**Organice un evento de “Hora del código” para estudiantes más jóvenes**

1. **Resultados de aprendizaje:**
	1. Desarrolle habilidades de codificación.
	2. Fomentar las habilidades de organización.
	3. Fomentar la colaboración y el sentido de servicio a la comunidad.
2. **Relación de actividad con el STEM, inclusión de género y emprendimiento:**

La relación con el STEM es clara, ya que la programación de computadoras es una habilidad clave. En términos de inclusión de género, la actividad proporciona tiempo para la reflexión, alentando a los estudiantes a pensar en tutoriales de "Hora del código" que pueden adaptarse a diferentes intereses. El hecho de que los estudiantes deben realizar una actividad para los compañeros más jóvenes, incluida la promoción, organización y supervisión de sus eventos, muestra una clara relación con el emprendimiento (social).

1. **Indique el área de enfoque:**

**☒ STEMInclusión de**

**☐género**

**☐emprendimiento**

1. **Materiales de:**
* Video “Cómo enseñar una hora de código”: https://www.youtube.com/watch?v=SrnvvWDm73k
* Tutoriales disponibles: https: // hourofcode. com / es / es / learn
* Consejos y recursos para promover el evento: https://hourofcode.com/es/en/promote/resources
* Celebración de los eventos mediante la impresión de certificados: https://code.org/certificates
1. **Preparación:**Estudiantes previamente debe seguir un tutorial de "Hora de código" para sentirse cómodo con la interfaz y los tipos de tareas que se requieren durante los tutoriales para aprobarlos (50 ').
2. **Duración:** 85 minutos
3. **Grupo objetivo:** 12-15 años

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

1. **Descripción de la actividad:**

El profesor explica la actividad y los alumnos se dividen en grupos de 4 personas (5 '). A los grupos se les asignan clases más jóvenes y eligen tutoriales apropiados para esas edades, teniendo en cuenta que los diferentes estudiantes pueden tener diferentes intereses y antecedentes (10 '). Los grupos preparan materiales promocionales utilizando los recursos de Code.org (20 '). Finalmente, cada grupo realiza una actividad de Hora del Código con un grupo más joven de compañeros de escuela (50 ').