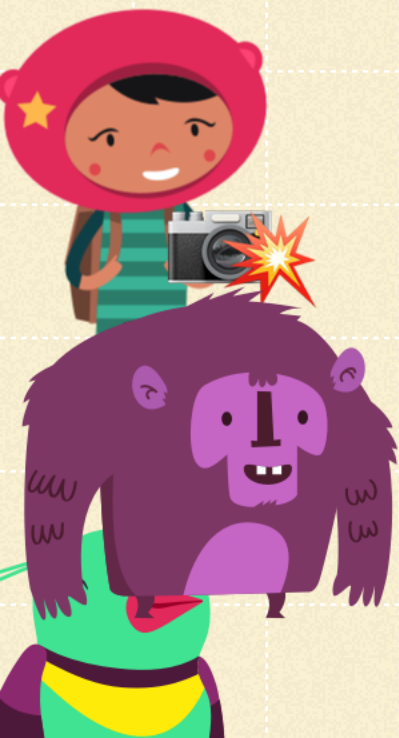
Hello everyone!

We're in Hopscotch c

It's a Food fight in the s

Lord Racknaky doesn't li

noise and he wants to st





Publicar



Editar

Robo wins!!!

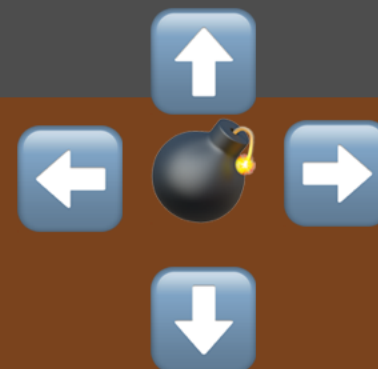
Cody's lives

8

Robo's lives

8

Don't fight in my street!!!



Hello everyone!
We're in Hopscotch city!
It's a Food fight in the street.
Lord Racknaky doesn't like the
noise and he wants to stop it.



See Code

Cody's lives

8

Robo's lives

8

Don't fight in my street!!!



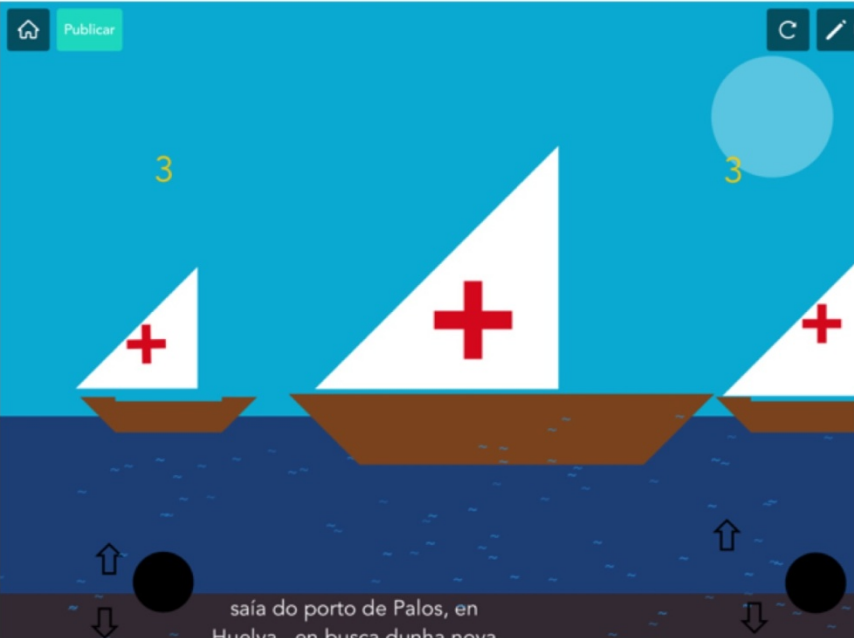
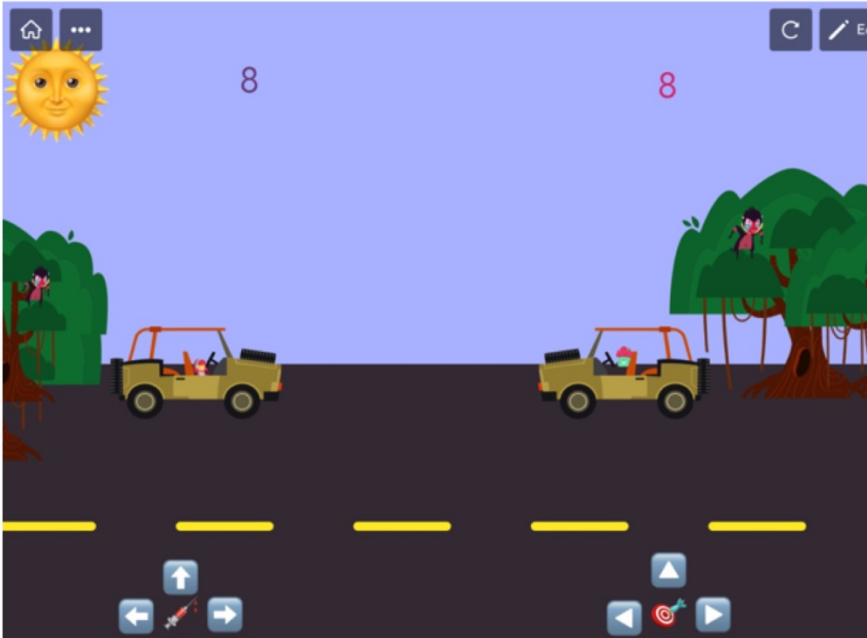
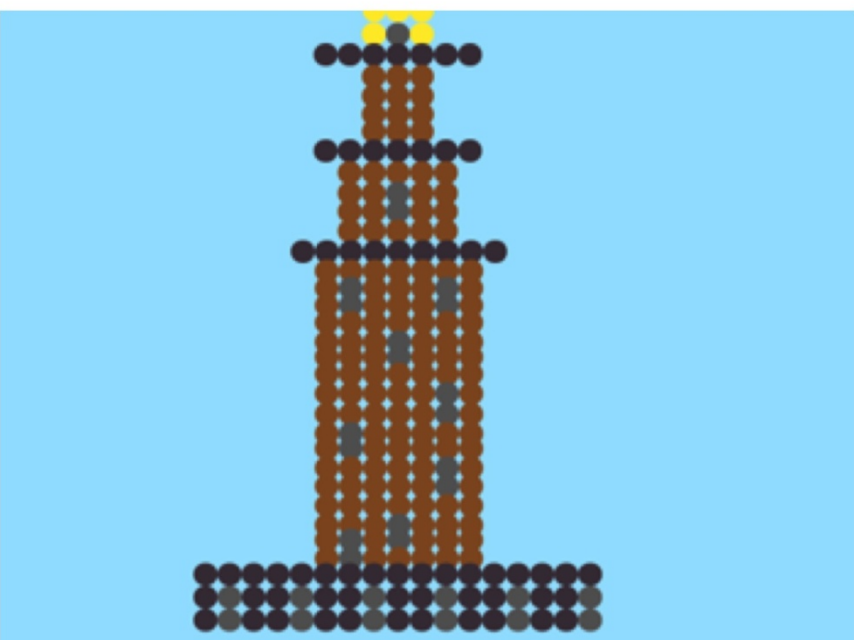
Hello everyone!

