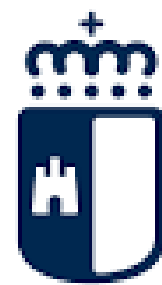


LA HORA DEL CÓDIGO



Castilla-La Mancha

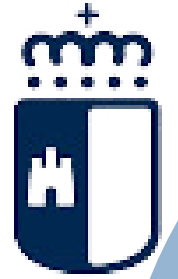


Servicio de Innovación Educativa JCCM



HORA
DEL
CÓDIGO

¡Únete a la Hora del Código®!



Castilla-La Mancha



Desde el Servicio de Innovación de Castilla-La Mancha, invitamos a todos los centros educativos a participar en esta iniciativa global para acercar la programación y las nuevas tecnologías a los estudiantes. ¡Descubre el futuro del aprendizaje y fomenta la creatividad digital! **#HoraDelCódigo #SomosCodersCLM #rumboalInnovaRetosCLM**

Del 9 al 20 de diciembre de 2024

Anímate y participa en La Hora del Código® de Castilla La Mancha!!

- Inscribe a tu centro
- Informa a tus docentes para que participen.
- Planifica las actividades - Pide asesoramiento a tu DTDR
- Desarrolla la actividad tomando fotos o vídeos. Genera certificados para los estudiantes.
- Difunde en RRSS-WEB
- Cuenta y comparte con nosotros la experiencia. (FORMS)

¿QUÉ ES?

INSCRIPCIÓN

PLANIFICA LA ACTIVIDAD

ACTIVIDADES PROPUESTAS

DIFUSIÓN

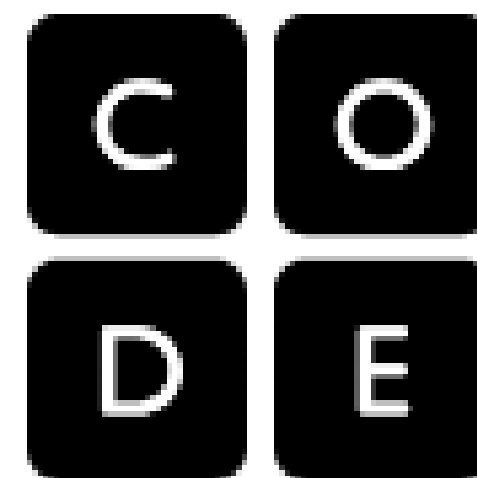
SEGUIMIENTO

¿QUÉ ES?

La **Hora del Código**® es una iniciativa global de la Semana de Educación en Ciencias de la Computación y Code.org para introducir a millones de estudiantes en ciencias de la computación y programación de computadoras con actividades de **una hora de duración**.

CSEd
Week

csedweek.org



code.org



INSCRIPCIÓN

Solo necesitamos que inscribas a tu centro a través de los siguientes formularios. Decide después qué profesores quieren participar con alumnos/as del nivel que deseen y materia que prefieran. Al acabar la actividad te solicitaremos los datos concretos de cada evento.

