

Creación de programas Java con Greenfoot - Taller Agendas de ejemplo

A continuación, se incluyen ejemplos de diferentes agendas personalizadas que puede utilizar para organizar su propio taller crear programas Java con Greenfoot. Estas agendas le proporcionan flexibilidad para adaptar la experiencia al nivel de conocimientos y el interés de los asistentes.

Ejemplo de calendario de la agenda: contenido de la lección y actividades Inténtelo

Esta agenda incluye la explicación de los conceptos de la lección en el curso de autoaprendizaje, la realización de las actividades Inténtelo en las lecciones, la realización del tutorial, así como la asignación de tiempo para que los alumnos elaboren una animación completa de su elección partiendo de los conocimientos adquiridos a lo largo de varias lecciones.

Lección	Tema	Duración de la lección (minutos)	Comentarios
1	Dé la bienvenida y ofrezca orientación sobre el taller	10	<p>Dé la bienvenida y revise la agenda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dé la bienvenida a los alumnos al taller • Comparta los objetivos de aprendizaje (lo que aprenderán los alumnos) <p>No es necesario cubrir "Preparación para el curso" durante el taller. Greenfoot debe estar instalado en las computadoras antes del taller.</p>
2	Introducción a Greenfoot	50	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
3	Uso de métodos, variables y parámetros	90	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
4	Código fuente y documentación	60	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
5	Desarrollo y prueba de una aplicación	60	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
6	Asignación aleatoria y constructores	90	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
7	Definición de métodos	90	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
8	Control de teclado y sonido	90	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
9	Uso de imágenes y animación	90	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
10	Final del juego	90	ENSEÑE los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.

Ejemplo de programación de la agenda: Contenido de la lección, actividades Inténtelo y tiempo para el desarrollo creativo de animaciones

Esta agenda incluye: la enseñanza de los conceptos de la lección en el curso de autoaprendizaje y la dinamización de las actividades Inténtelo de las lecciones, así como la asignación de tiempo para que los alumnos elaboren una animación completa de su elección partiendo de los conocimientos adquiridos a lo largo de varias lecciones.

Lección	Tema	Duración de la lección (minutos)	Comentarios
1	Dé la bienvenida y ofrezca orientación sobre el taller	10	<p>Dé la bienvenida y revise la agenda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dé la bienvenida a los alumnos al taller • Comparta los objetivos de aprendizaje (lo que aprenderán los alumnos) <p>No es necesario cubrir "Preparación para el curso" durante el taller. Alice 3 y JDK deben estar instalados en las computadoras antes del taller.</p>
2	Introducción a Greenfoot	20	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
3	Uso de métodos, variables y parámetros	40	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
4	Código fuente y documentación	20	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
5	Desarrollo y prueba de una aplicación	20	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
6	Asignación aleatoria y constructores	40	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
7	Definición de métodos	40	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
8	Control de teclado y sonido	40	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
9	Uso de imágenes y animación	40	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
10	Final del juego	40	Enseñe los conceptos de la lección y dirija las actividades Inténtelo.
	Desarrollo creativo de animaciones	90	Conceda tiempo para que los alumnos desarrollen sus propias animaciones. Debe supervisar el aula y estar disponible para responder preguntas o proporcionar instrucciones adicionales según sea necesario.