



# Crear con código

## Hoja de trabajo para la capacitación de profesores



Esta hoja de trabajo para la capacitación de profesores acompaña al curso Create with Code y le ayudará a prepararse para llevar este plan de estudios a su clase.

### Tabla de Contenidos

#### 1 - Orientación al Profesor

- 1a. Descargue/imprima la hoja de trabajo de capacitación para maestros y entienda cómo usarla.
- 1b. Entender los objetivos, requisitos y estructura del curso
- 1c. Familiarícese con el contenido del curso y los recursos disponibles

#### 2 - Diseña tu experiencia de curso

- 2a. Revisar las configuraciones comunes de cursos
- 2b. Determinar las posibilidades y limitaciones únicas de su salón de clases
- 2c. Elija una configuración de curso que funcione para su aula
- 2d. Determine qué parte del curso debe intentar completar

#### 3 - Lista de verificación de inicio

- 3a. Configurar el laboratorio de computación y el método para que los estudiantes envíen sus tareas.
- 3b. Prepárese para enseñar y conectarse con una comunidad de apoyo
- 3b. Si corresponde, adquiera licencias para el examen de usuario certificado por Unity

# 1 - Orientación al Profesor

## 1a. Descargue/imprima la hoja de trabajo de capacitación para profesores y entienda cómo usarla.

<b>Propósito de la hoja de trabajo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Ayudar a hacer un seguimiento de su progreso a través de la formación de profesores</li><li>■ Ayudar a planificar y personalizar el plan de estudios del curso para su clase</li></ul>	<input checked="" type="checkbox"/>
--	--	-------------------------------------

## 1b. Entender los objetivos, requisitos y estructura del curso

<b>Objetivos del curso</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Habilidades C#</li><li>■ Habilidades Unity</li><li>■ Habilidades de gestión de proyectos</li><li>■ Usuario certificado de Unity: preparación para el examen de programador</li></ul>	<input type="checkbox"/>
<b>Requerimientos del curso</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ No es necesario tener conocimientos o experiencia previa</li><li>■ Se requiere un Mac o PC con ratón estándar (se recomiendan auriculares *)</li><li>■ 5 horas mínimo → 100+ horas máximo</li></ul>	<input type="checkbox"/>
<b>Estructura del curso</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Prototipos   Lecciones</li><li>■ Evaluaciones   Desafíos y pruebas</li><li>■ Proyectos Personales   Laboratorios</li><li>■ Relación entre prototipos, evaluaciones y proyectos personales</li></ul>	<input type="checkbox"/>

## 1c. Familiarícese con el contenido del curso y los recursos disponibles

<b>Crear con código curso en línea</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Website: <a href="https://learn.unity.com/course/create-with-code">https://learn.unity.com/course/create-with-code</a></li><li>■ Correspondencia entre el curso en línea y el plan de estudios / Alcance y secuencia</li><li>■ Navegación del curso en línea, incluyendo la pestaña "Para Educadores"</li></ul>	<input type="checkbox"/>
<b>Lecciones: en línea vs. en clase</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Dónde encontrar planes de lecciones individuales</li><li>■ Componentes de una lección (resumen, introducción, pasos, contexto, instrucciones, capturas de pantalla / fragmentos de código, recapitulaciones)</li><li>■ Correspondencia entre los planes de estudio y las lecciones en línea</li><li>■ Cómo una lección puede ser dirigida por el profesor en el aula</li><li>■ Importancia de " Ver y luego Hacer " para la instrucción independiente o dirigida por el profesor</li></ul>	<input type="checkbox"/>
<b>Desafíos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Cómo funcionan los desafíos</li></ul>	<input type="checkbox"/>
<b>Cuestionarios</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Cómo funcionan los exámenes</li></ul>	<input type="checkbox"/>
<b>Laboratorios: independientes o en grupo</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ En qué se diferencian los laboratorios/proyectos personales de las lecciones/prototipos</li><li>■ Cómo se pueden completar los laboratorios en casa o en clase</li><li>■ Cómo se pueden completar los laboratorios de forma independiente o en grupos</li></ul>	<input type="checkbox"/>