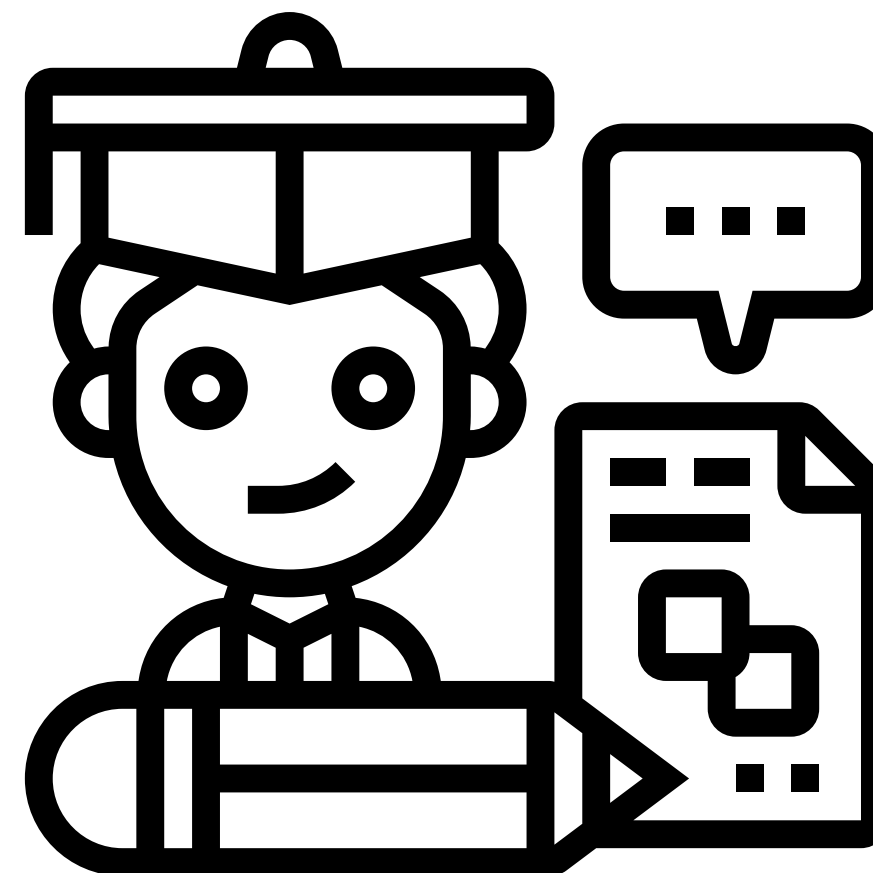
TOLEDO

GUADALAJARA

CUENCA

CIUDAD REAL

ALBACETE



PLANIFICA LA ACTIVIDAD



- **Revisa las actividades** sugeridas en la presentación y valora si alguna se adapta a tus necesidades o al contexto en el que desarrollas tu labor docente.
- Comprueba el **funcionamiento de la actividad** por ti mismo para analizar las posibles dificultades que encontrarás el día del evento.
- **Explora**, si prefieres, otras **propuestas** en <https://hourofcode.com/es/learn>
- Elige un día entre el 9 y el 20 de diciembre para tu **Hora del Código®**, sesión, grupo y nivel de tu alumnado
- Piensa cómo llevarás a cabo la actividad, en asamblea (infantil), en pequeños grupos, individual, etc.
- Comprueba qué **dispositivos** dispones **en tu centro** (ordenadores, tabletas, panel interactivo)
- **Prepara los dispositivos** con antelación y asegura que las actividades se ejecutan de manera correcta.
- Valora la necesidad de **apoyo en el aula** cuando lleves a cabo la actividad.
- La mayoría de las actividades tienen vídeos explicativos, música o sonidos. Tenlo en cuenta por si fuese necesario el **uso de auriculares**.
- No olvides al **alumnado** con alguna **necesidad específica**.
- Puedes generar los certificados de participación en el momento (pdf), pero si vas a imprimirlos sería mejor hacerlo con anterioridad. (**CERTIFICADO CODE.ORG**)
- Comprueba que las familias autorizan la publicación de fotos y vídeos de los estudiantes en RRSS/WEB

