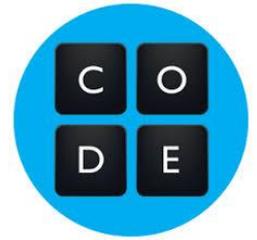


# BIENVENIDO A LA HORA DEL CÓDIGO:



## PRIMEROS PASOS

La programación es un proceso en el que se deben llevar a cabo una serie de pasos en un orden lógico y concreto.

Dependiendo de si los alumnos son de 5º o 6º de primaria y su grado de control del programa Scratch con el que ya han trabajado empezarán con un juego diferente.

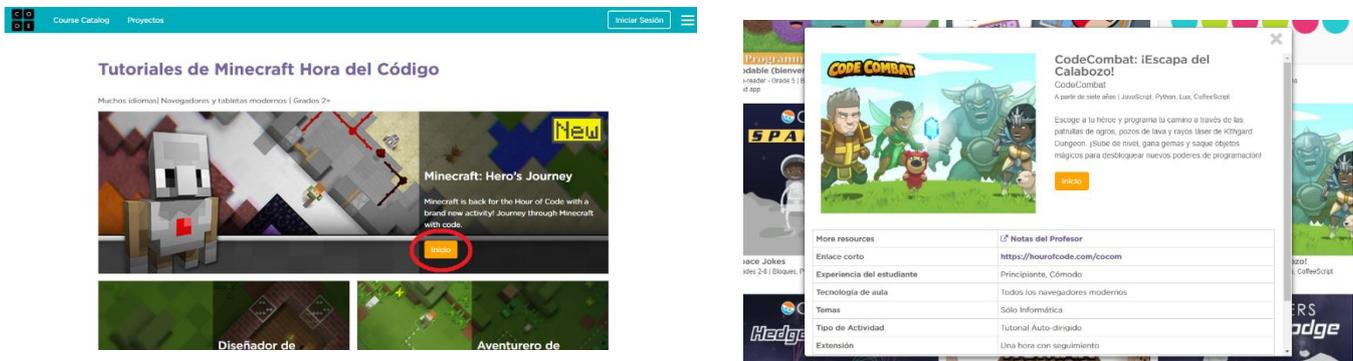
- Todos los cursos de 5º y aquellos alumnos de 6º que todavía no controlen el programa Scratch empezarán con el enlace de **MINECRAFT**:

<https://studio.code.org/s/hero/stage/1/puzzle/1>

- Aquellos alumnos que ya tengan un buen control del programa Scratch se les propondrá jugar al juego Code Combat con un lenguaje de programación más complejo:

<https://hourofcode.com/cocom>

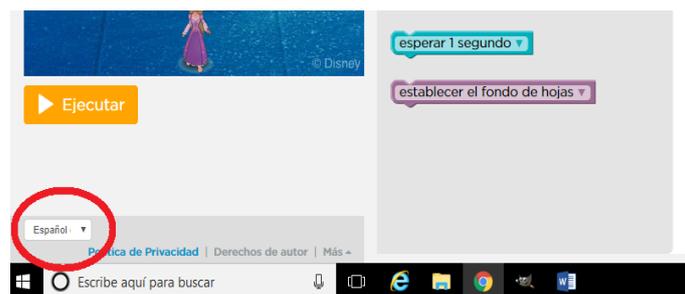
La guía de niveles de **CODECOMBAT** comienza en la página 15.



The screenshot shows the 'Tutoriales de Minecraft Hora del Código' section with a 'New' badge on 'Minecraft: Hero's Journey'. A red circle highlights the 'Inicio' button. To the right, a 'CodeCombat: ¡Escapa del Calabozo!' course card is displayed with a table of details:

More resources	Notas del Profesor
Enlace corto	<a href="https://hourofcode.com/cocom">https://hourofcode.com/cocom</a>
Experiencia del estudiante	Principiante, Cómodo
Tecnología de aula	Todos los navegadores modernos
Temas	Sólo Informática
Tipo de Actividad	Tutorial Auto-dirigido
Extensión	Una hora con seguimiento

**IDIOMA:** Para cambiar el idioma de la plataforma abre la pestaña que se encuentra en la parte inferior izquierda de la página.



The screenshot shows the CodeCombat interface with a 'Ejecutar' button and a language dropdown menu. A red circle highlights the 'Español' option in the dropdown menu. The interface also shows a code editor with 'esperar 1 segundo' and 'establecer el fondo de hojas' blocks.

