

Guía de La Hora del Código para profesores

Los materiales enlazados desde el documento con las **Instrucciones de La Hora del Código de App Inventor** serán su principal recurso para realizar La Hora del Código con MIT App Inventor. Como se sugiere en dicho documento, el método recomendado es utilizar el enlace del Tutorial para cualquiera de los tutoriales enumerados. Al hacer clic en él, se abrirá directamente el entorno de App Inventor, con el tutorial ya cargado en la barra lateral. Si lo prefiere, puede utilizar los vídeos, o los documentos de texto para realizar la actividad.

El IDE de App Inventor suele ejecutarse en un servidor, <http://ai2.appinventor.mit.edu>, que requiere una cuenta de gmail para iniciar sesión. Para la Hora del Código, se ha creado un servidor independiente, <http://code.appinventor.mit.edu>, que no requiere una cuenta para iniciar sesión.

Welcome to MIT App Inventor!

Continue Without An Account

or

Your Revisit Code: - - -

Enter with Revisit Code

Or sign in with:  Google




Los usuarios pueden elegir “Continuar sin una cuenta” (“*Continue Without An Account*”) y se generará un código al azar. Si los estudiantes van a realizar la actividad durante más de un día de clase, deben copiar y pegar el código en algún lugar para poder iniciar sesión y volver a los proyectos que hayan creado. Si su centro utiliza Google Classroom, o los estudiantes tienen cuentas de gmail, pueden usarlas para iniciar sesión. Las cuentas de gmail se utilizan sólo para recuperar los proyectos. No se almacena ninguna información personal de los alumnos.

Tenga en cuenta que los vídeos y las instrucciones en formato de texto contienen las indicaciones para iniciar sesión en **ai2.appinventor.mit.edu**. Puede indicar a sus estudiantes que utilicen **code.appinventor.mit.edu** en su lugar si va a utilizar esos métodos. Como se ha indicado anteriormente, los enlaces del tutorial llevarán a los estudiantes directamente a **code.appinventor.mit.edu**, por lo que no es necesario que el profesor dé instrucciones adicionales.

ANTES DE COMENZAR LA ACTIVIDAD

1. Determine si desea utilizar teléfonos/tabletas para la actividad. Puede optar por utilizar dispositivos Android si tiene acceso a ellos o puede utilizar el emulador, que se ejecuta en una ventana del navegador. Ambas opciones requieren de cierta configuración.
2. Configure sus ordenadores y teléfonos/tabletas (o emuladores) *con antelación*. Las instrucciones de configuración están disponibles en la documentación **Configuración de App Inventor**. También puede consultar: **Configuración del aula para la formación de App Inventor 2**.
3. Compruebe los **Requisitos del Sistema** en la documentación para que utilice los navegadores recomendados.

4. Pruébalo en su aula. Tanto si utiliza dispositivos móviles como el emulador, vale la pena probar que funciona en el aula utilizando los ordenadores de los alumnos.
5. Pruebe usted mismo los tutoriales. Son divertidos y fáciles, y se sentirá preparado para ayudar a los estudiantes si los ha realizado usted mismo.

Si tiene alguna duda, consúltenos. Estamos aquí para ayudarle. Puede ponerse en contacto con otros educadores y con el equipo de App Inventor a través de los [FOROS](#).

[Enlace al recurso en versión original](#)

Traducción y adaptación al castellano por [Damavis](#)