Consulta cualquier duda con tu DTDR



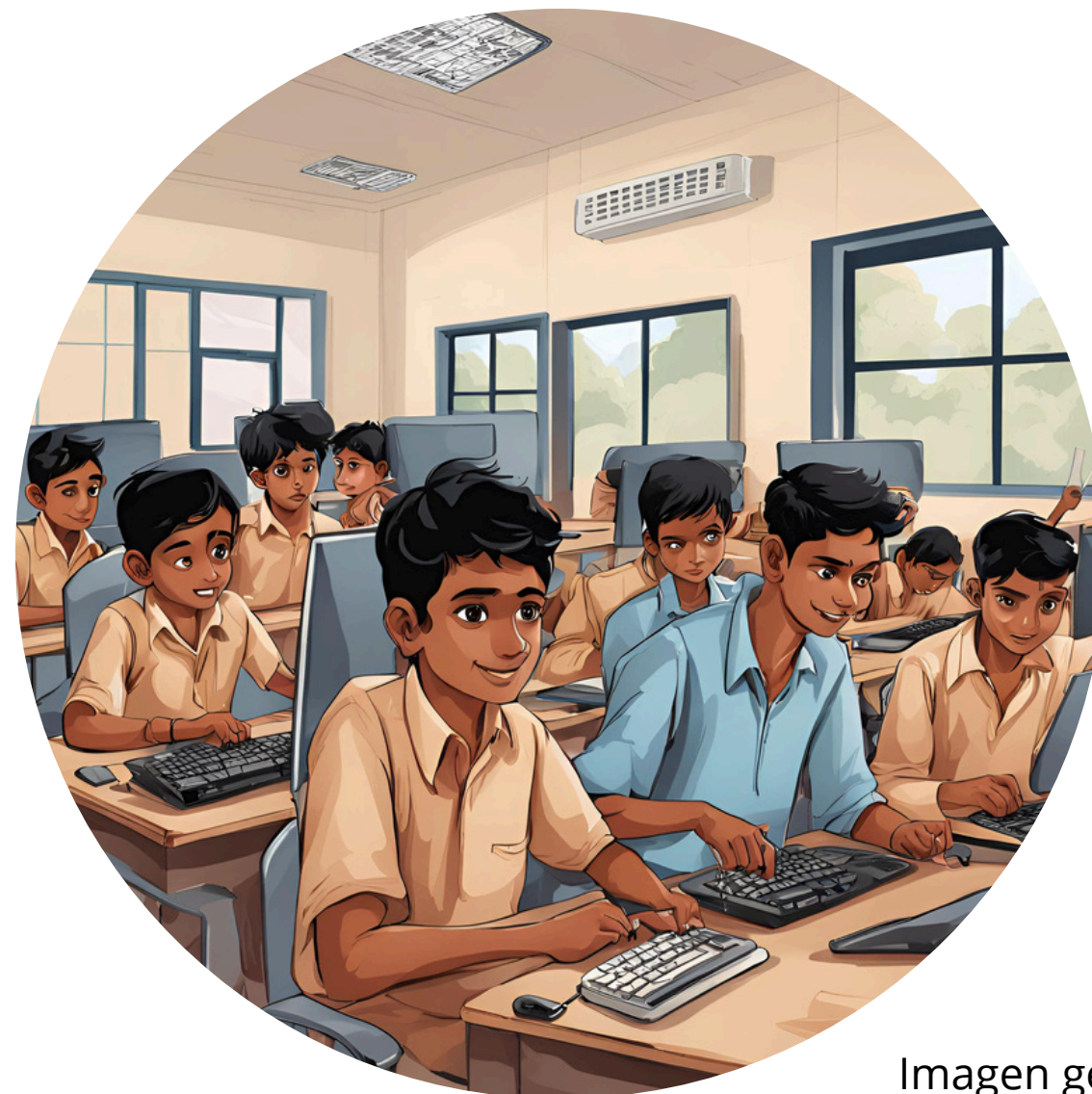


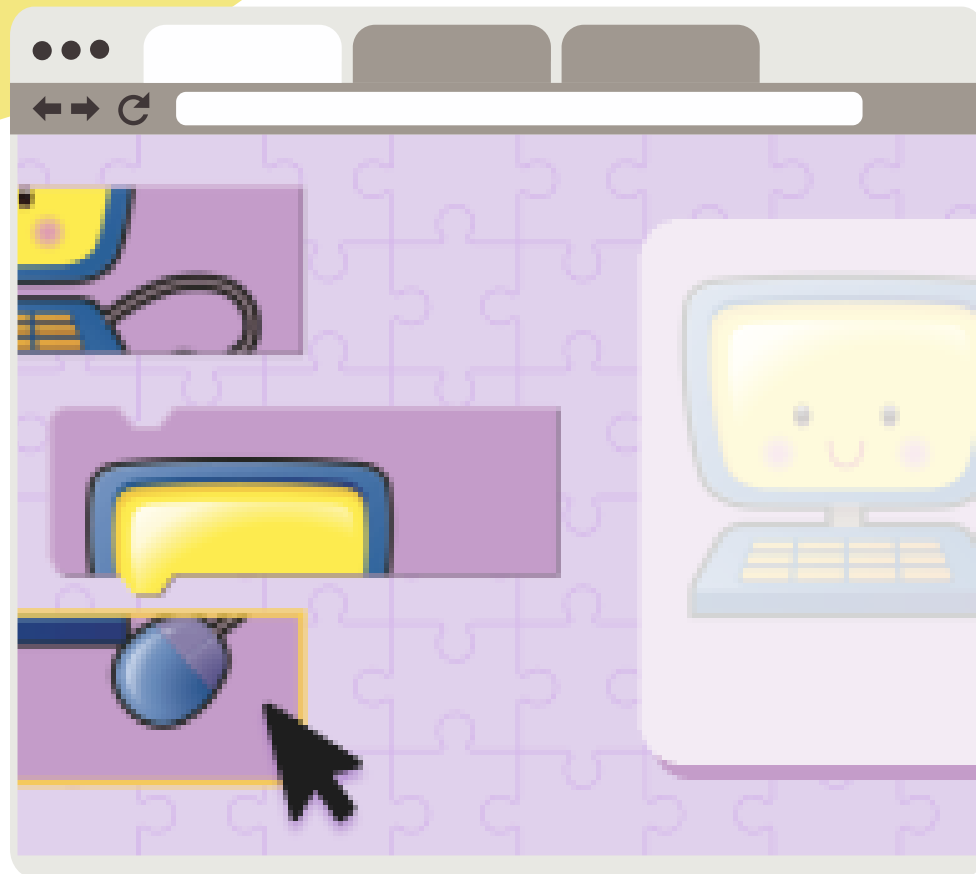
Imagen generada por CANVA

ACTIVIDADES PROPUESTAS



INFANTIL

Rompecabezas



Inicia a los estudiantes en el desarrollo de habilidades básicas para el manejo de aplicaciones de programación. Arrastra y suelta mientras completas rompecabezas de hasta 3 piezas

Rodocodo - Nivel 1



Juego de programación autoguiado. Aprende fundamentos de codificación, como la secuenciación, la depuración, los bucles y las funciones.

Instrucciones en inglés
Hay que seleccionar PART 1

CodeMonkey Jr

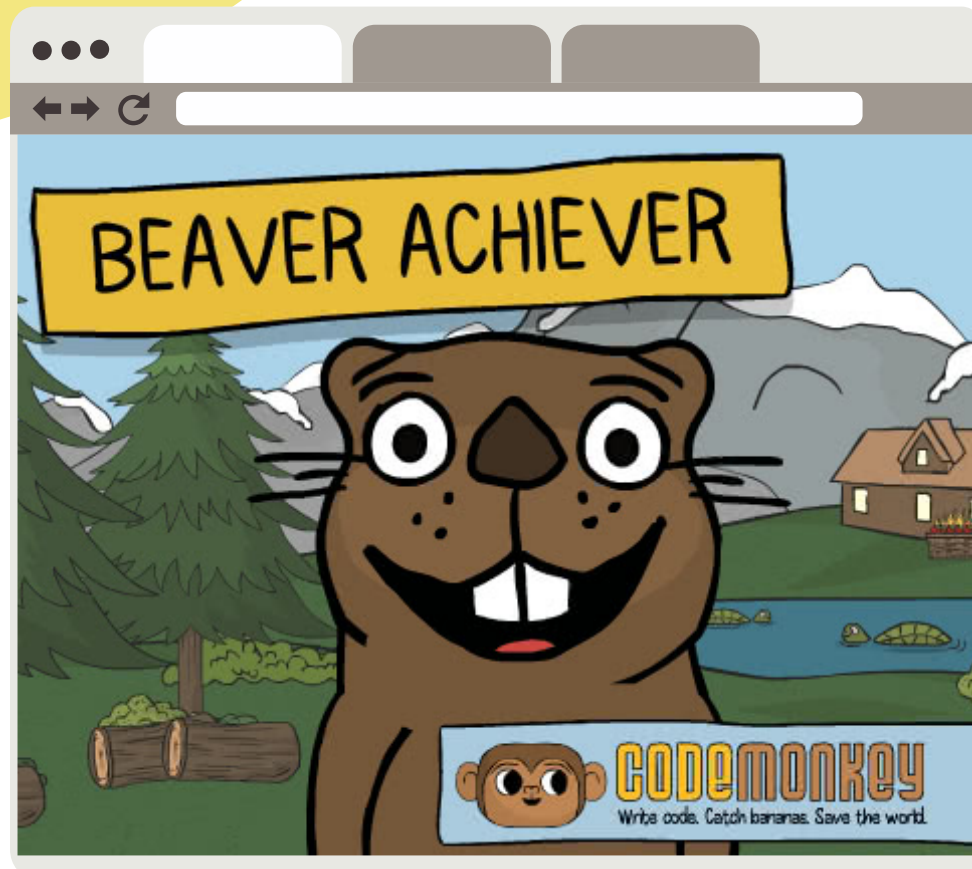


Los estudiantes se unirán a un simpático monito en una misión para recolectar bananas y abrir cofres de tesoros. Mientras tanto, explorarán y aprenderán los conceptos básicos de programación.