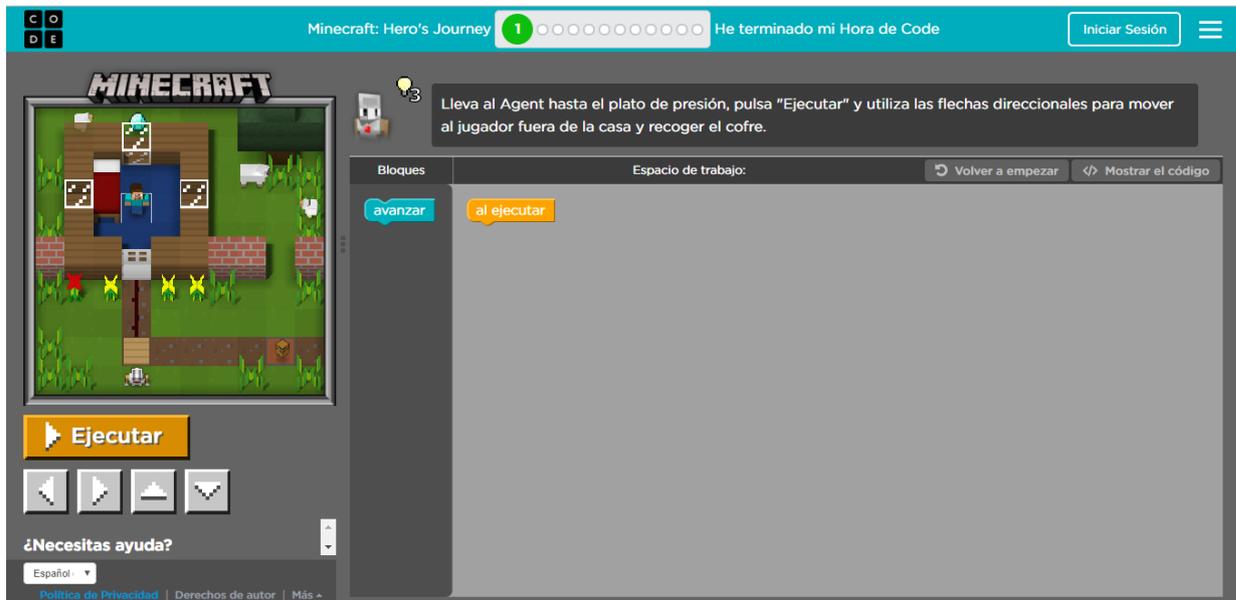


# MINECRAFT



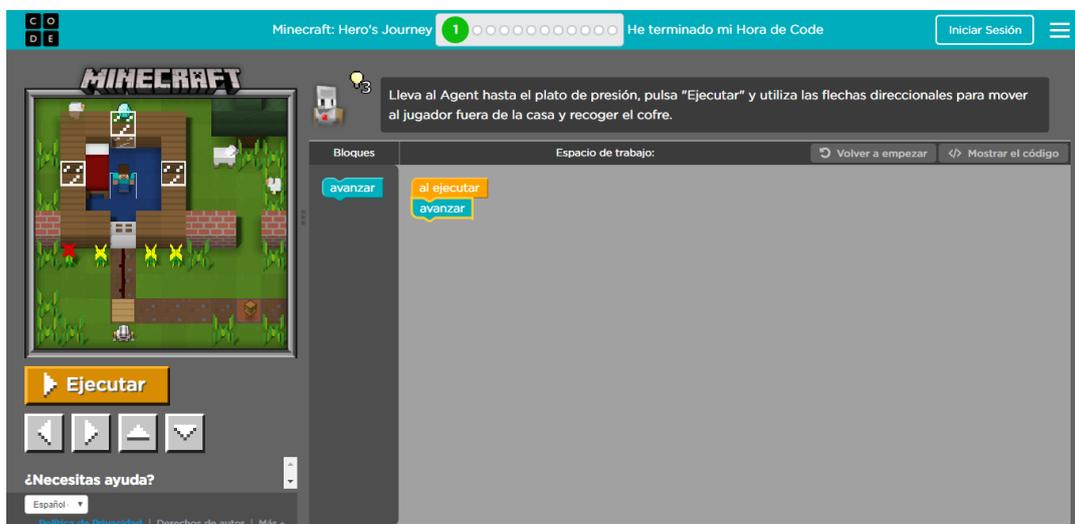
# Nivel 1 INICIO

En cada nivel encontrarás una imagen de cómo se comienza y los bloques que ya están programados de forma automática. El alumno debe añadir los bloques necesarios para conseguir el objetivo que le pide el juego.

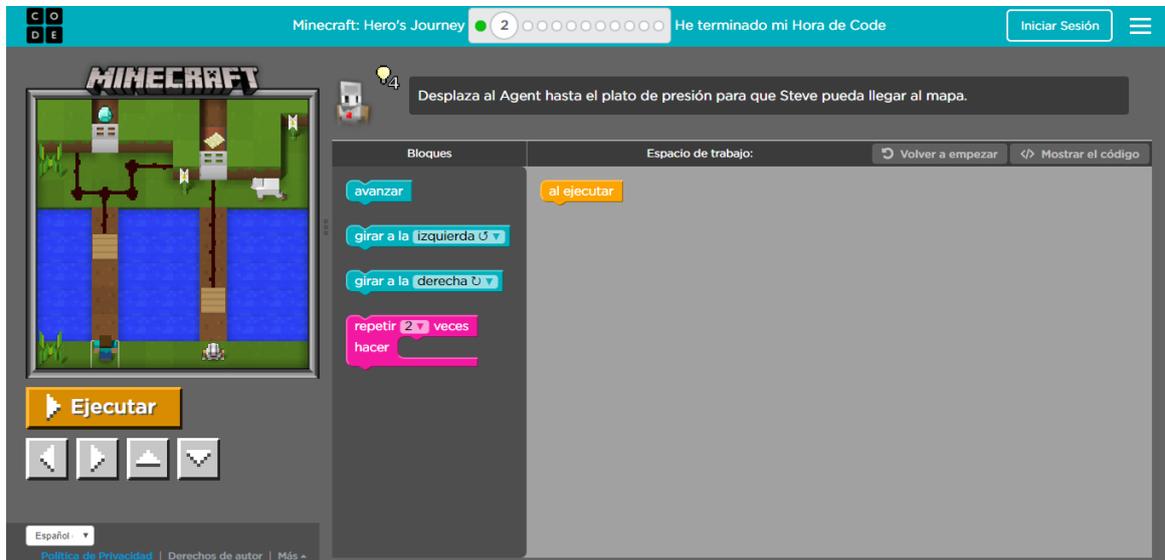


# Nivel 1 TERMINADO

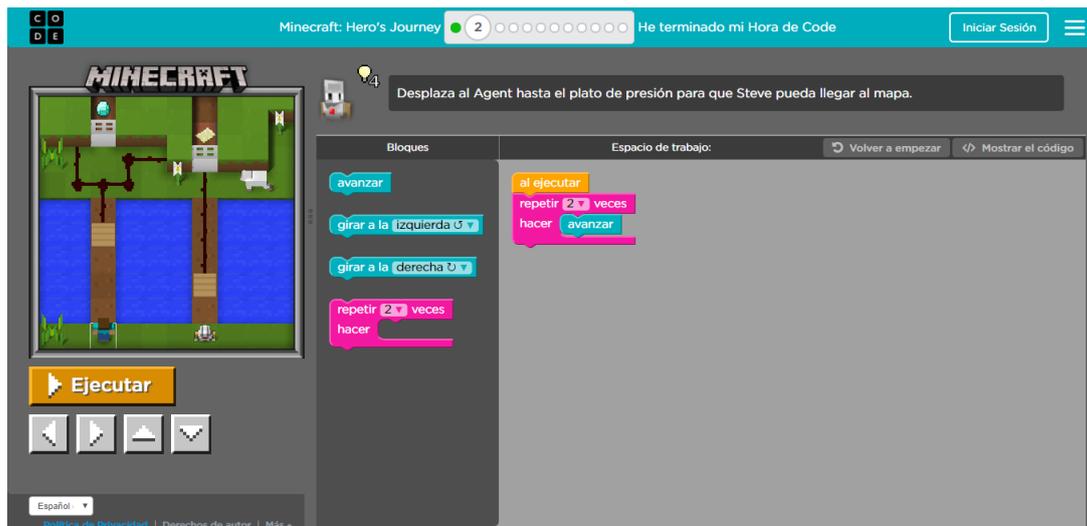
También encontrarás el nivel terminado con los bloques y su colocación necesaria para cumplir el objetivo. Una vez colocados los bloques correctamente debes presionar ejecutar y a continuación pulsar los botones de dirección del teclado para controlar el personaje.