We're in Hopscotch city!

It's a Food fight in the street.

Lord Racknaky doesn't like the noise and he wants to stop it.









CANVAS PARA O DESEÑO DE PROXECTOS

COMPETENCIAS CLAVE

CMCCT, AA, C
D, CCL, SIEE



ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Busca de información (usando as
Tic), seleccionar a información
relevante.

Utilización de recursos Tic para crear
unha animación sobre o ciclo da
auga

Presentación da
información usando
Scratch, ScratchJr ou
Hopscotch



MÉTODOS DE AVALIACIÓN

Rúbrica
Caderno evidencias
ClassKick
Portfolio alumno



PRODUTO FINAL

Creación dunha animación
con ScratchJr, Hopscotch
ou Scratch sobre o ciclo da
auga.



TAREFAS

1. Visionado exemplo.
2. Lectura comentada da rúbrica de
avaliación.
3. Busca de información sobre o ciclo
da auga
4. Preparación do bocexo no caderno Classkick
5. Creación dunha animación empregando a linguaxe
de programación, Gravar audios, crear ilustracións,
engadir sons,....
6. Completado do caderno Classkick
7. Avaliación e coavaliación



DIFUSIÓN

Blog aula, Twitter,
Facebook, Instagram



RECURSOS



FERRAMENTAS TIC

Hopscotch
Scratch JR
Scratch
Classkick



AGRUPAMENTOS ORGANIZACIÓN

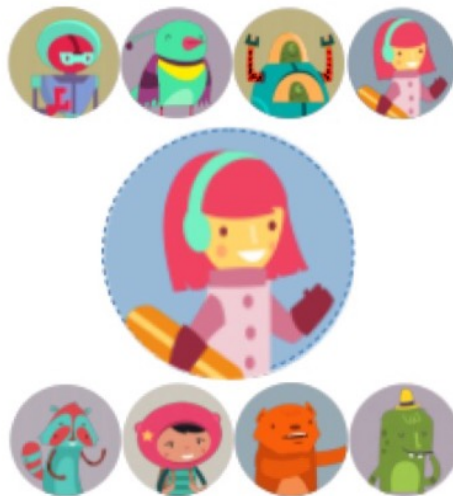
Parella
e gran
grupo



Cadernos virtuais

Game developers Workbook

HOPSCOTCH



NAME and SURNAME: Claudia Sieira Riveiro

USERNAME: Claudiasr/Clau4E CLASS: 4E

SCHOOL: C.E.I.P. Ponte dos Brozos

WEBSITE: Coding in Arteixo

CADERNO VIRTUAL DUN CREAD@R DE VIDEOXOGOS

HOPSCOTCH



NOME E APELIDOS Claudia Sieira Riveiro

USUARIO Claudiasr/clau4E CURSO 4E

CENTRO C.E.I.P. Ponte Dos Brozos

LOCALIDADE Arteixo

SITIO WEB Coding in arteixo



ESTE É O TEU XOGO...

Introducción:

Neste espazo pega unha captura do proxecto co escenario, personaxes e regras



O labirinto da morte

Nó:

Aquí coloca a captura da parte central do xogo



Desenlace:

Neste espazo, unha imaxe da escena onde apareza:

Gañaches!

Rematou o tempo...



Enlace: <https://c.gethopscotch.com/p/7cbgdy5>

Autor: Uxía Otero Rios

Data: Arteixo, 11 de novembro de 2014



A TÚA QUENDA...

Título:

O labirinto da morte

Localización

No monte maldito

Personaxes

Gorila e Pastel son os máis importantes, pero non nos olvidemos dos secundarios!!, neste caso é: Robo

Argumento:

A Pastel, ocurriuselle ir dar unha volta, e meterse no labirinto. A pobriña non podía saír, e cando Pastel chamou a Gorila... No canto de chamar á policía, saíu a fume de caroto!! Anda que..., mira que chamar a Gorila, no canto de chamar á policía...