PRIMER CICLO PRIMARIA

El castor triunfador



Este pequeño castor necesita tu ayuda. Utiliza los sencillos bloques de código para completar la presa en el lago.

Durante el juego hay que cerrar las ventanas para registrarse.

Robots y cachorros



Conoce a los peludos amigos de Kodable y aprende a cuidarlos. Programa Carebots para que te ayuden a asumir la responsabilidad de los cuidados utilizando conceptos de codificación.

Idioma inglés

Rodocodo - Nivel 2



Juego de programación autoguiado. Aprende fundamentos de codificación, como la secuenciación, la depuración, los bucles y las funciones.

**Instrucciones básicas en inglés
Hay que seleccionar PART 2**

SEGUNDO CICLO PRIMARIA

Aventura de programación



Ayuda a un mono lindo a atrapar bananas en 30 divertidos desafíos de programación. Usarás código y pensarás de forma creativa para ganar tantas estrellas como sea posible.

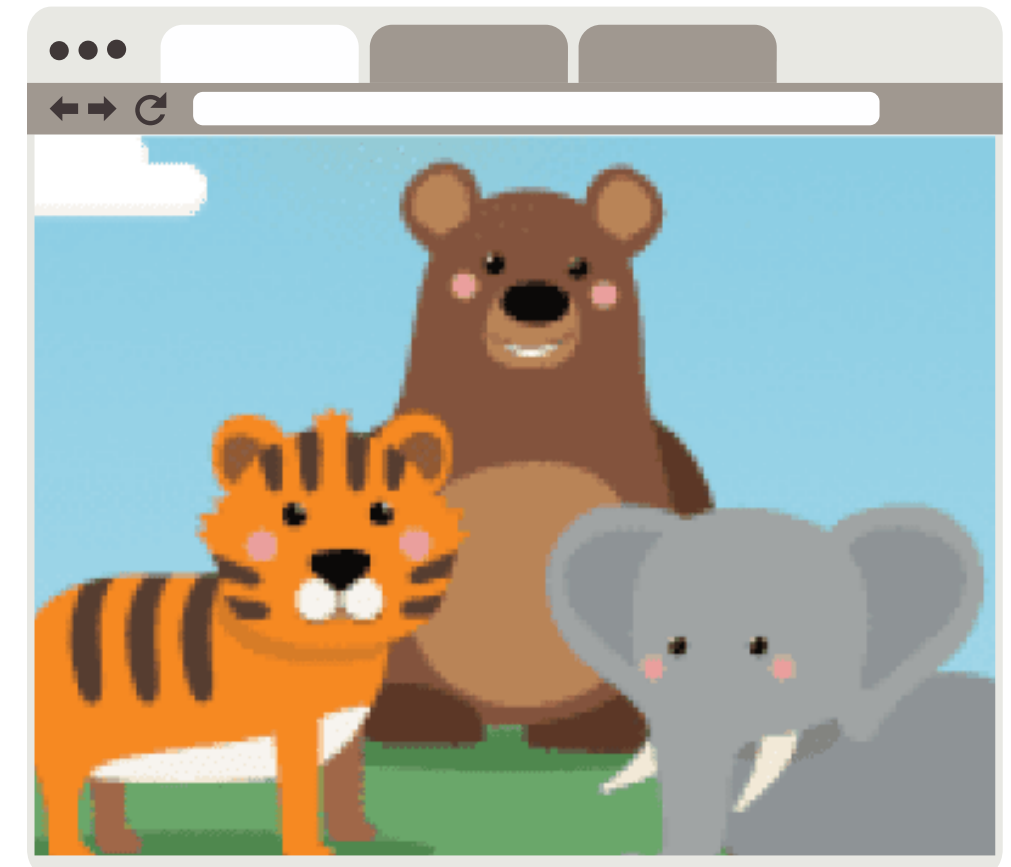
Diálogos en castellano. Bloques de programación en inglés.

Aventurero de Minecraft



Utiliza bloques de código para llevar a Steve o Alex en una aventura a través del mundo de Minecraft.

