**Actividad 12. Introducción a la programación con Cody y Roby**

1. **Resultados de aprendizaje:** (enumerar hasta 3)
	* 1. Desarrollar habilidades de pensamiento computacional a través de una actividad desconectada.
		2. Fomentar la iniciativa personal.
		3. Fomentar la creatividad y la colaboración.
2. **Relación de la actividad con el STEM, inclusión de género y emprendimiento:** (texto, no viñetas, que explica la relación de la actividad con el 3 anterior)

La relación con el STEM es clara, ya que la codificación y el pensamiento computacional son habilidades clave de la misma, pero también porque la actividad tiene vínculos obvios con las matemáticas. En términos de inclusión de género, la actividad incluye una variedad de tareas que se ajustan a diferentes personalidades e intereses, siendo algunas tareas más relacionadas con la competencia, mientras que otras están más cerca de la colaboración. En cuanto al espíritu empresarial, la actividad anima a los estudiantes a crear y desarrollar un nuevo juego para satisfacer los intereses de los jugadores potenciales.

1. **Indique el área de enfoque:**

**☒ STEM**

**género**

**☐emprendimiento**

1. **Materiales de:** incl Inclusión de(incluidos ppts, videos, material de uso práctico)
* La pizarra, las fichas y las tarjetas. Se pueden descargar libremente desde http://codeweek.it/cody-roby-en/ecw-edition/
* Videos que muestran cómo jugar diferentes juegos:
	+ El duelo: https://www.youtube.com/watch?v=JiGjrOwOz6Y
	+ La carrera: https://www.youtube.com/watch?v=izpB0Cvl0tk
	+ Relleno completo: https://www.youtube.com/watch?v=XqWRDab5GDw
1. **Preparación:**Imprima y corte la tabla, fichas y tarjetas.
2. **Duración:** 60 (minutos)
3. **Grupo objetivo:** 12-15 (edad del estudiante)

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

1. **Descripción de la actividad:**

El maestro explica el ejercicio y pide a los estudiantes que se dividan en 5 grupos de 2 o 4 personas (5 '). Se muestran los videos que muestran tres tipos de juegos que se pueden jugar con las cartas (el duelo, la carrera y el relleno completo) (5 '). Luego los equipos tienen 15 'para jugar con los juegos. Los equipos pueden imaginar nuevos juegos o mejorar los existentes en 20 ', teniendo en cuenta los problemas de emprendimiento, como grupos objetivo o posibles segmentos de mercado. Finalmente, cada grupo presenta sus creaciones al resto de la clase (15 ').