**🧠 Clase de Hoy: Introducción a la Programación Orientada a Objetos (POO)**

**🗣️ Objetivo de la clase:**

Comprender qué es la Programación Orientada a Objetos y cómo se relaciona con el mundo real, usando ejemplos sencillos y cotidianos.

**🔍 ¿Qué es la Programación Orientada a Objetos?**

La Programación Orientada a Objetos (POO) es una forma de programar que se basa en **crear "objetos"** que imitan cosas reales. Estos objetos tienen **características** (llamadas *atributos*) y **acciones o comportamientos** (llamadas *métodos*).

**👶 Ejemplo en la vida real: Una persona**

Imaginemos que estamos creando un programa y queremos representar a una **persona**.

**Objeto: Persona**

* **Atributos (características):**
  + Nombre
  + Edad
  + Altura
  + Color de ojos
* **Métodos (lo que puede hacer):**
  + Hablar()
  + Comer()
  + Dormir()
  + Caminar()

Entonces, en programación, diríamos que estamos creando una **clase Persona**, que es como una plantilla o molde, y luego creamos **objetos** basados en esa plantilla, por ejemplo:

python

CopiarEditar

class Persona:

def \_\_init\_\_(self, nombre, edad):

self.nombre = nombre

self.edad = edad

def hablar(self):

print(f"{self.nombre} está hablando.")

def dormir(self):

print(f"{self.nombre} está durmiendo.")

# Creamos una persona llamada Ana

ana = Persona("Ana", 25)

ana.hablar()

ana.dormir()

**🏡 Más ejemplos cotidianos:**

**🐶 Objeto: Perro**

* Atributos: raza, color, edad
* Métodos: ladrar(), correr(), dormir()

**🚗 Objeto: Auto**

* Atributos: marca, color, velocidad
* Métodos: arrancar(), frenar(), acelerar()

**💬 ¿Por qué es útil programar así?**

Porque organizar el código en objetos ayuda a:

* Tener el código más ordenado
* Reutilizar más fácilmente
* Evitar errores al repetir cosas
* Representar mejor cosas del mundo real

**👨‍🏫 Actividad para hoy:**

1. Elige un objeto cotidiano (por ejemplo: celular, planta, bicicleta, etc.)
2. Escribe sus **atributos** y **métodos** en tu cuaderno
3. Si ya sabes algo de código, intenta crear la **clase** en Python u otro lenguaje
4. Comparte tu ejemplo con un compañero/a o en grupo

**🧠 Cierre / Reflexión (metacognición):**

* ¿Qué objeto elegiste y por qué?
* ¿Te costó imaginar sus atributos y métodos?
* ¿Crees que podrías usar esto en un proyecto real?

¿Te gustaría que complemente con una ficha guía o presentación para mostrar en la clase también?