Hola mundo: Animales

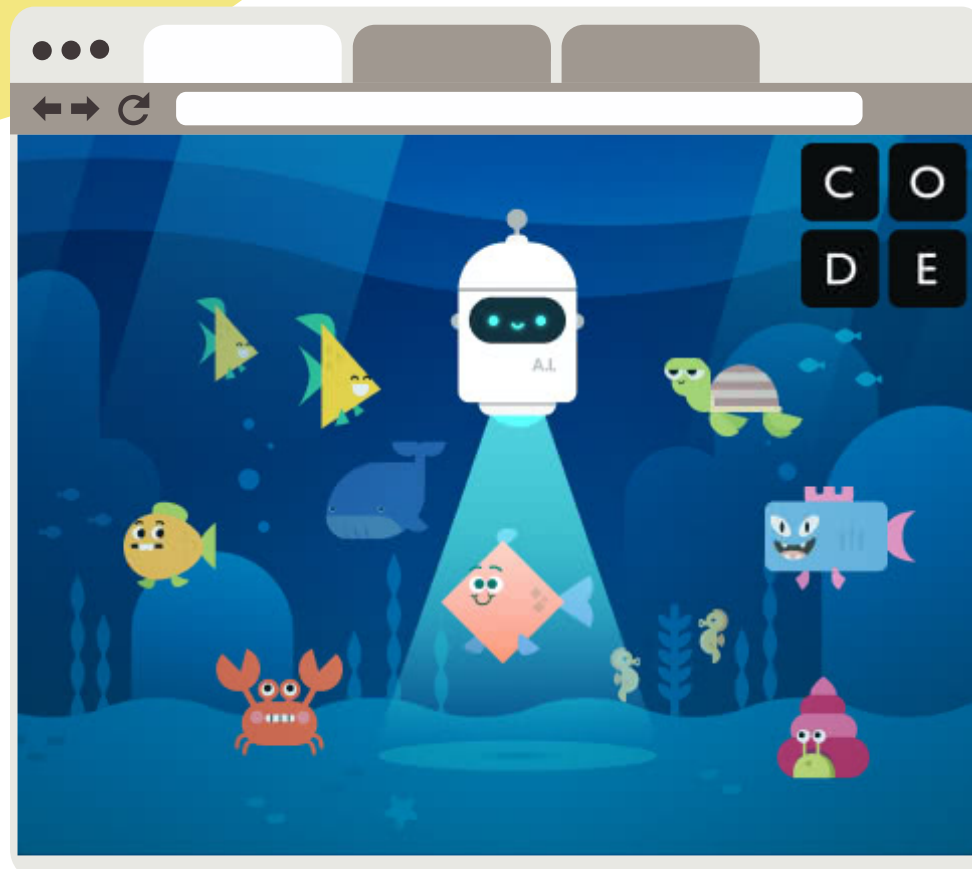


Aprende los fundamentos de la informática programando en el Laboratorio de Sprite. Crearás y animarás sprites, y harás tus propias escenas interactivas.



TERCER CICLO PRIMARIA

IA para océanos



Aprende sobre IA, aprendizaje automático, datos de entrenamiento y sesgos, mientras exploras cuestiones éticas y cómo la IA se puede usar para abordar problemas mundiales.

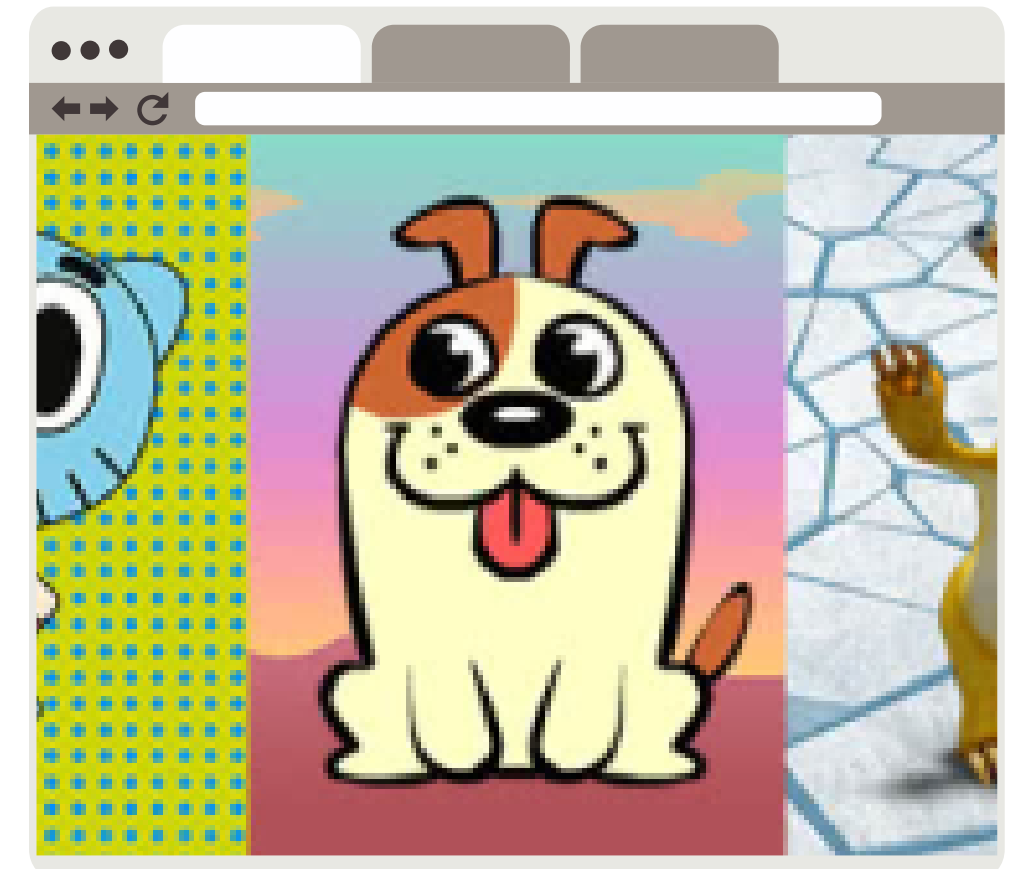
The Grinch: salva la Navidad con código



Aprende a programar drones y un trineo de alta tecnología con una programación mágica. Captura regalos y navega por la montaña, y devuelve la Navidad a Whoville.