Obxectivo:

Conseguir que Gorila rescate a Pastel

Regras:

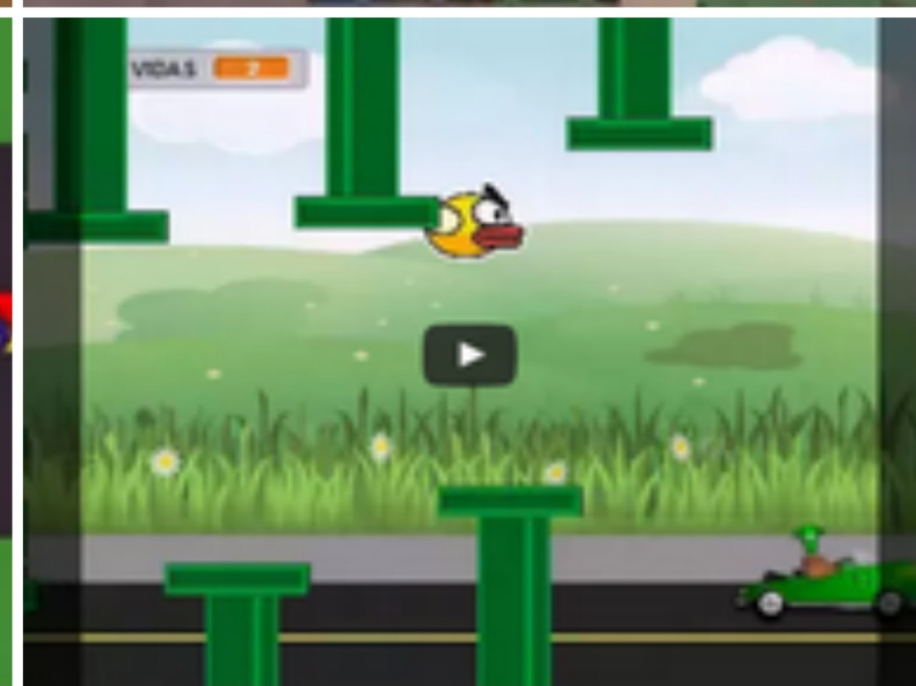
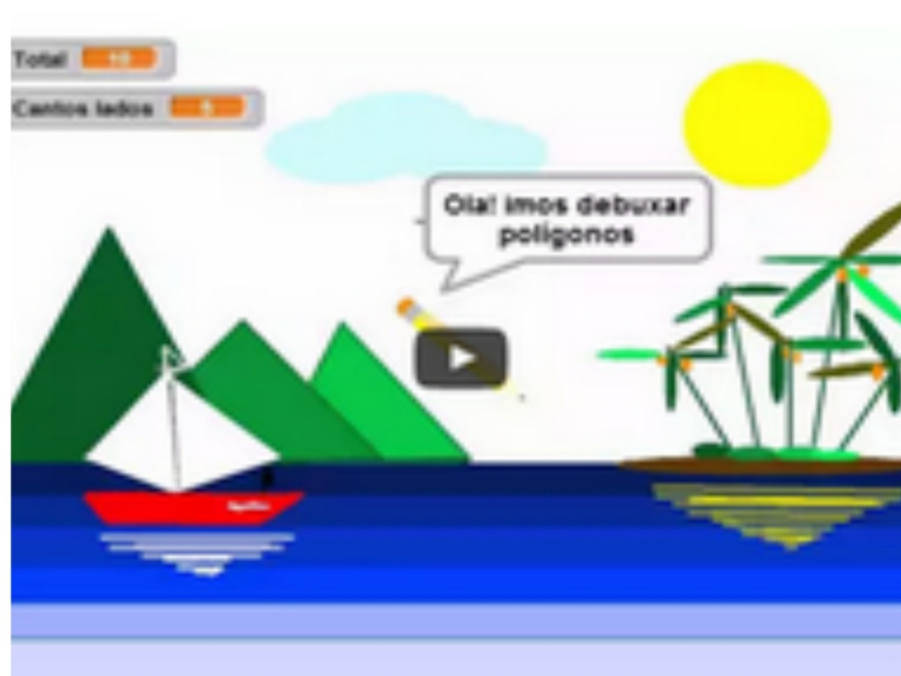
Intenta que Gorila cruce o labirinto para salvar a Pastel, pero non vaías polo camiño equivocado!!!

Dificultades atopadas:

Costoume facer que cando Gorila bata coa parede, que volvera cara ao inicio, pero, aparte diso non tiven ningunha dificultade.

Que bloques vas a empregar e para que...

BLOQUE	COMANDOS	FINALIDADE
Cando empeza o xogo	Trazar un camiño	Debuxar as liñas
Cando __choca con__	Mover	Mover cara adiante, Volver ao inicio
Cando se pulsa o ipad...	Establecer posición X, Y	Mover cara adiante ao personaxe



RÚBRICA LABIRINTO

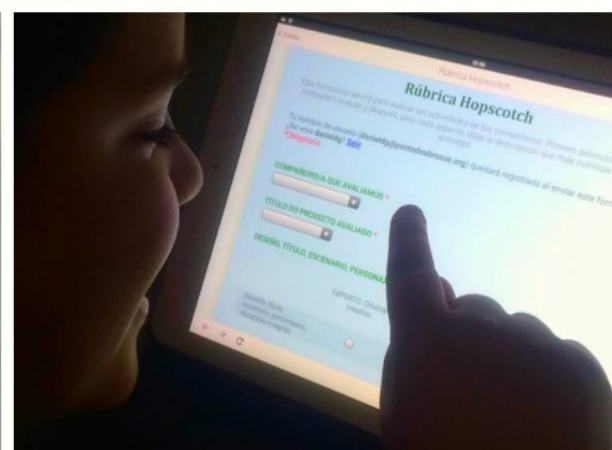
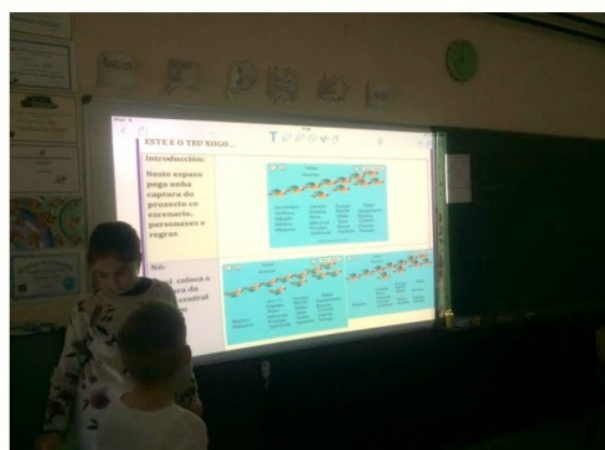
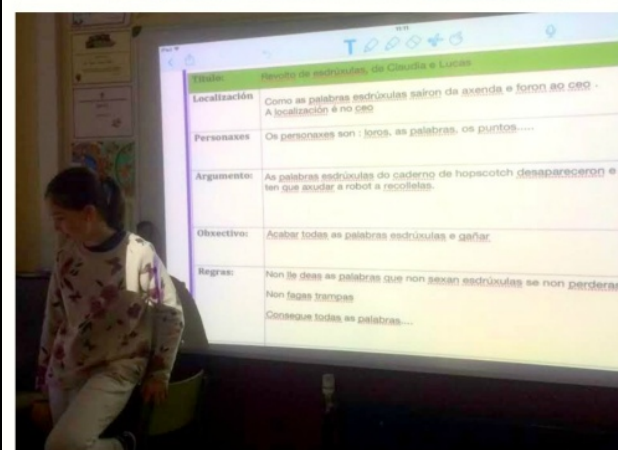
CREADORES DE VIDEOXOGOS. LABIRINTO