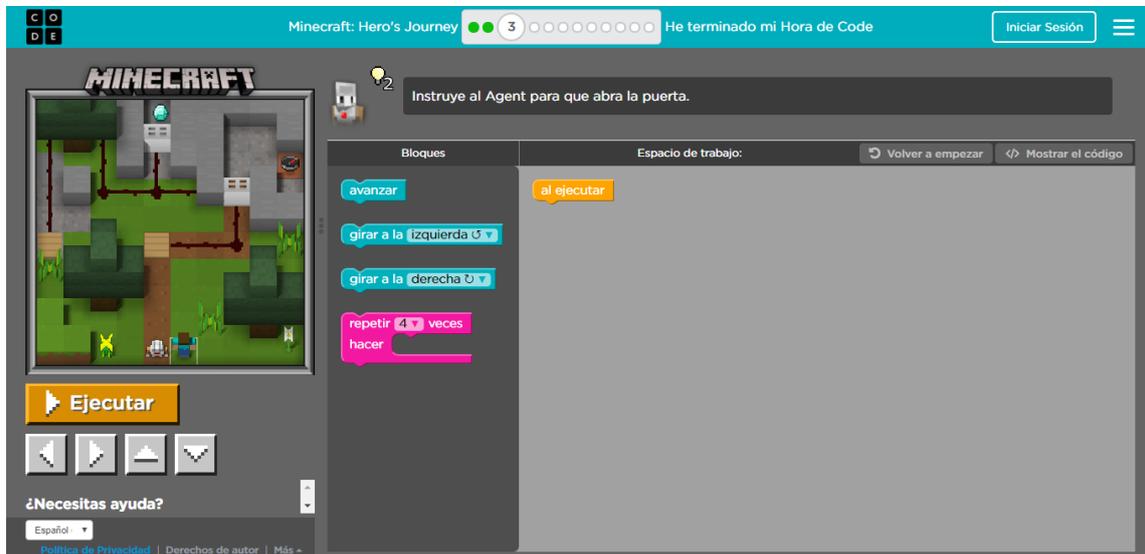
# Nivel 2 INICIO



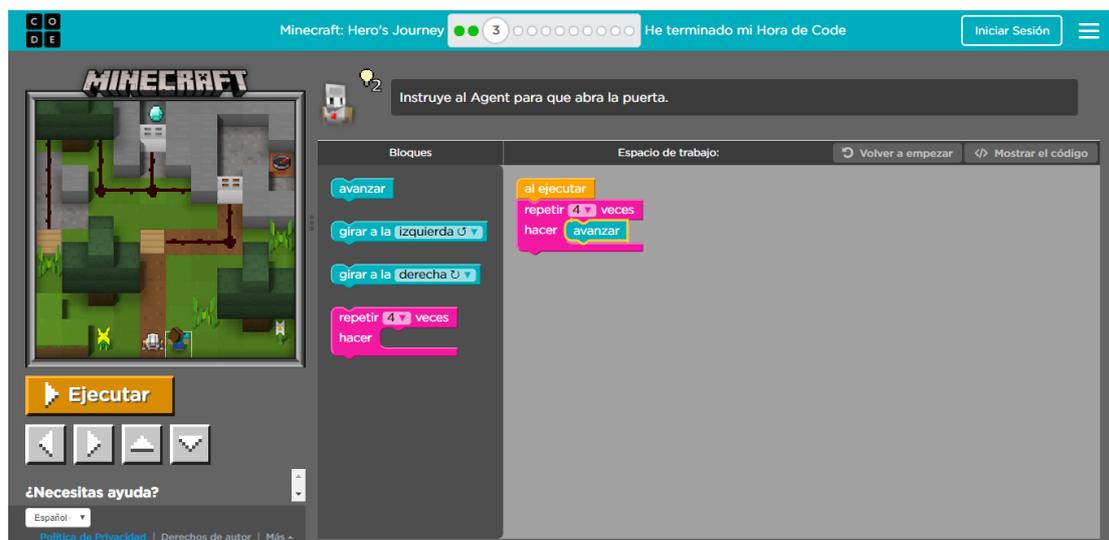
# Nivel 2 TERMINADO



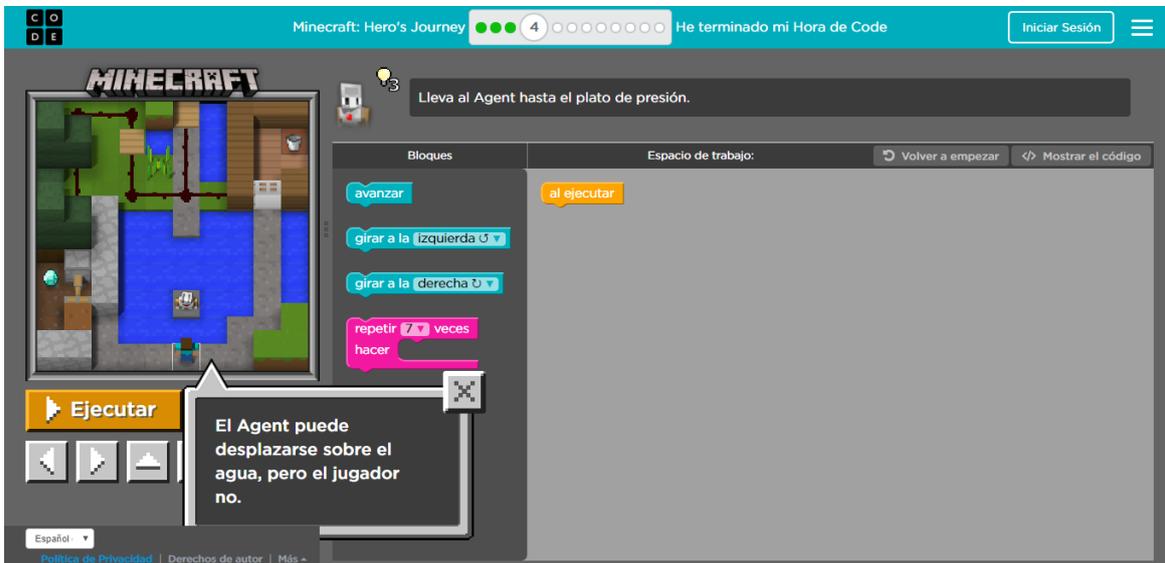
# Nivel 3 INICIO



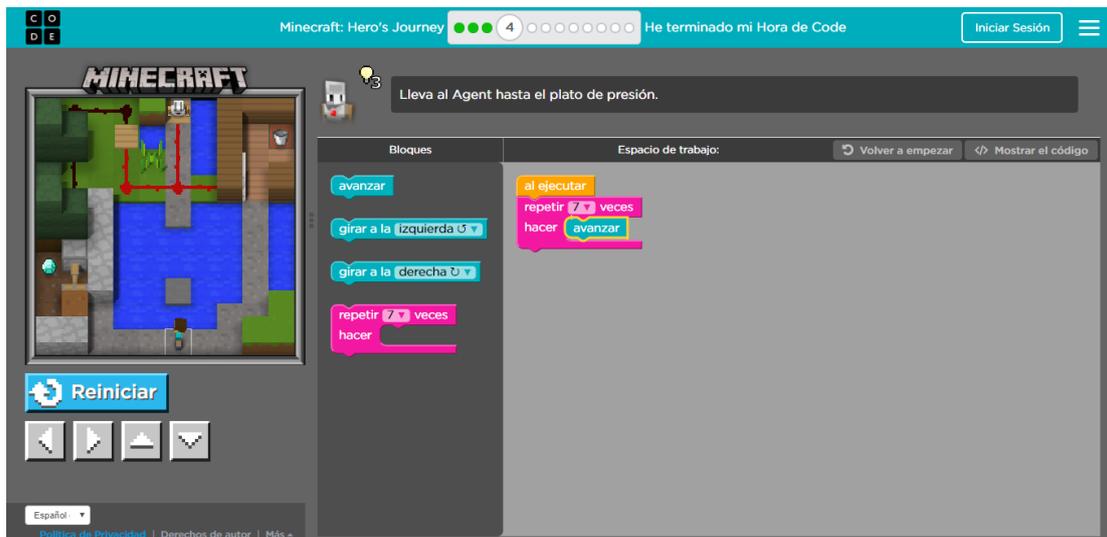
# Nivel 3 TERMINADO



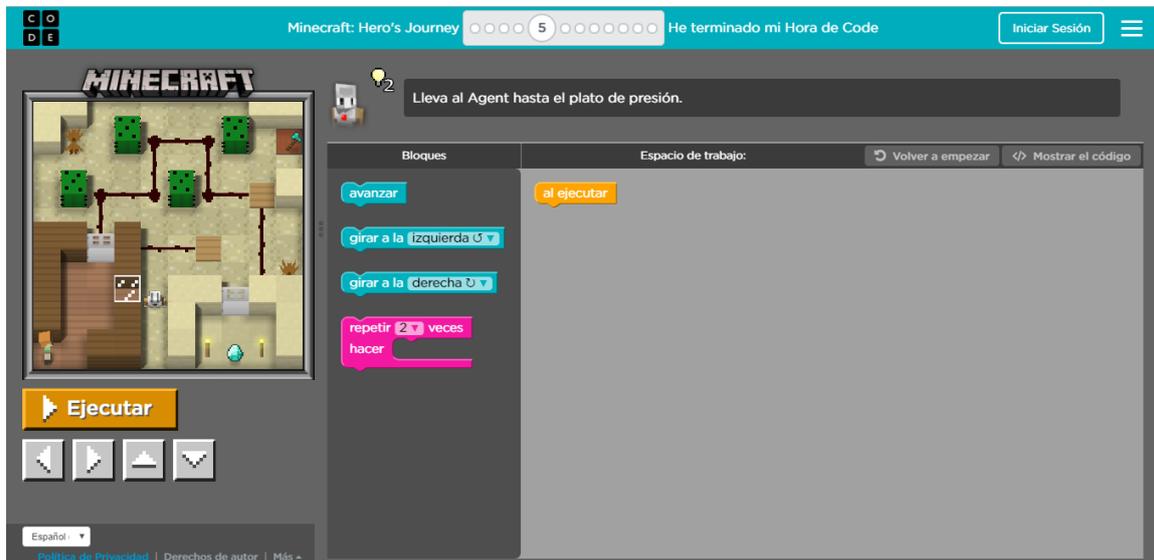
# Nivel 4 INICIO



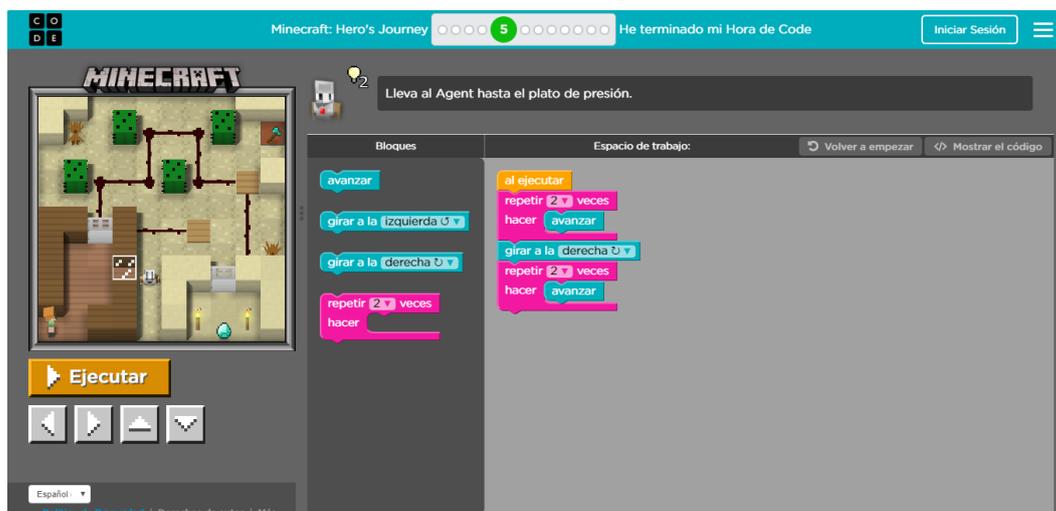
# Nivel 4 TERMINADO



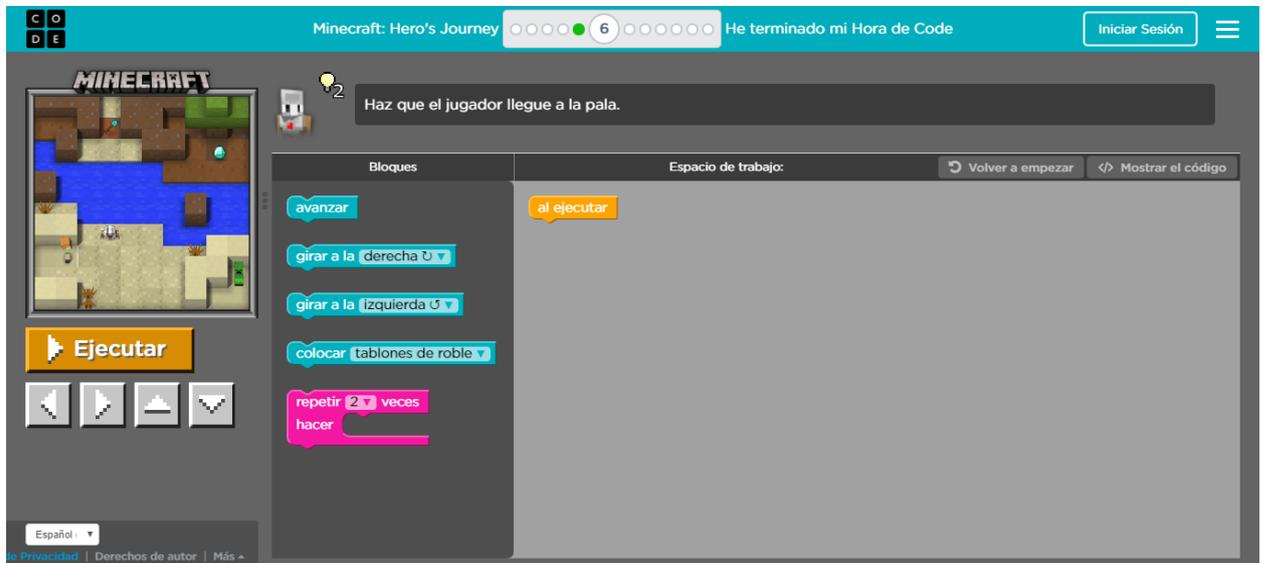