Idioma inglés. No se recomienda la traducción del navegador.

Laboratorio de aplicaciones

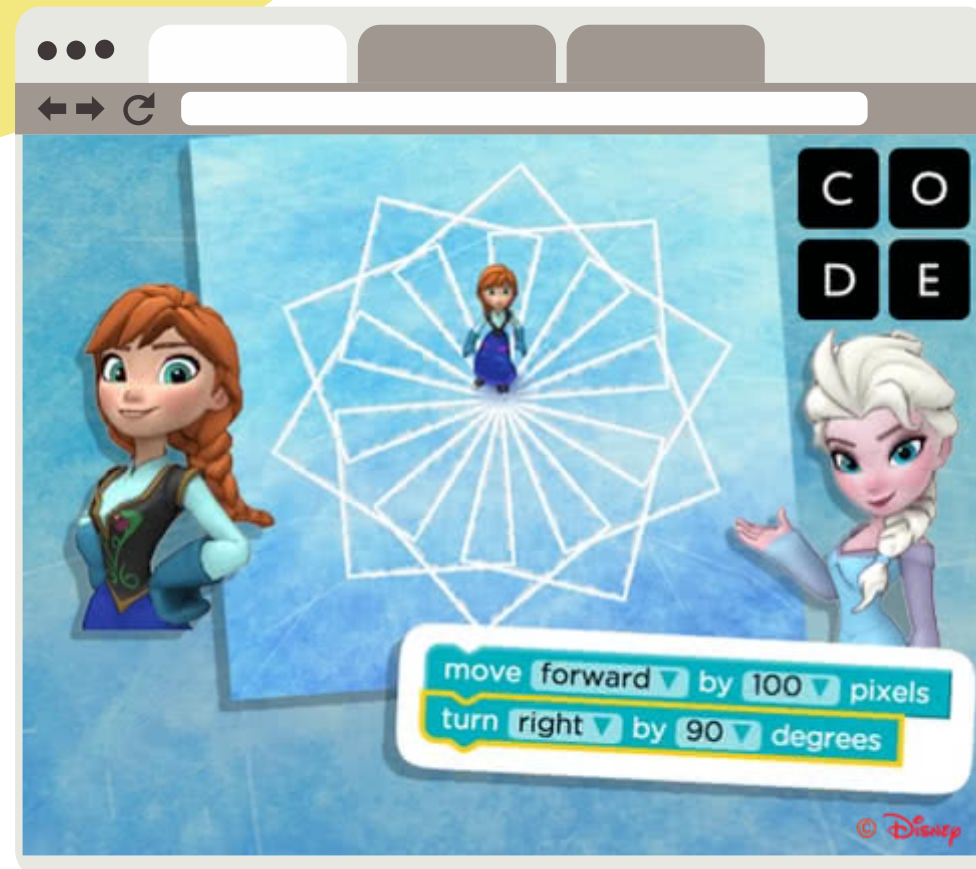


Crea tus propias historias y juegos con código de bloque básico. Agrega comentarios a los personajes y fondos, gana puntos y diviértete aprendiendo.



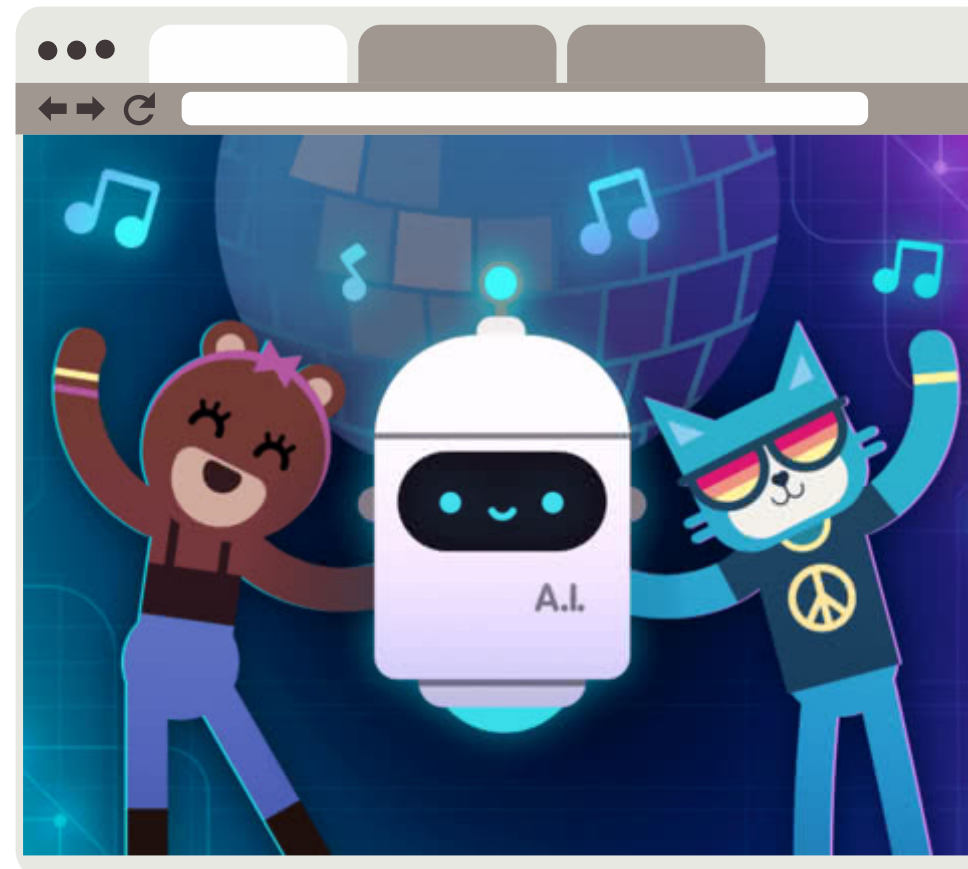
1º-2º ESO

Programa con Anna y Elsa



Crea copos de nieve y patrones mientras patinas sobre hielo y realizas un paisaje invernal.

