

# Reto: ¡A bailar!

Duración: 1 hora · Edad: 6 a 9 años



## ¿Qué vamos a hacer?

Recordaremos el uso de eventos en programación.

## ¡Compartamos!



pinion.education

# Reto: ¡A bailar!



## Propósito:

- Recordar el uso de eventos en programación.

## ¿Qué necesitamos?

- 2 participantes (se sugiere la participación de un adulto)
- 9 hojas de reúso
- 1 hilo o listón
- Lápices de colores o plumones
- Computadora con acceso a Internet (opcional)

## ¿Cómo lo hacemos?

### Paso 1.

Elijan el rol de cada participante.

Participante 1: **Programador**

Participante 2: **Bailarín**

### Paso 2.

Bailarín ata un listón en su muñeca de la mano derecha.



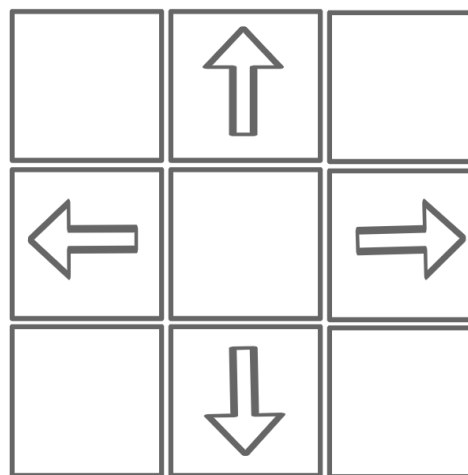
### Paso 3.

Programador dibuja cuatro flechas, una por cada hoja.



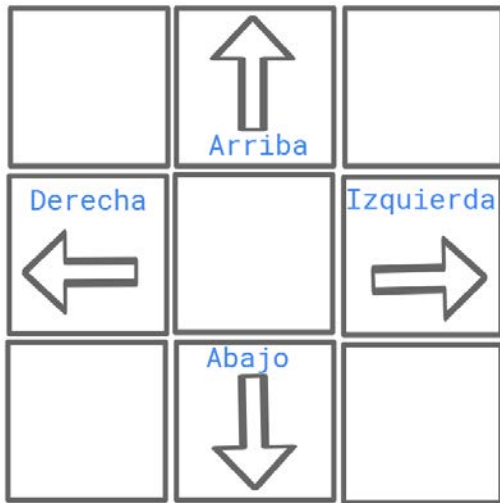
### Paso 4.

Bailarín coloca las 9 hojas de papel en el piso, formando una cuadrícula como la que se muestra en la imagen.



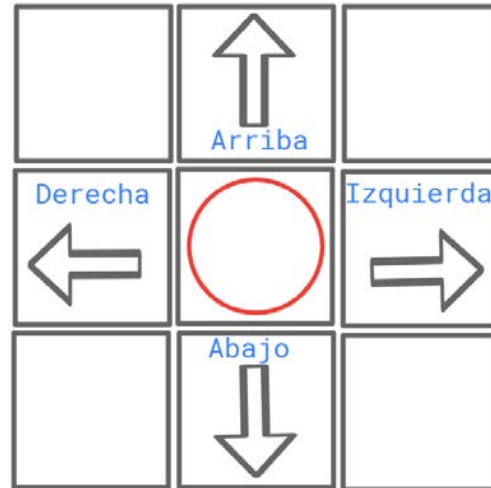
### Paso 5.

Programador escribe las posiciones como se muestran en la imagen: arriba, abajo, izquierda y derecha.



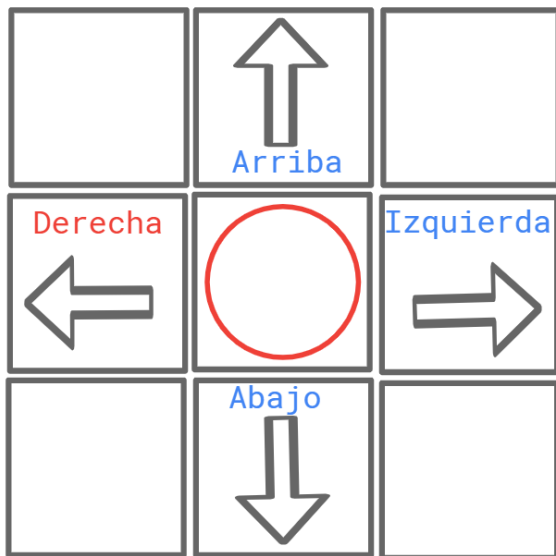
### Paso 6.

Bailarín se coloca de pie en el centro del tablero.



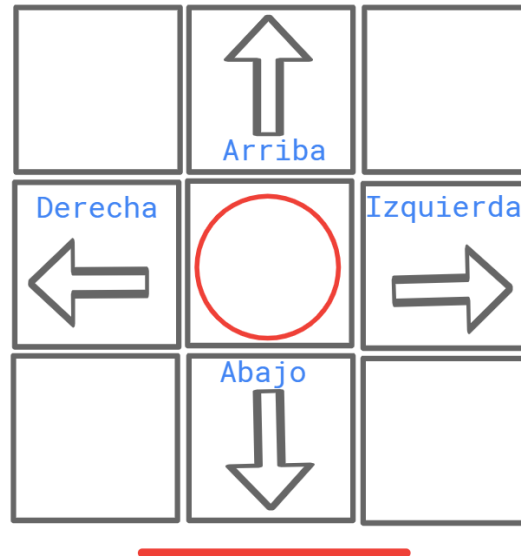
### Paso 7.

Bailarín gira y alinea la mano donde trae el listón con la flecha que dice **derecha**.



### Paso 8.

Programador se coloca por fuera del tablero viendo de frente al bailarín.



### Paso 9.

Programador guía a Bailarín paso a paso a través del tablero usando como eventos los nombres de las posiciones: **arriba**, **abajo**, **izquierda** y **derecha**.

Recuerda que un evento es una acción que causa que algo pase; en este reto las indicaciones izquierda, derecha, arriba y abajo funcionarán como eventos para que el bailarín

### Paso 10.

- Para cada posición Bailarín:
- va a la flecha
  - realiza la acción
  - regresa al centro del tablero

Arriba **dar un salto**  
Abajo **hacer sentadilla**  
Izquierda **dar tres aplausos**  
Derecha **extender brazos**



se mueva.

**Paso 11.**

Programador pide Bailarín realizar la siguiente coreografía mencionando solo las posiciones.

**Arriba** dar un salto  
**Abajo** hacer sentadilla  
**Arriba** dar un salto  
**Izquierda** dar tres aplausos  
**Izquierda** dar tres aplausos  
**Derecha** extender brazos  
**Abajo** hacer sentadilla  
**Derecha** extender brazos

**Paso 12.**

¡Programador inventa una coreografía para Bailarín! Puedes acompañarla con música.

**Paso 11. (A partir de aquí es opcional)**

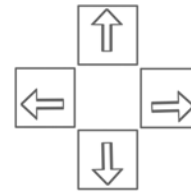
Ingresen a este [vínculo en Scratch](#) e inicien el programa.



**Paso 12.**

Programador muestra a Bailarín los movimientos que suceden al pulsar las teclas de dirección:

**arriba, abajo, izquierda y derecha.**



**Paso 13.**

Bailarín imita los movimientos que realiza el personaje del programa.



**Paso 14.**

Programador inventa una coreografía para Bailarín.

Luego, inviertan los roles y regresen al paso 2.

## ¿Qué aprendimos?

- Que es importante dar y seguir instrucciones de manera ordenada.
- Que un evento es una acción que causa que algo pase.