# Nivel 5 INICIO



# Nivel 5 TERMINADO



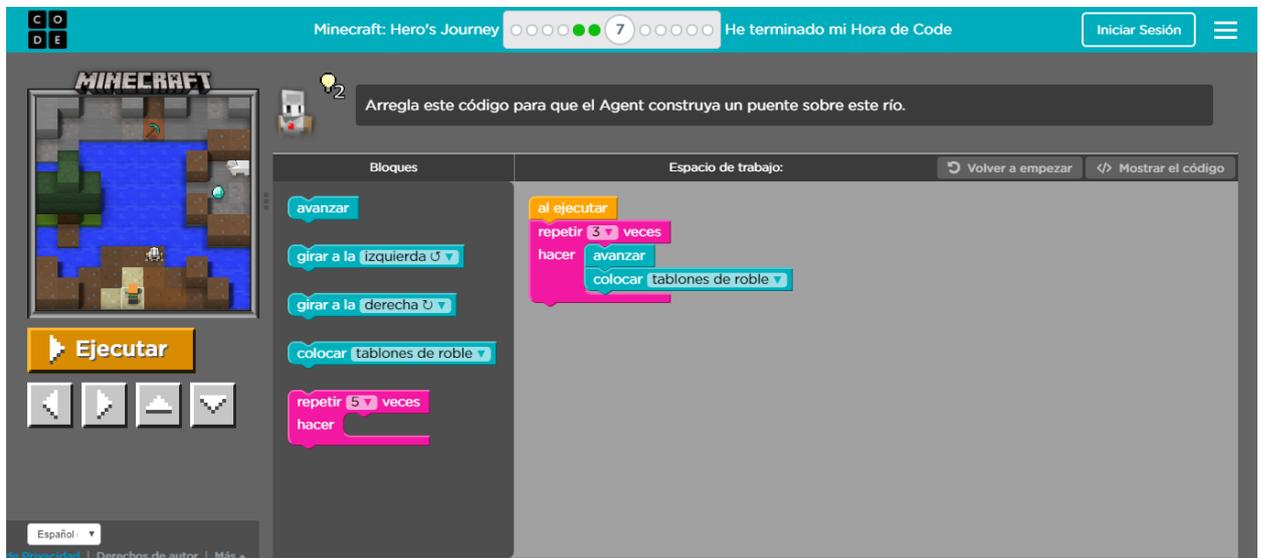
# Nivel 6 INICIO



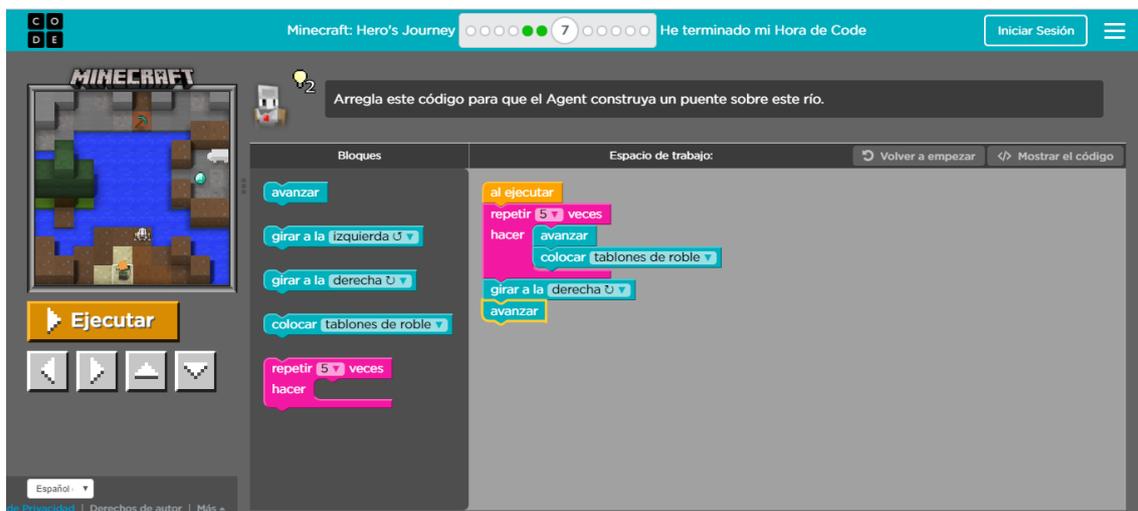
# Nivel 6 TERMINADO



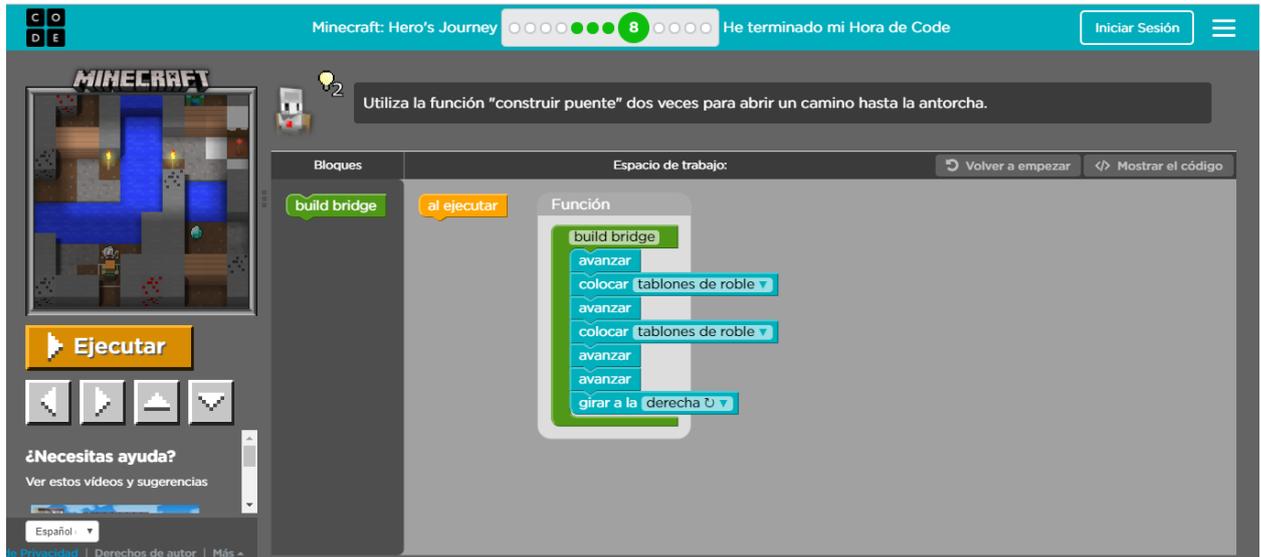
# Nivel 7 INICIO



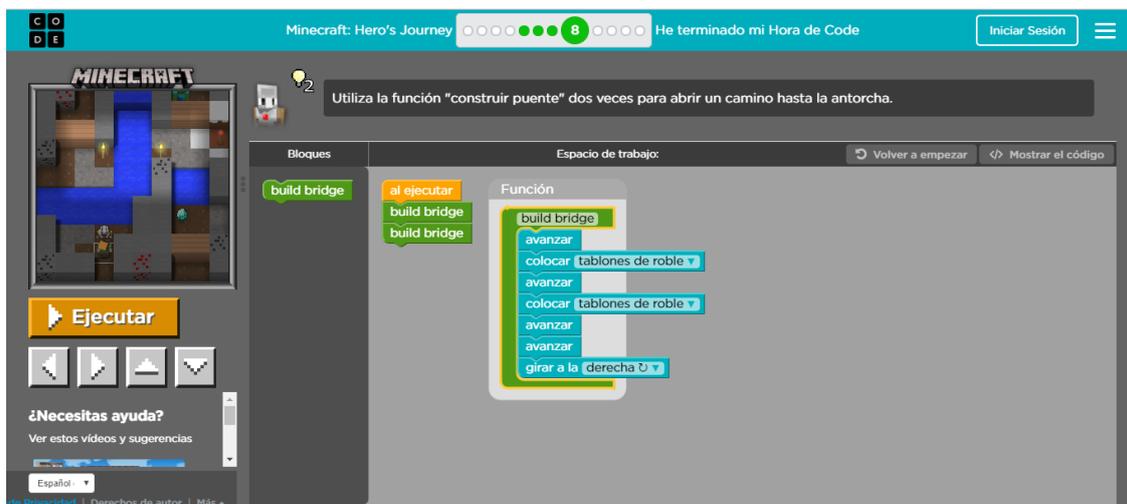
# Nivel 7 TERMINADO



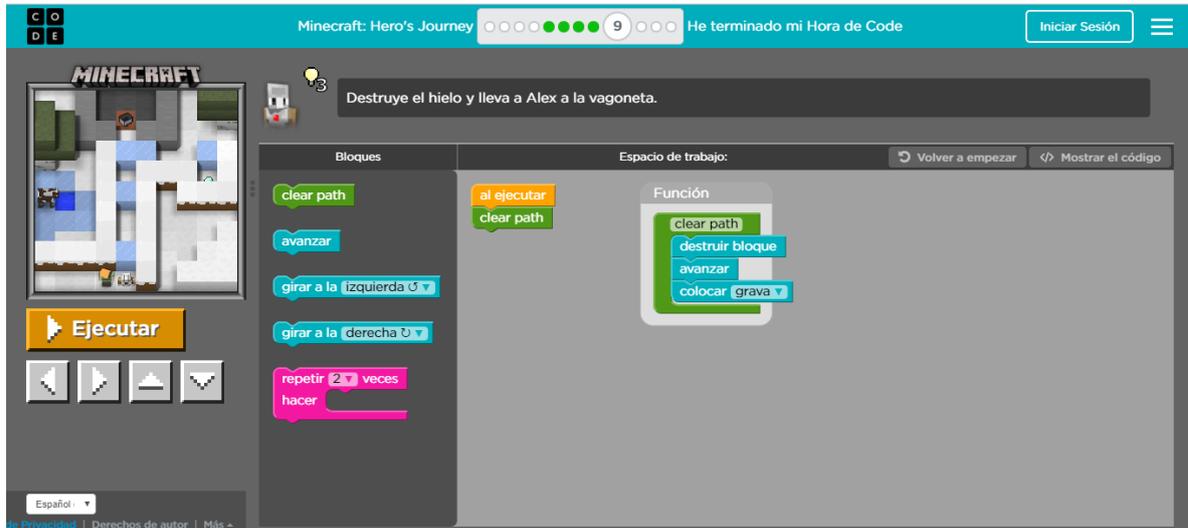
# Nivel 8 INICIO



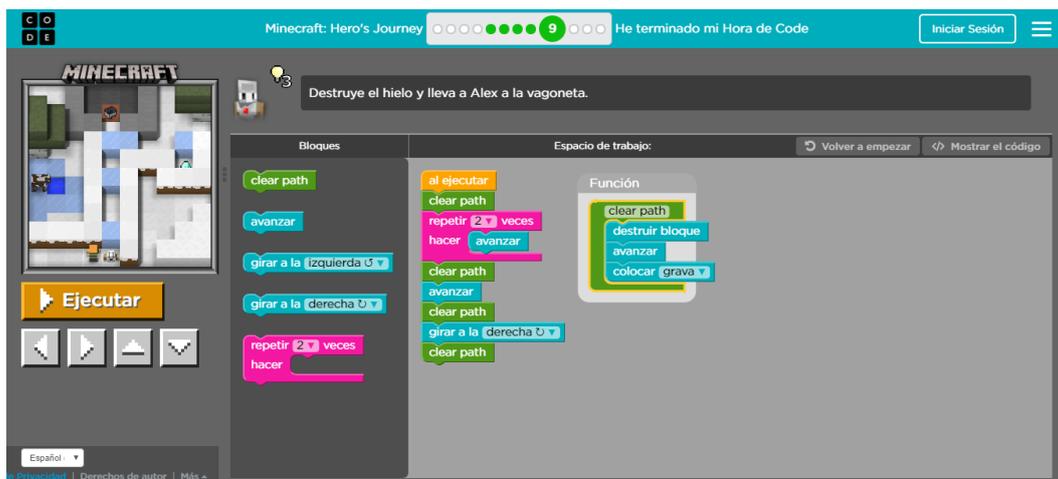
# Nivel 8 TERMINADO



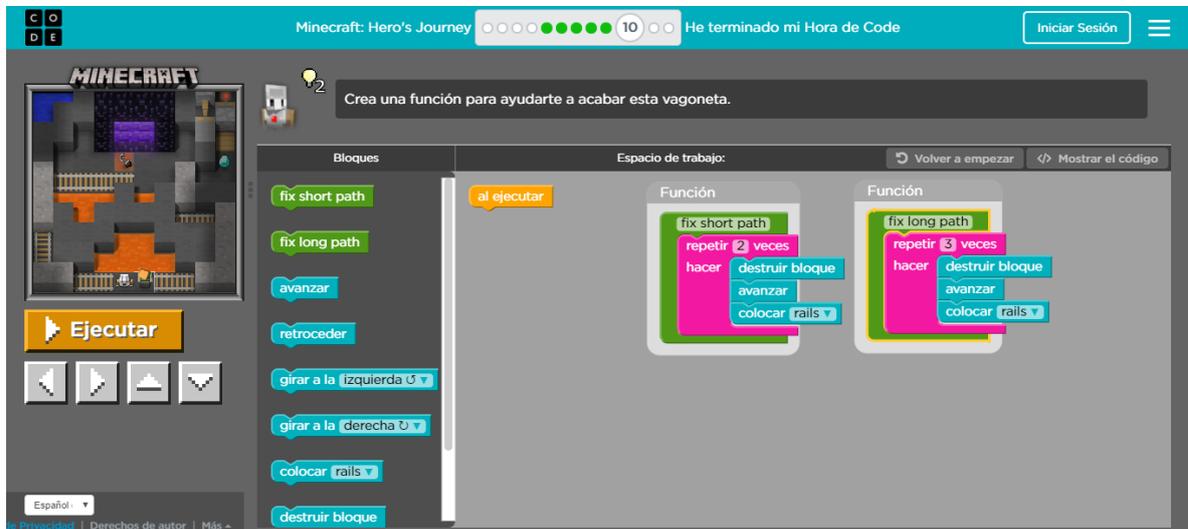