Fiesta de baile



Crea tu propia fiesta de baile con éxitos de Miley Cyrus, BTS, Lil Nas X, Harry Styles, Nicki Minaj, Rosalía y más!

Diseñador de Minecraft

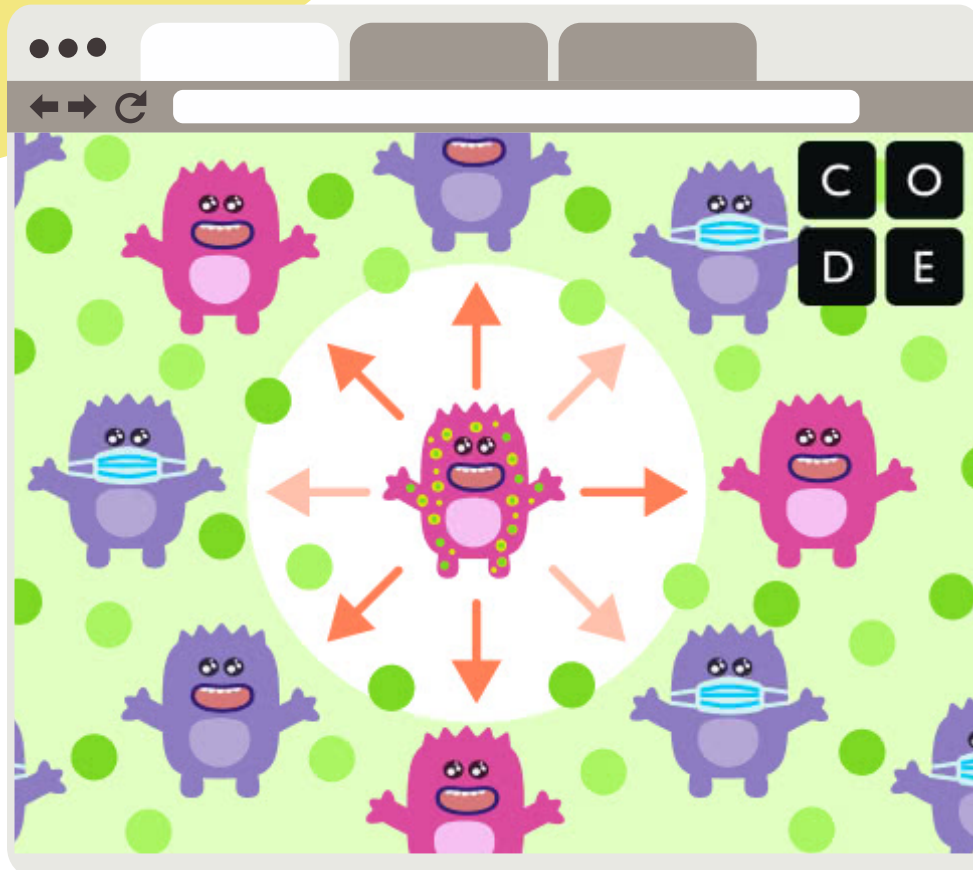


Construye tu propia versión de Minecraft. Crea tus propias versiones de las gallinas, ovejas, Creepers, zombis y más.



3º-4º ESO- FPB

Simulador de brotes epidémicos



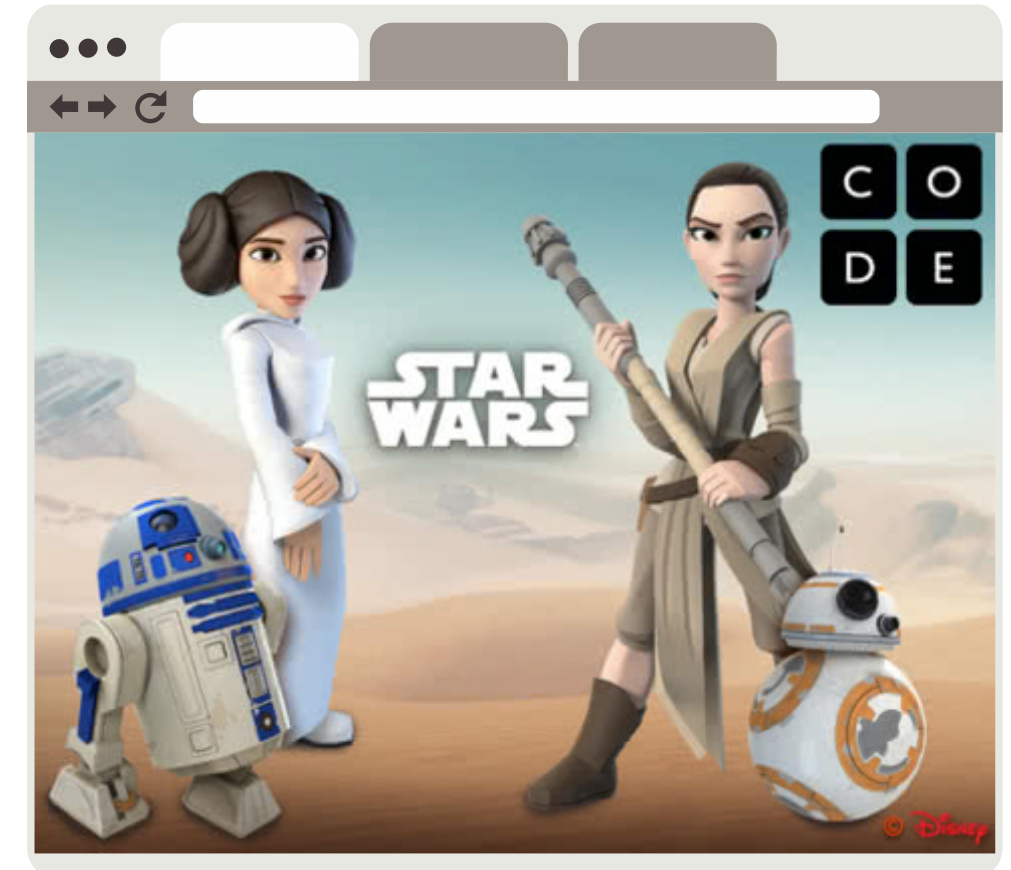
Escribe código para crear y ejecutar tu propia simulación del brote de virus en Monster Town. Aprende a codificar y a hacer predicciones sobre lo que les ocurrirá a los vecinos de Monster Town.

