

La hora del código

Axis y Magma Innovation Services

23 de noviembre de 2021

Tipo documento	Descripción evento
Departamento	Innovación
Proyecto	La Hora del Código
Fecha	13, 14, 15 y 17 de diciembre
Organiza	Magma Innovation Services con la asesoría de Fernando Posada y el patrocinio de Axis

1 Presentación

La Hora del Código, es una iniciativa mundial promovida por la organización sin ánimo de lucro [Code.org](https://www.code.org/) que pretende fomentar las ciencias de la computación entre los más jóvenes en la idea de desmitificar la programación y demostrar que todos y todas pueden aprender a programar. Se basa en la realización de distintas actividades lúdicas durante aproximadamente una hora utilizando diversos tutoriales y recursos educativos en línea.

Magma Innovation Services pretende sumarse a este movimiento organizando un evento de “La Hora del Código” en la semana del 13 al 17 de diciembre de 2021. Se establecen tres sesiones con el propósito de introducir en la programación visual a alumnado de centros educativos de la isla de Lanzarote pertenecientes a los niveles 4º, 5º y 6º de Primaria respectivamente (entre 9 y 12 años). Estos encuentros se celebrarán en Magma Workcafe situado en la calle Manolo Millares 30 de Arrecife en horario de 16:00 a 17:30 h. con la siguiente distribución:

- Lunes 13 diciembre: 4º de Primaria.
- Martes 14 diciembre: 5º de Primaria.
- Miércoles 15 diciembre: 6º de Primaria.

A modo de clausura el viernes 17 de diciembre en horario de 16:00 a 18:00 h se organizará una sesión final en la misma sede donde se propondrá el diseño de un videojuego para desarrollar por equipos en los que intervendrán todos los participantes que hayan realizado su sesión previa.

2 Magma Innovation Services

[Magma Innovation Services](#) es una empresa de servicios de innovación y transformación digital del Grupo Martínez. Su misión persigue un impacto interno, fundamentado en tres objetivos:

1. Aportar innovación al Grupo. Creación de proyectos e iniciativas de innovación para aportar nuevas ideas y soluciones al grupo.
2. Contribuir a la digitalización. Apoyo a la digitalización y a transformación del grupo
3. Y generar una visión de futuro. Con el análisis de nuevas oportunidades, tendencias y modelos de negocio.

Además, busca un impacto externo con el objetivo de:

4. Ayudar al posicionamiento del Grupo. Siendo una insignia de la marca, que posicione al Grupo Martínez como líder de Innovación.
5. Y el desarrollo de ecosistemas de innovación. Impactando en la vida de las personas, conectándolas con nuevas oportunidades para su desarrollo profesional y personal.

Dentro de este 5º objetivo se enmarca la propuesta de este evento. Para seguir contribuyendo a ese ecosistema de innovación, acercando a los más pequeños la programación mediante el juego dentro de un programa de relevancia internacional sin ánimo de lucro.

3 El patrocinio del evento

La colaboración con **Fernando Posada**, experto en educación STEAM, actual profesor del CEIP Costa Teguisse e imparte formación y talleres sobre tecnología educativa para alumnado, profesorado y familias, tanto en formato presencial como a distancia, desde la isla de Lanzarote para España e Hispanoamérica por un lado, y el patrocinio de **Axis**, por otro. Harán posible de este un evento innovador en la isla que estará al alcance de todos los niños de 3º, 4º y 5º de primaria que quieran inscribirse para asistir a estas jornadas.

Gracias al patrocinio económico de Axis:

- se obsequiará a todos los participantes con un pack de bienvenida compuesto por totebag+libreta+bolis,
- se dispondrá de bebidas para cada una de las jornadas
- se una merienda en el día de presentación de los proyectos
- además se podrá captar un jurado a la altura del evento
- disponer de los mejores medios audiovisuales para las presentaciones
- se les dará a todos los participantes a modo de cierre un pequeño obsequio
- un diploma certificando su participación

- e incluimos también un fotógrafo y videógrafo que nos resuma todo el evento en un pequeño video que tanto Axis como Magma puedan después mostrar

Todas las comunicaciones desde las RRSS, notas de prensa y comunicaciones tendrán el logo y la mención como patrocinador del evento a Axis. Se abrirá cada jornada con el agradecimiento por esta colaboración y su logo aparecerá también en el diploma de certificación de participación.

Magma Innovation Services cede su espacio del edificio Magma y organiza el evento.

4 Bases del evento

1. Requisitos de participación.

Inscripción previa. El padre/madre/tutor/a de cada participante deberá inscribirlo previamente antes del 3 de diciembre a las 14:00 horas en un formulario cuya dirección se proporcionará en la campaña de difusión.

Límite de participación. Se limitará el aforo de participación a 10 personas en cada sesión. La admisión se realizará por riguroso orden de inscripción hasta completar el cupo establecido para cada nivel. El formulario de inscripción se podrá cerrar antes de la fecha límite indicada si se alcanza el cupo expresado en el número de participantes.

Asistencia con dispositivo. Cada participante deberá asistir con su tablet u ordenador personal con el cargador correspondiente y en buenas condiciones de uso para poder participar en la sesión. La organización proporcionará la conectividad WIFI necesaria.

Autorización familiar. Para acceder a la sesión previa por edades el participante deberá entregar la autorización familiar debidamente cumplimentada donde se expresa el permiso del menor para participar, la aceptación de las normas del evento así como, en su caso, el consentimiento para la publicación de las fotos tomadas con motivo de la difusión del mismo.

Normas COVID. Todos los asistentes deberán acceder con mascarilla y con higiene de manos antes, durante y después del evento. La organización garantiza el cumplimiento de todas las normas COVID vigentes para la realización de este tipo de eventos.