## 2 - Diseña tu propia experiencia de curso

### 2a. Revisión de las configuraciones comunes de cursos

	Lecciones	Desafíos y cuestionarios	Proyectos Personales	% dirigido por el profesor % en clase	Recursos y limitaciones pertinentes
<b>1: Dirigido por el profesor</b>	Dirigida por el profesor En clase	Independiente En clase	Dirigida por el profesor En clase	80% dirigido por el profesor 100% en clase	<ul style="list-style-type: none"> <li>– los estudiantes no pueden trabajar en casa</li> <li>– usted quiere el control total</li> <li>– te sientes seguro con el material o puede dedicar tiempo a la capacitación</li> </ul>
<b>2: Incrementado por el profesor</b>	Dirigido por video En clase	Independiente En clase	Dirigido por video En clase	0% dirigido por el profesor 100% en clase	<ul style="list-style-type: none"> <li>– los estudiantes no pueden trabajar en casa</li> <li>– no te sientes seguro con el material todavía y/o no tienes tiempo para entrenar</li> </ul>
<b>3: Invertida</b>	Independiente En casa	Independiente En casa	Dirigida por el profesor En clase	30% dirigido por el profesor 30% en clase	<ul style="list-style-type: none"> <li>– los estudiantes pueden trabajar en casa</li> <li>– te sientes algo confiado con el material y/o tienes algo de tiempo para entrenar</li> </ul>
<b>4. Laboratorio de computación a su propio ritmo</b>	Independiente En casa	En grupos En clase	Independiente En casa	0% dirigido por el profesor 70% en clase	<ul style="list-style-type: none"> <li>– los estudiantes pueden trabajar en casa</li> <li>– No te sientes seguro con material todavía y/o no tienes tiempo para entrenar</li> </ul>

### 2b. Determinar las posibilidades y limitaciones únicas de su salón de clases

<b>¿Hardware disponible?</b>	1. En su aula, ¿tiene alguna forma de proyectar o mostrar la pantalla de su PC para que toda la clase pueda verla? (“Sí” permite actividades en clase guiadas por el maestro o actividades en clase guiadas por video)	<b>sí   no</b>
	2. ¿Se puede incluir un juego de auriculares en cada estación de trabajo? (“Sí” permite actividades independientes en clase)	<b>sí   no</b>
<b>¿El estudiante trabaja en casa?</b>	3. ¿Pueden todos sus estudiantes acceder a un ordenador que pueda ejecutar Unity fuera del horario de clase? Esto podría incluir el acceso al laboratorio de computación fuera de su período normal de clase. (“Sí” permite actividades en casa)	<b>sí   no</b>
<b>¿Experiencia con el material?</b>	4. ¿Tienes ~40 horas para dedicar a la formación y al aprendizaje del material antes de que empiece el curso o (b) ya tienes mucha experiencia en la enseñanza de Unity y C#? (Si la respuesta es “sí”, las actividades dirigidas por el profesor son una opción para usted – si la respuesta es “no”, actividades independientes o dirigidas por video puede ser lo mejor para comenzar)	<b>sí   no</b>

## 2c. Elija una configuración de curso que funcione para su aula

Basado en los recursos y limitaciones de su salón de clases en particular (seleccionado arriba), escoja la configuración de cada actividad que mejor se adapte a sus necesidades.