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Formulario Ayuda Coevaluación con Rúbricas Todos los cambios guardados

f_x

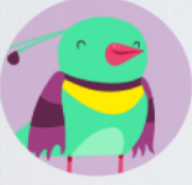
	A	B	C	D	E
1		EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	PESO
2		3	2	1	
3	Diseño: título, escenario, personaxes, obxectivo e regras	Orixinal e creativo. Propósito claro. Deseño visual é útil. Indicacións precisas. Moi fácil interactuar co programa.	Deseño sinxelo. Permite interactuar co programa. Indicacións pouco precisas.	Pouca orixinalidade. Deseño moi básico, baseado nas ideas de outros. Non permite interactuar. Non hai indicacións.	20%
4	Codificación	O programa funciona correctamente. Nivel avanzado no uso de bloques(esperar, variables, establecer posición...). a planificación cumpre as expectativas.	Hai pequenos erros de funcionamento. Uso básico de bloques : movemento, debuxo, aparencia, repeticións e por azar. A planificación foi medianamente eficaz.	Non se empregan axeitadamente os bloques e comandos. Non hai estratexias para corrixir erros de código. Depende sempre doutros. A planificación non foi eficaz.	20%
5	Traballo colaborativo	Traballo en equipo. Colaboración cos compañeiros/as. O ritmo de traballo é perfecto.	Pouca colaboración cos compañeiros.	Non hai colaboración cos compañeiros	20%
6	Caderno Notability	Cademo ao día coas anotacións e planificacións correspondentes aos proxectos	O caderno está ao día pero hai erros de planificación ou faltan algunhas anotacións.	O caderno non está ao día, ten ocos e as planificacións non están correctas.	20%
7	Presentación	Excelente ortografía, amplo vocabulario e moi boa redacción.Gran comunicador/a	Algún problema ortográfico, vocabulario e redacción aceptables. Presentación correcta do proxecto diante do grupo da clase.	Problemas á hora de explicar o seu proxecto. Problemas ortográficos, vocabulario moi reducido e pobre redacción.	20%

AVALIAMOS





Gamificación

Avatar	Usuario	Labirinto	Crebacabezas	Simulación	Supervivencia	Loita(2)
	El Rubius					
	Paulari					
	Softuber52 I					
	Uki Puki					



