

Hora del Código para el profesor: Plan de la lección

Resumen

Esta lección proporcionará una idea general y pequeños consejos para organizar una hora del código.

Índice

DURACIÓN: 45-60 mins

Introducción: (2-5 mins)

- [Introducir la actividad](#)
- [Dirigiendo al estudiante hacia la actividad](#)

Actividad: (20-40 mins)

- [Ayudar a los estudiantes a completar el tutorial](#)

Desenlace: (5-10 mins)

- [Resumen final y cierre](#)

Audiencia

Este guía de clase está dirigida a todo el mundo con ganas de aprender.

Objetivos de aprendizaje

Al terminar la clase, los alumnos habrán sido capaces de:

- Programar un pequeño juego en Scratch.
- Haber realizado problemas lógicos de un buen nivel.

Guía

Materiales, Recursos y preparación

- Revisa [Hour of Code Educator Guide](#) y [Best Practices from Successful Educators](#) para ayudarte a preparar una hora del código.
- Revisa los tutoriales en code.org/learn, and elige uno para tus estudiantes (nosotros elegimos lightbot).
- [Imprime los certificados](#) para entregarlos al final.
- 15-25 estudiantes por profesor, primaria o secundaria, no hacen falta conocimientos previos.



Introducción (2-5 mins)

Introduce la actividad (2-5 minutos)

Empieza fuerte tu hora del código inspirando a tus estudiantes con un charla sobre como los ordenadores tienen un gran impacto en todos los ámbitos.

Enseña uno de los [vídeos](#) para enmarcar la charla:

- Para alumnos de 3º de primaria para abajo, recomendamos [“The Hour of Code is Here.”](#)
- Para estudiantes mayores, recomendamos [“Anybody Can Learn.”](#)

No pasa nada si tanto el profesor como los alumnos son totalmente nuevos a la informática. Aquí hay algunas ideas de como empezar con tu hora del código:

- Explica formas en la que la tecnología impacta en nuestras vidas con ejemplos que les interesen tanto a los chicos como a las chicas (Habla de salvar vidas, ayudar a personas, conectar gente, etc). Las impresoras 3D está siendo usada para crear miembros para amputados, microchips para encontrar a mascotas perdidas, hablar y ver a personas que están a kilómetros de distancia.
- Explica por qué aprender informática es mucho más que aprender a programar código, es descubrir cómo funcionan los ordenadores y el software, y cómo cambian nuestro mundo.
 - ✓ Películas de animación como Inside Out, Star Wars y Los Juegos del Hambre.
 - ✓ Granjas (usando datos para regar y fertilizar), moda (LED programables para vestidos), medicina (robots para operar)
- Como clase, listar las cosas que utilizan código que utilizamos en nuestra vida diaria.
- Se pueden encontrar algunas pistas para mantener a las chicas interesadas [aquí](#).

Dirigiendo al estudiante hacia la actividad (1 minute)

- Escribe el link del tutorial en una pizarra.
- Dile a tus estudiantes que introduzcan la url en el navegador.
- **Consejo:** Para estudiantes más pequeños, se aconseja tener ya cargada la página del tutorial para ahorrar algo de tiempo.

Actividad (20-40 mins)

Facilita ayuda y consejo a los estudiantes para completar el tutorial

Quando tus estudiantes se atasquen o lleguen a un momento complicado

Es correcto responder:

- “No lo sé, vamos a intentarlo juntos.”
- “La tecnología no siempre funciona como nosotros queremos.”
- “Aprender a programar es como aprender un nuevo idioma, no vas a poder hablarlo fluido desde el principio.”



¿Qué hacer si un estudiante acaba pronto?

- Los estudiantes que acaben pronto podrían buscar nuevos tutoriales en code.org/learn
- que ayuden a sus otros compañeros.

Desenlace (5-10 mins)

Desenlace y cierre

- Terminar y resumir la experiencia con una pequeña charla.
- Entregar los certificados.
- Compartir las fotos o los videos que hayas hecho. Utiliza el hashtag #HourOfCode y menciona a @codeorg para que podamos resaltar tus logros.

Otras ideas

- Haz que todos los estudiantes vean los proyectos de cada alumno.
- Haz saber a los estudiantes que pueden continuar aprendiendo en <http://code.org/learn/beyond>.