Actividad	Elija su opción:	Opciones de configuración
<b>Lecciones</b> →	-----	• Dirigido por el profesor, En clase
<b>Desafíos</b> →	-----	• Dirigido por video, En clase
<b>Cuestionarios</b> →	-----	• En grupos, En clase
<b>Laboratorios</b> →	-----	• Independiente, En Clase
		• Independiente, En Casa

## 2d. Determine qué parte del curso debe intentar completar

<b>Determine si puedes terminar todo el curso.</b>	¿Cuántas horas combinadas en clase y en casa (si las hay) tendrán que trabajar los estudiantes en este curso?	____ <b>hrs</b>
	El curso completo toma de 35 a 50 horas para completarse independientemente, pero puede tomar más tiempo en un salón de clases dependiendo del tamaño de la clase, la experiencia, la cantidad de tiempo dado para trabajar en proyectos personales y otros factores.	
	¿Cuánto tiempo crees que le tomaría a tu clase completar el curso?	____ <b>hrs</b>
<b>Unidades o actividades para excluir del plan de estudios (si lo hubiera)</b>	Si el número de horas disponibles es menor que el número de horas necesarias para completar el curso, tendrá que excluir cierto contenido. Tú puedes: a. excluir unidades enteras (por ejemplo, sólo las unidades 1, 2 y 3), b. excluir ciertos tipos de actividades (por ejemplo, no hacer cuestionarios o laboratorios). c. excluir unidades enteras y ciertas clases de actividad (por ejemplo, sólo las unidades 1–3), sin incluir los laboratorios)	<b>Excluir:</b> Unidad 2/3/4/4/5 <b>y/o</b> <b>Excluir:</b> Desafíos Cuestionarios Laboratorios

## 3 - Lista de verificación para empezar

### 3a. Configurar el laboratorio de computación y el método para que los estudiantes envíen sus tareas.

Obtener licencias de Unity	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Puede (a) solicitar licencias de Unity para educación a través del programa de concesión de licencias o (b) pedir a los estudiantes que creen identificaciones individuales de Unity.</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
Instalar el software de Unity en el laboratorio de computación	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Descargue Unity Hub e instale la versión 2018.4 o superior de Unity (incluyendo Visual Studio) en todos los ordenadores del laboratorio y, a continuación, realice una prueba para asegurarse de que               <ul style="list-style-type: none"> <li>(a) Unity se abre con éxito y (b) Visual Studio se abre con éxito</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>
Configurar un sistema para que los estudiantes envíen sus trabajos	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Utilizando el LMS de su escuela, Google Classroom u otro sistema, asegúrese de que su aula virtual esté configurada para que los estudiantes puedan enviar su trabajo. Los estudiantes pueden enviar capturas de pantalla o screencasts de sus proyectos (recomendado) o enviar archivos zip de sus activos de Unity</li> <li>■ Es posible usar software de control de versiones como Github para rastrear y Evaluar proyectos de estudiantes               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Unity tiene incorporada una herramienta de control de versiones llamada 'Unity Collaborate, pero esta no funciona con las licencias de Unity Edu.</li> </ul> </li> </ul>	<input type="checkbox"/>

### 3b. Prepararse para enseñar y conectarse con una comunidad de apoyo

Programar tiempo para el entrenamiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Independientemente de la configuración del curso que haya elegido, se recomienda que complete por lo menos la primera Unidad del curso en línea independientemente antes de la fecha de inicio del curso – esto tomará aproximadamente 6 horas</li> <li>■ Si tiene la intención de realizar alguna actividad dirigida por un profesor, también se recomienda encarecidamente que complete ese contenido en el curso en línea de forma independiente antes de dirigir a los estudiantes.</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
Conéctese con la comunidad de profesores de Unity	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Haga clic en este enlace para registrarse y unirse a la comunidad de apoyo a los profesores, donde puedes obtener ayuda de expertos y conectarte con otros profesores nuevos</li> </ul>	<input type="checkbox"/>

### 3b. Si corresponde, adquiera licencias para el examen de usuario certificado por Unity

Comprar exámenes de Certiport	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Si desea que los estudiantes intenten realizar el examen de usuario certificado de Unity después del curso, deberá adquirir licencias para este examen en Certiport.</li> <li>■ Nota – esto sólo se recomienda si usted es capaz de completar todo el curso</li> </ul>	<input type="checkbox"/>
-------------------------------	---	--------------------------