3

Ninja

1

Guru

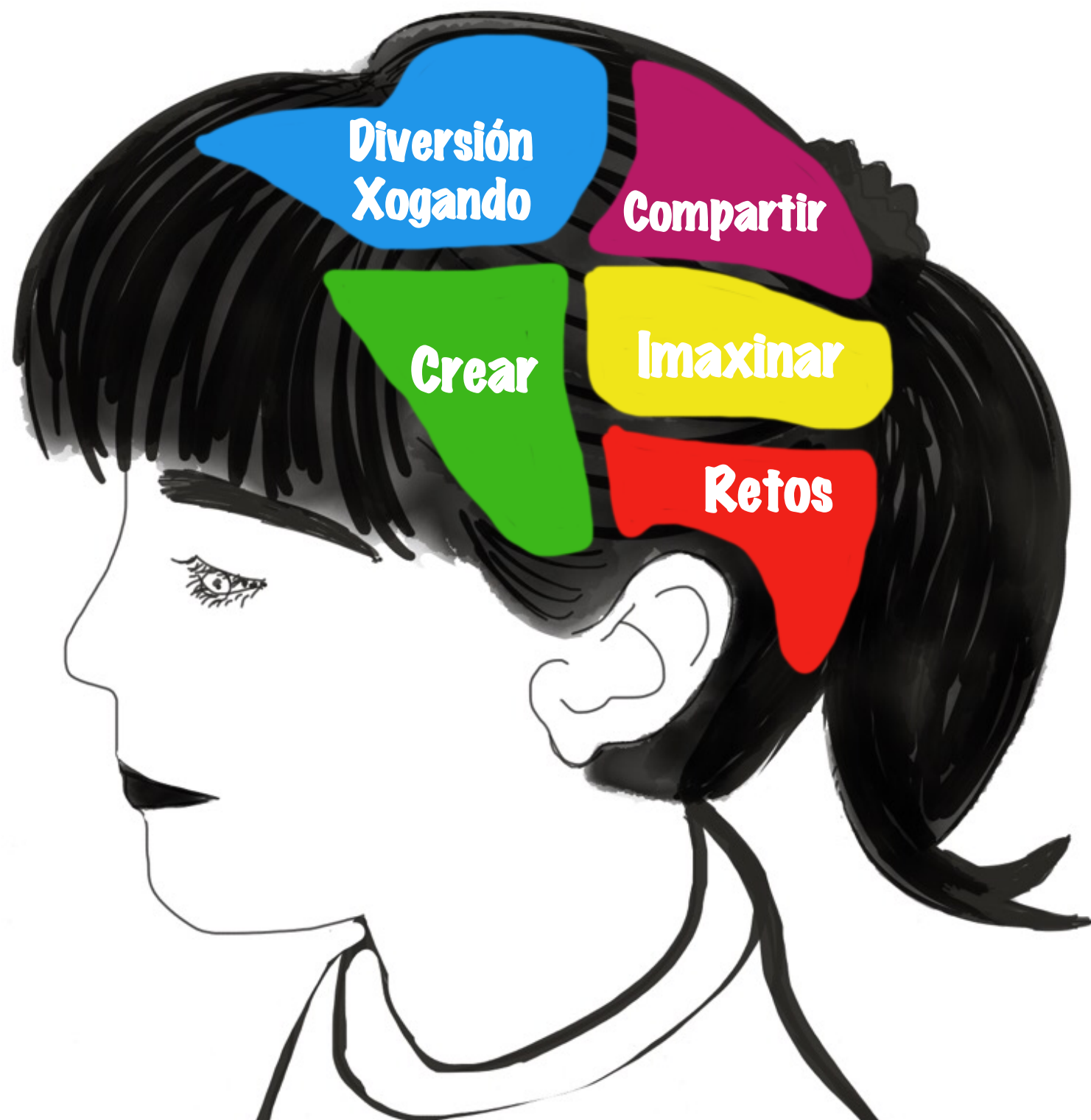
2

Rockstar

{ CLUB CÓDIGO }



Metodoloxía



Organización

Mini-retos



Nome: _____

Curso: _____

Club de Codificación - Ponte dos Brozos



Retos



Nome: _____

Curso: _____

Club de Codificación - Ponte dos Brozos



Super Retos



Nome: _____

Curso: _____

Club de Codificación - Ponte dos Brozos



Mini-Retos

1 Crear conta, escoller apodo e avatar	2 Deixar un rastro	3 Mover un personaxe polo escenario	4 Mover personaxe (esquerda, dereita, arriba, abaixo)
5 Facer xiros un personaxe	6 Escalar: aumentar, disminuir e facer desaparecer un personaxe	7 Cambiar o traxe a un personaxe para facer animacións	8 Animar a varios personaxes ao mesmo tempo
9 Introducir texto	10 Introducir alfabeto em animar	11 Cambiar texto existente a un novo texto	12 Engadir sons predeterminados
13 Repetir acción	14 Usar bloque "ao azar" para cambiar cores e ancho de liña	15 Crear un fondo	16 Usar "eventos": cando se preme a pantalla do iPad...
17 Posición de enadas: X,	18 Gravar son e proxecto final. Gardar o vídeo.		