# Nivel 9 INICIO



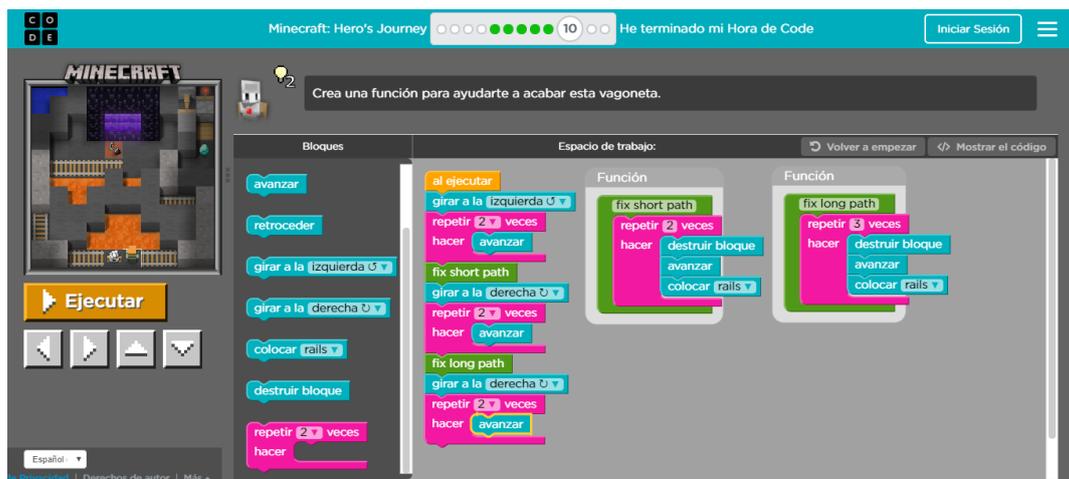
# Nivel 9 TERMINADO



# Nivel 10 INICIO



# Nivel 10 TERMINADO



# Nivel 11 INICIO

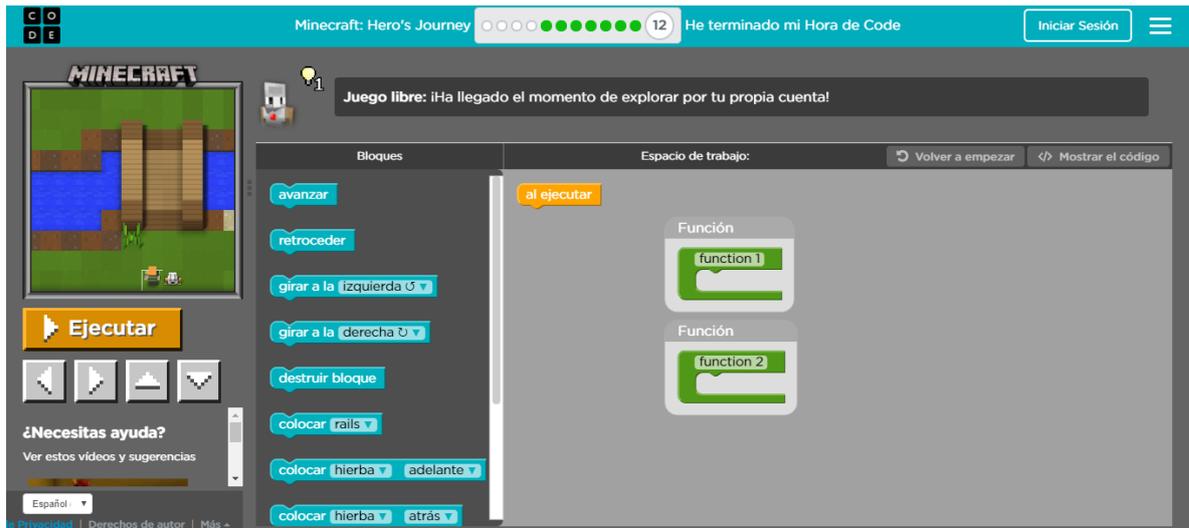


# Nivel 11 TERMINADO

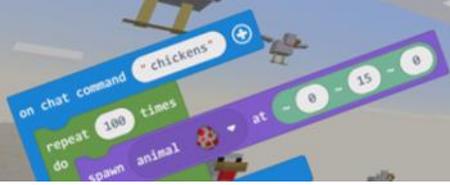


# Nivel 15 LIBRE

Este es el último nivel y los alumnos pueden crear su propia actividad y cambiarla o mejorarla a su antojo. Las posibilidades son muy grandes. Si algún alumno consigue terminar este nivel, también puede ayudar a sus compañeros y enseñarles el razonamiento que deben llevar a cabo en los diferentes niveles.



Al finalizar el tiempo repartiremos un diploma de participación a cada uno de los alumnos.



# CODE COMBAT



ESTE JUEGO ES GRATUITO, PERO OFRECE REGISTRARSE PARA CONSEGUIR MEJORAS, SI EN ALGÚN MOMENTO APARECE ALGO ACERCA DE ESTE REGISTRO, LOS ALUMNOS DEBEN VOLVER SOBRE SUS PASOS.

**Inicio:** Elige un personaje entre los cuatro primeros y continua. En ocasiones podrán añadir armaduras y armas a su personaje haciendo doble clic sobre estos objetos.



## Nivel 1 INICIO

En cada nivel encontrarás una imagen de cómo se comienza y los códigos que ya están programados de forma automática. El alumno debe añadir los códigos necesarios para conseguir el objetivo que le pide el juego.