2. Sesiones por edades.

Estructura de la jornada. Cada sesión por niveles tendrá la siguiente estructura:

- Presentación. Dinámica inicial, información de contexto y vídeo explicativo. (15 min)
- Actividad principal. Realización individual del tutorial de la hora del código. (60 min)
- Puesta en común. Comentario en gran grupo sobre dificultades, opiniones, aportaciones ... (15 min).

Credenciales Code.org. Se entregará a cada participante unas credenciales de acceso a una clase de la plataforma **Code.org**. Cada niño/a deberá realizar el tutorial de codificación usando esta cuenta. De esta forma la organización podrá efectuar el oportuno seguimiento.

Mentoría. Durante el desarrollo de la sesión estarán presentes mentores, adultos colaboradores de la organización, que podrán solucionar dudas o incidencias técnicas de los participantes.

Final de sesión. Al finalizar cada sesión se entregará a cada asistente un pequeño detalle de su participación en esta jornada.

3. Sesión final por equipos.

Estructura de la jornada. Esta sesión final se realizará atendiendo a la siguiente organización:

- Presentación. Vídeo explicativo, organización de equipos, explicación del reto y distribución de espacios (15 min)
- Actividad principal. Diseño en equipos del videojuego y de la exposición de presentación (60 min)
- Puesta en común. Cada equipo presenta su videojuego a los demás. Entrega de premios. Despedida (45 min)

Formación de equipos. Cada participante formará parte de un equipo de 5 miembros. La asignación de equipo se realizará por sorteo previo y cada grupo estará integrado por niños/as de cada una de las edades: 4º, 5º y 6º de Primaria.

Credenciales. Cada equipo recibirá unas credenciales de acceso a una clase en la plataforma Code.org. Esta cuenta será única para el equipo debiendo entregar su programa en esta cuenta.

Asistencia. A cada equipo se le asignará por parte de la organización un mentor/a. Será una persona adulta cuya función es dar soporte a su equipo resolviendo los problemas técnicos que pudieran ocurrir sin interferir en el protagonismo de los jóvenes participantes.

Tiempo. Cada equipo dispondrá de 60 minutos para diseñar su videojuego de acuerdo con los requisitos establecidos. Se diseñará el juego inspirándose en las instrucciones del tutorial de ayuda. La dificultad de la tarea de diseño y programación del reto propuesto está adaptado a las edades de los participantes por lo que resultará asequible a los mismos.

Entrega del videojuego. Antes de finalizar el tiempo establecido, cada grupo deberá entregar su videojuego a través de la cuenta de Code.org recibida.

Actividad de exposición. Una vez finalizado el tiempo de trabajo, cada equipo deberá presentar y explicar su trabajo al jurado y a los demás.

- Tiempo. Se dispondrá de 5 minutos como máximo por equipo.
- Proyección. La organización pondrá a disposición de los equipos un ordenador proyectado a un plasma. Desde este ordenador estarán accesibles las distintas cuentas de equipo que proporcionan acceso a los productos elaborados.
- Formato. Cada equipo decidirá la forma en que expone su trabajo a los demás siendo necesario que la presentación sea realizada como mínimo por dos miembros del grupo.
- Turno de intervención. Comenzará por el equipo número uno, luego el número dos y así sucesivamente.
- Contenido. La explicación deberá abarcar la narrativa y el contexto del videojuego, los criterios de selección de espacios, personajes y obstáculos; reglas del juego (cuando se anota un punto, cuándo finaliza el juego, cuántas tentativas se tienen ...), así como una demostración práctica en directo de cómo se juega.

Jurado. Una vez que todos los equipos hayan expuesto sus trabajos, el jurado dispondrá de cierto tiempo para seleccionar los equipos ganadores del reto. El jurado estará formado por personas expertas en educación y tecnología designadas por la organización.

Criterios de valoración. Dadas las variantes posibles que el juego ofrece en su programación, se evaluará el producto presentado en función de la narrativa del juego, su funcionamiento técnico y el proceso de diseño.

- Narrativa (máximo 5 puntos). Se valorará la narrativa y la creatividad-originalidad del videojuego. También la calidad de la presentación realizada: organización de la información, claridad de explicaciones, dicción y entonación, recursos expresivos utilizados, implicación de los miembros en la presentación.
- Funcionamiento técnico (máximo 5 puntos). Se evaluará el correcto funcionamiento del videojuego: desplazamientos, colisiones-evitación de obstáculos, anotación de puntos, finalización del juego ... También se tendrá en cuenta cómo está programado el juego atendiendo a criterios de lógica computacional y eficiencia.

- Proceso de diseño (máximo 5 puntos). Se valorará la autonomía, la organización y el trabajo cooperativo desarrollado por el equipo durante la fase de diseño del videojuego.

Premios. Todos los asistentes recibirán un diploma conmemorativo de su participación en este evento. Los equipos ganadores (primero, segundo y tercero) recibirán un detalle como mención especial.

4. Otras normas.

Incidencias técnicas. La organización no se hace responsable de los problemas técnicos que se pudieran producir por causas ajenas durante la realización del evento tales como caídas de conexión a Internet, deficiencias en los dispositivos de los participantes, caídas de la web de Code.org ...

Publicación. La información generada como consecuencia del evento será publicada en distintos medios de comunicación incluyendo la web y redes sociales de la organización para la difusión pública de esta iniciativa. [En dichas comunicaciones se excluirá las imágenes de los participantes respecto de los cuales no se haya obtenido el consentimiento para su publicación en los distintos medios, cuando aquellos puedan resultar identificables.](#)