Retos

Cadrado



Triângulo



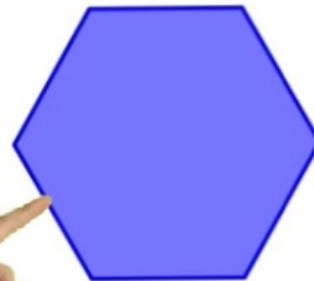
Rectângulo



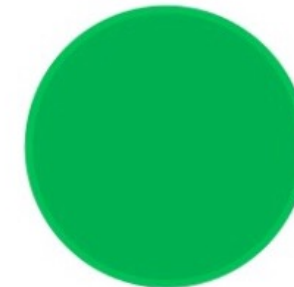
Pentágono



Hexágono



Círculo



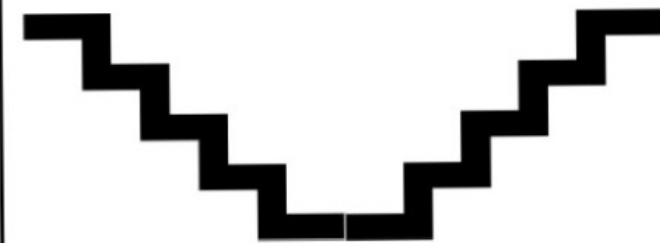
Rombo



Estrela



Escaleiras



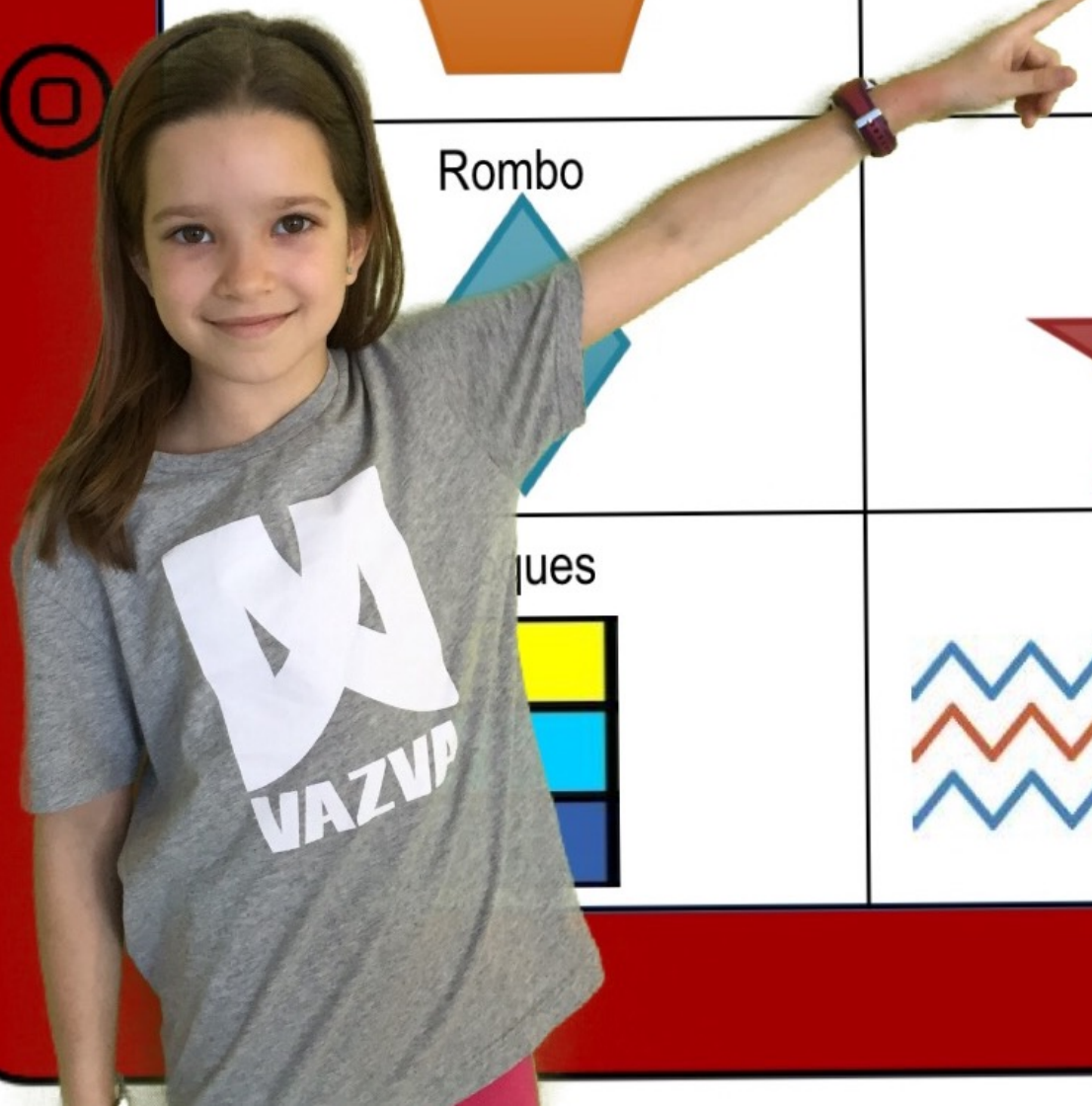
Quadrado



Ondas



Espiral

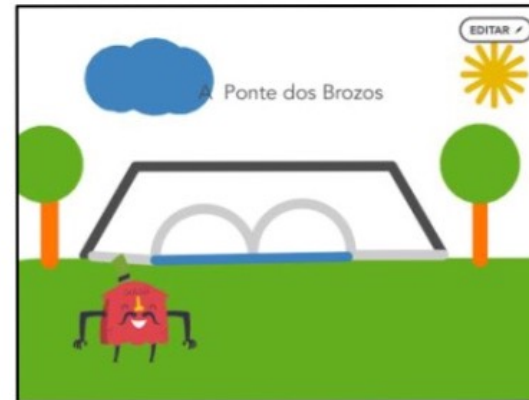


Super-Retos

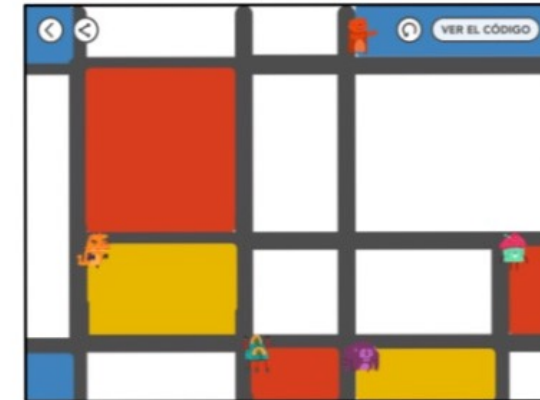
Personaxe