## Nivel 1 TERMINADO

También encontrarás el nivel terminado con los códigos y su colocación necesaria para cumplir el objetivo. Cuando los códigos estén colocados correctamente deben presionar “correr” para que el código entre en funcionamiento.



## Nivel 2 INICIO



## Nivel 2 TERMINADO



# Nivel 3 INICIO



# Nivel 3 TERMINADO



# Nivel 4 INICIO



# Nivel 4 TERMINADO



# Nivel 5 INICIO



# Nivel 5 TERMINADO





# Nivel 6 INICIO

MAPA BAILANDO ENTRE FUEGO Registrarse MENÚ DEL JUEGO

**Objetivos**  
Esquiva las bolas de fuego una y otra vez  
Por debajo de 4 líneas

Esquiva las bolas de fuego bailando a derecha right e izquierda left.  
Usa un bucle while-true loop para repetir los movimientos tal que:

**INICIAR NIVEL**

# Nivel 6 TERMINADO

MAPA BAILANDO ENTRE FUEGO Registrarse MENÚ DEL JUEGO HINTS REINICIAR

✓ Esquiva las bolas de fuego una y otra vez  
✓ Por debajo de 4 líneas  
OBJETIVOS: ÉXITO!

METHODS  
attack(target)  
moveDown()  
moveLeft()  
moveRight()  
moveUp()  
while-true loop  
say(message)

```
PROGRAMMING LANGUAGE: Python
1 # El código se suele ejecutar en el orden escrito
2 # los bucles te permiten repetir un bloque de código repetidas veces
3 # Necesitar presionar tabulat (o poner 4 espacios) para tabular los
  movimientos bajo el bucle
4
5 while True:
6     hero.moveRight()
7     hero.moveLeft()
8
9
```

ANYA 88

CORRER **HECHO**

# Nivel 7 INICIO



# Nivel 7 TERMINADO



# Nivel 8 INICIO



# Nivel 8 TERMINADO



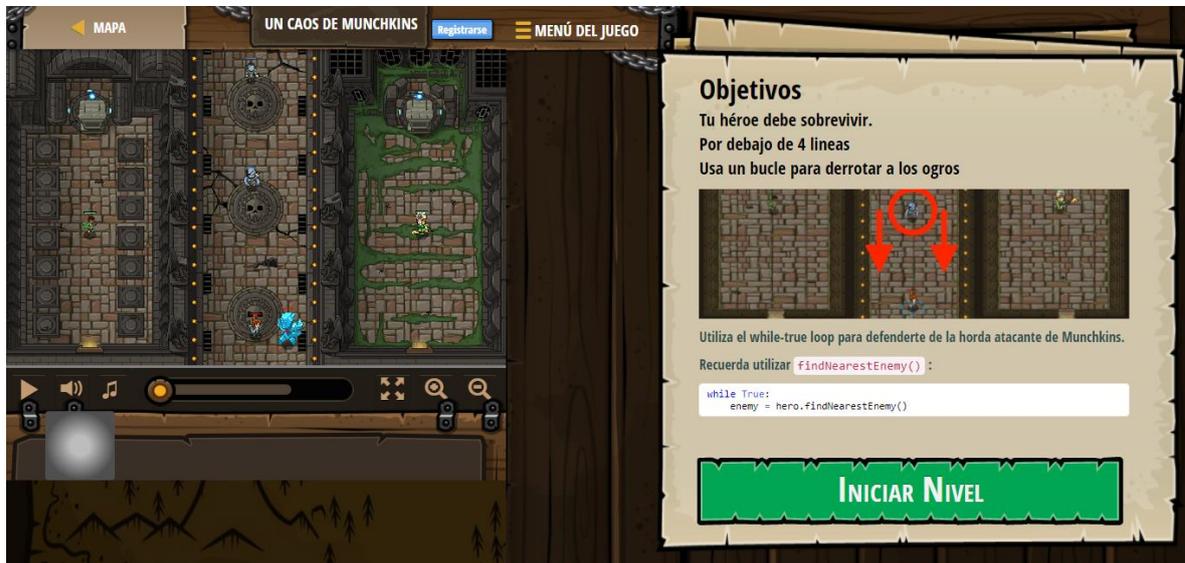
# Nivel 9 INICIO



# Nivel 9 TERMINADO



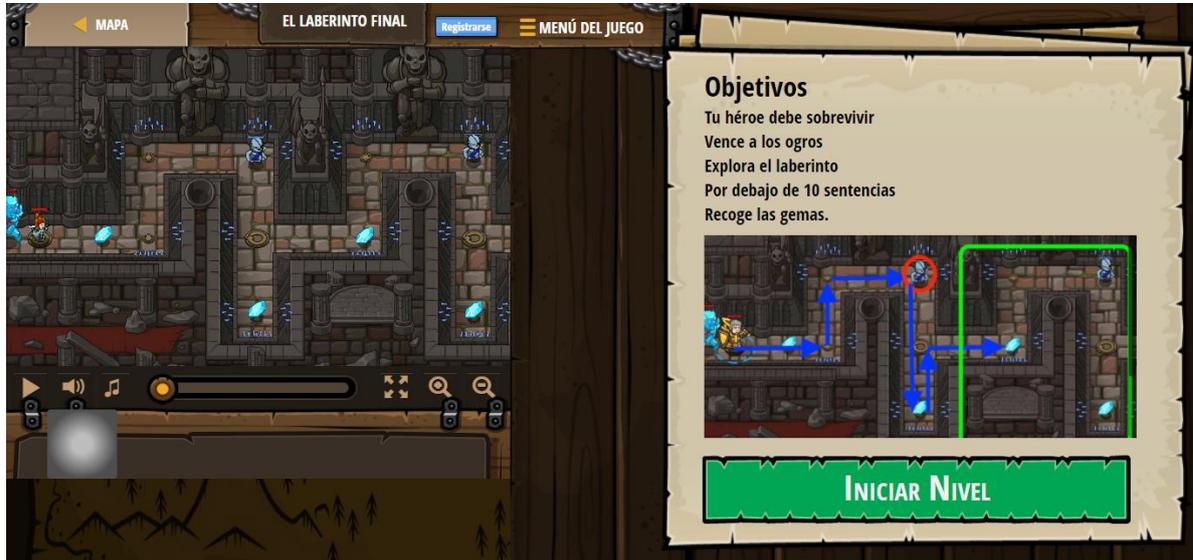
# Nivel 10 INICIO



# Nivel 10 TERMINADO



# Nivel 11 INICIO



# Nivel 11 TERMINADO



## Nivel 12 INICIO



## Nivel 12 TERMINADO



Este es el último nivel. Si algún alumno consigue terminar este nivel, puede ayudar a sus compañeros y enseñarles el razonamiento que deben llevar a cabo en los diferentes niveles.

Al finalizar el tiempo repartiremos un diploma de participación a cada uno de los alumnos.