# 

# Introducción

Hour of Code™ es un movimiento global iniciado por Code.org, una organización sin ánimo de lucro, con el objeto de llegar a decenas de miles de jóvenes de más de 180 países. El tutorial Hour of Code™ ha sido diseñado para desmitificar la codificación y propiciar que todos aprendan los conceptos básicos. Minecraft tiene el agrado de colaborar con Code.org y Microsoft Philanthropies para ofrecer a los jóvenes la posibilidad de aprender los fundamentos de la codificación con una marca que conocen y valoran.

# Tutorial de Minecraft Hour of Code™

En los tutoriales de Minecraft se utilizan personajes y conceptos del videojuego Minecraft, aunque no se trata del propio juego. Para Hour of Code™, los programadores de Minecraft colaboraron con educadores y con Code.org para crear un tutorial inspirado en el juego para enseñar a los jugadores los conceptos básicos de la codificación.

Se puede acceder a los tres tutoriales de codificación diferentes de Minecraft a través de [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)

* Minecraft Hour of Code™ Adventure
* Minecraft Hour of Code™ Designer
* ***¡Novedad!*** Minecraft Hour of Code™ Hero’s Journey (14 de noviembre de 2017)

El nuevo tutorial de Minecraft presenta "el Agente" y ofrece 10 nuevos niveles en los que los jugadores aprenderán a utilizar bucles, depuración y funciones. Mediante estos conceptos de codificación básicos, los jugadores diseñarán sus propias soluciones a rompecabezas, y verán al Agente ejecutando sus comandos codificados. El tutorial incluye también tiempo libre para explorar los conceptos de la codificación que hayan aprendido mediante el juego, con el objeto de profundizar su comprensión.

# Objetivos de aprendizaje

El alumno:

1. Aprenderá que los ordenadores siguen las instrucciones de manera secuencial,
2. Creará una lista de instrucciones para ejecutar una tarea e
3. Iterará soluciones para completar una tarea.

El tutorial explora tres conceptos básicos de la programación informática. El alumno utilizará:

1. Bucles para ejecutar bloques de codificación eficientes;
2. Depuración, para detectar errores y determinar por qué se producen y
3. Funciones, para combinar instrucciones adicionales dentro de un solo código.

**¡Desafío!** Los participantes pueden jugar empleando el “Diamond Path” más difícil, donde podrán recoger un diamante en cada nivel resolviendo problemas de codificación adicionales.

# Cómo dirigir un evento de Minecraft Hour of Code™

## Los participantes necesitarán:

* Un **ordenador** con un explorador moderno. Además, los participantes pueden trabajar juntos y compartir dispositivos. Presentamos información detallada acerca de sistemas operativos y exploradores que cumplen los requisitos en [www.code.org/minecraft](http://www.code.org/minecraft)
* **Acceso a Internet**. Recomendamos una conexión a Internet de al menos 15 MB/seg.
* Se recomiendan **auriculares** ya que el tutorial contiene vídeos.

## Los presentadores necesitarán:

* **Acceso a Internet.** Recomendamos una conexión a Internet de al menos 15 MB/seg.
* Proyectar **diapositivas de PowerPoint**, de modo que los participantes del evento puedan ver claramente los contenidos.
* Explique a los participantes que, una vez que finalicen el tutorial de Minecraft Hour of CodeTM, podrán acceder a sus certificados.

## Material de la presentación:

La principal finalidad del evento es que los participantes aprendan lo máximo con el tutorial. Para dirigir el evento, utilice las notas del presentador que encontrará en cada diapositiva de la presentación en PowerPoint del *Evento Minecraft Hour of Code™*. Asimismo, tiene recomendaciones y sugerencias para adaptar el tutorial a los participantes.

* Existen dos versiones de la presentación para el orador del evento, adaptadas para participantes más pequeños   
  (hasta los 11 años) y mayores (a partir de 11 años). Seleccione la versión más adecuada para los participantes.
* La mayoría de las diapositivas de la presentación tienen por objeto ser proyectadas durante un breve plazo, y su función es propiciar una experiencia conversacional que motive y entusiasme a los participantes.

# Trucos y consejos

## Prepárese para lo inesperado

Antes del evento, prepare un “plan B”. Si nada sale como estaba previsto, ¿qué debe hacer con los participantes? Por ejemplo,   
¿qué haría si hay problemas con la conexión a Internet? En ese caso, habría que recurrir a una actividad sin conexión.   
Consulte <https://code.org/curriculum/unplugged>.

### Si tiene más de una hora...

* diga a los participantes que continúen creando sobre la base del rompecabezas final, para incrementar las horas de juego.
* Diga a los participantes que vuelvan sobre cada uno de los rompecabezas y desafíelos a resolverlos de distinta manera.
* Profundice el debate del grupo sobre las preguntas incluidas en la presentación del evento.
* Explore los otros tutoriales de Minecraft, Adventure y Designer. Cada tutorial de Minecraft aborda diferentes conceptos de codificación y pueden verse en cualquier orden.

### Si tiene menos de una hora...

* Opción de 30 minutos: sáltese los rompecabezas del tutorial.
* Resuma o elimine algunas de las preguntas para el debate incluidas en la presentación.

Tenga en cuenta las siguientes sugerencias...

* Utilice “tú/vosotros” en lugar de un tratamiento más generalizado, para transmitir la idea de que la codificación y la informática son para todos.
* Tras 15 minutos de juego, felicite al grupo por las líneas de código que hayan escrito porque ¡codificar es todo un desafío!
* Si está trabajando con pocos ordenadores o con participantes jóvenes, pruebe a dividirlos en grupos y cambie las personas que estén en el teclado.
* Evite utilizar ejemplos exclusivamente masculinos. Los estudios han demostrado que algo tan sutil como un personaje masculino en un póster de ciencia ficción puede disminuir el interés femenino.
* Los ejemplos son muy importantes. Utilice ejemplos de codificadores y científicos informáticos que se asemejen más a los participantes.
* No diga que codificar es “fácil”: Es complejo y divertido. Haga hincapié en transmitir el mensaje de que es posible y que ellos pueden hacerlo.

# Preguntas más frecuentes

1. **¿Puedo seguir jugando con los otros tutoriales de Minecraft después de Hour of Code™?** Sí**,** todos pueden seguir y repetir los tutoriales de Minecraft Hour of Code™ individualmente y en sus propios dispositivos, en cualquier momento.
2. **¿Qué pueden hacer los participantes con los códigos que hayan creado?** Anímeles a compartirlos con sus familiares y amigos a través de las redes sociales o el correo electrónico. Si tienen acceso a Minecraft Education Edition o a Minecraft para Windows 10, podrán exportar el código para ver cómo sus creaciones se materializan en el juego real.
3. **¿Dónde puedo encontrar más recursos para enseñar codificación informática?** Para buscar más métodos de transmitir las ciencias informáticas a su comunidad, visite <https://www.microsoft.com/digitalskills>.
4. **¿Minecraft está disponible para centros educativos?** ¡Claro! Minecraft: Education Edition ha sido diseñado para centros educativos e incluye herramientas para la gestión de aulas, planes de enseñanza, etc. Consulte más información sobre cómo los educadores están utilizando Minecraft: Education Edition promueve las habilidades del siglo XXI en sus aulas. Consulte [www.education.minecraft.net](https://education.minecraft.net).