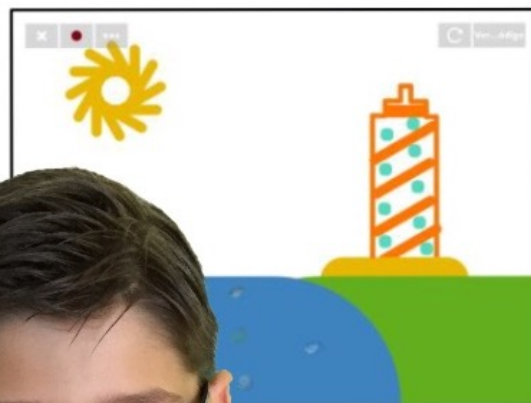
Paisaxe



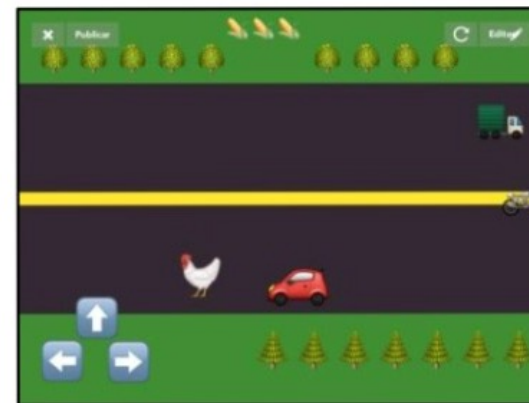
Arte interactiva



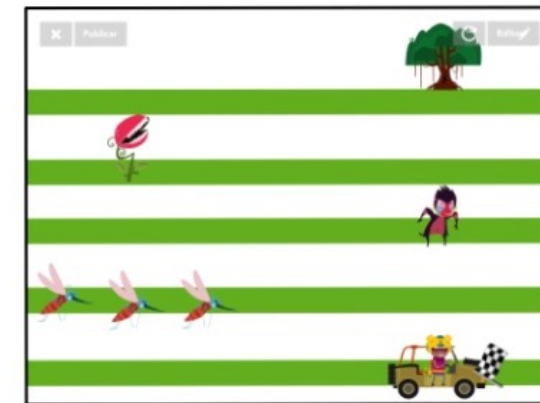
Historia animada



Xogo Supervivencia



Xogo Obstáculos



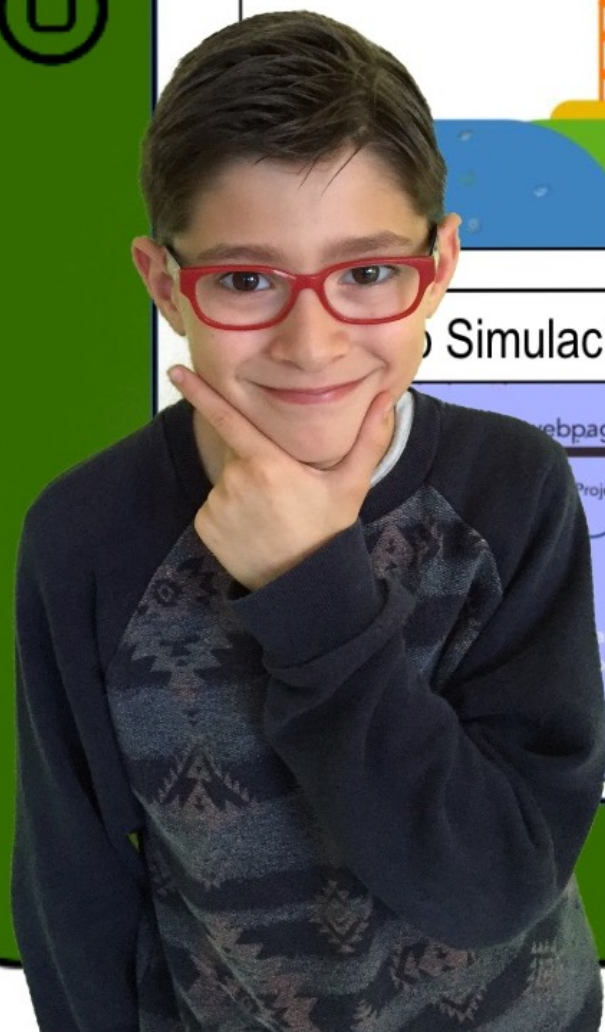
Simulación

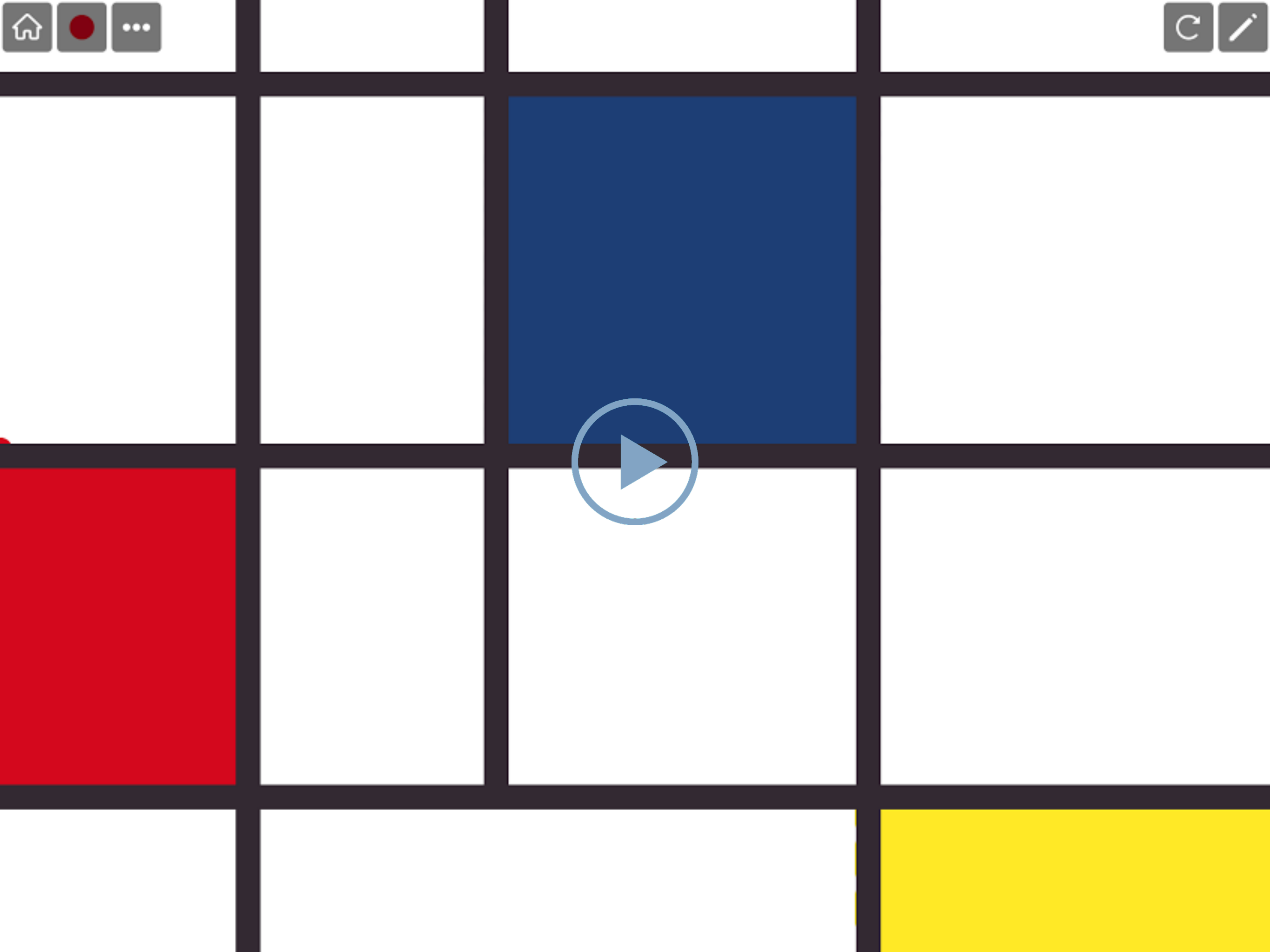


Xogo de Loita



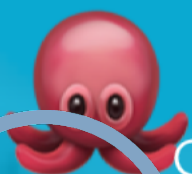
Labirinto







Publicar









Preme as esdrúxulas para meterlas na caixa.

