

## CONTENIDO TEMÁTICO



## SESIÓN 1

**Conocemos de atractivos y encantos del Perú y programamos los primeros pasos de nuestro proyecto**

- Marca Perú : atractivos y encantos del Perú
- Definición de programación en bloques
- Concepto de evento
- Concepto de Minecraft Education Edition
- Uso de la plataforma: crear un mundo creativo en Minecraft.
- Uso de la plataforma: programar la creación de caminos (terreno) y objetos.

## SESIÓN 2

**Programamos las estructuras y habitaciones con comandos**

- Tipos de arquitecturas en Minecraft
- Concepto de comandos
- Definición de coordenadas de movimiento
- Uso de la plataforma: programar la construcción de estructuras y habitaciones en Minecraft

## SESIÓN 3

**Programamos construcciones complementarias en Minecraft**

- Arquitectura incaica
- Definición de concepto de loop (finito e infinito)
- Bloques de constructor
- Uso de la plataforma: programar la construcción de complementos con el constructor de Minecraft.

## SESIÓN 4

**Construimos circuitos de redstone en Minecraft**

- Puertas en la arquitectura inca
- Función del bloque clonar en Minecraft.
- Definición de redstone
- Elementos de redstone
- Uso de la plataforma: Construir una puerta automatizada con redstone en Minecraft

## CONTENIDO TEMÁTICO



### SESIÓN 5

**Programar la creación de habitantes y culminar el proyecto**

- Creación de habitantes
- Recibir retroalimentación del docente.
- Uso de la plataforma: Culminar con creación del mundo en Minecraft