Music lab: jam session



Haz música remezclando pistas de artistas como Sabrina Carpenter, Lady Gaga y Shakira mientras aprendes conceptos de codificación, como secuenciación, funciones y exploras la creación de ritmos.

Star Wars: crea una galaxia a través del código (Javascript)

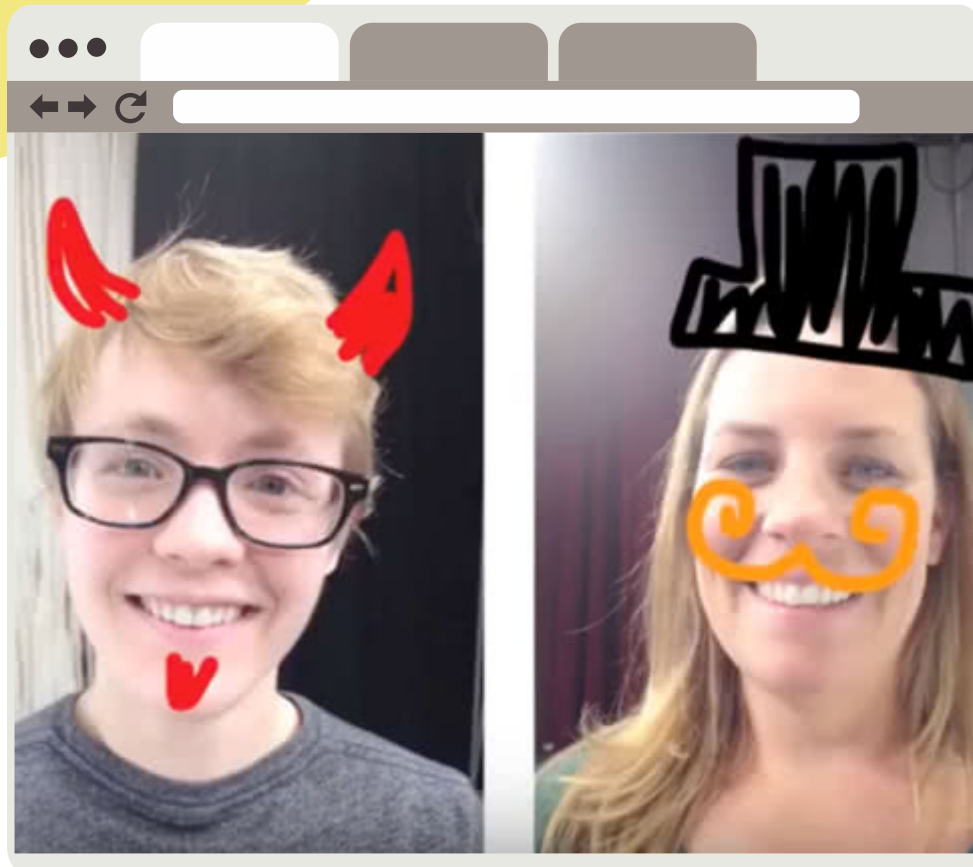


Aprende a programar robots y crea tu propio juego de Star Wars en una galaxia muy, muy lejana.



BACHILLERATO

Aplicación móvil Garabato digital



Crea una aplicación móvil en donde puedas dibujar imágenes en la pantalla.

Aparte del ordenador los estudiantes necesitan un móvil o tablet con APP Inventor instalada.

Mundo de Python



Aprende algunos conceptos básicos de codificación en Python, basados en el juego CodeCraft 3D construyendo lo que imagines en un mundo 3D virtual.

Laboratorio de aplicaciones



Cree su propia aplicación en JavaScript utilizando programación basada en bloques o texto.



DIFUSIÓN

Dale difusión en tu web o en tus redes sociales con los hastags

#HoraDelCódigo

#SomosCodersCLM

#rumboalInnovaRetosCLM



SEGUIMIENTO

Formulario de evaluación

- Describe el evento de cada profesor/a
- Cuéntanos tu experiencia
- Comparte con nosotros tus publicaciones

Los formularios se enviarán a los centros durante el periodo de realización de actividades para que, una vez finalizadas y difundidas, puedan completarlos con los aspectos señalados.

Los datos de participación serán publicados por el Servicio de Innovación JCCM