Pontos 0

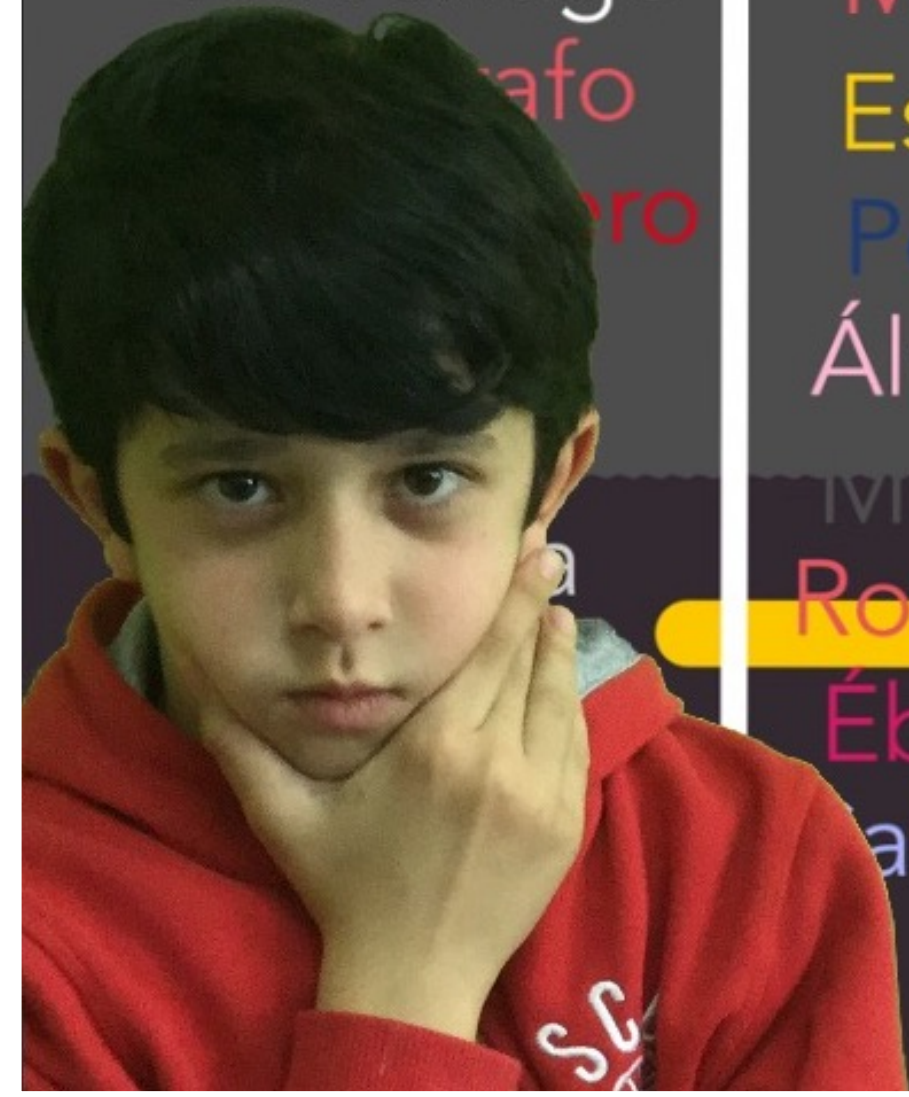
Vidas 4

Plátano
Videoxogo
afo
ro

Bolboreta
Máquina
Esdrúxulas
Polisílabas
Álvarez



ivredico
Román
Ébola
atedrático





Editar



Goma



Publicar



Preme nos debuxos.





Vidas

6

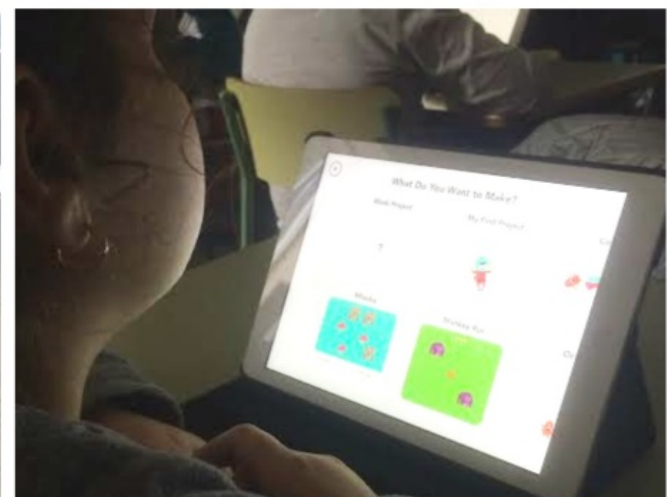


See Code



HORA DEL CÓDIGO THE HOUR OF CODE

HORA DO CÓDIGO



<https://youtu.be/oThdXxn8ArA>

FEIRA MATEMÁTICA



XORNADA DE PORTAS ABERTAS





Xogo De Códigos

Inicio

1. Presentación

2. Por que programar?

3. Currículo

4. Sobre nós

▼ 5. ScratchJr

Cadernos dixitais
Certificados
Infografías
Tarxetas
Videos/Proxectos

▼ 6. Hopscotch

Cadernos dixitais
Certificados
Infografías
Tarxetas
Videos/Proxectos

▼ 7. Scratch

Cadernos dixitais
Certificados
Tarxetas
Tutoriais
Videos/Proxectos

▼ 8. Club de Código

1. ScratchJr
2. Hopscotch

Inicio

<https://sites.google.com/site/xogodecodigos/home>





GAME OVER