



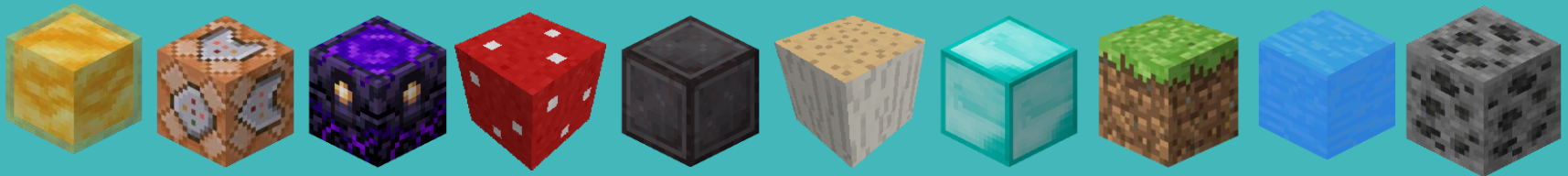
# MINECRAFT



## Intermedio

Durante el segundo nivel, los alumnos aprenderán a crear su propia skin con ayuda de Tynker (aplicación en línea), donde también podremos crear texturas personalizadas para aplicar a los Mobs y Bloques del mundo utilizando programación en bloque.

Además personalizaremos a nuestros personajes con diferentes temáticas, aplicándoles efectos especiales con ayuda del Code Builder.



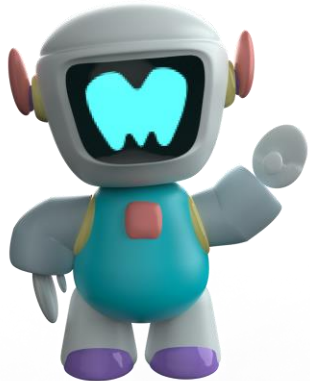
# Minecraft

*Clase 1*

Presentación

## Contenido del día

- Crear cuenta en Tynker. Exploramos cómo crear skin.
- Guardado de skin en “mis proyectos”.
- Exportamos la skin creada como paquete de recursos.
- Convertimos la imagen para Minecraft.
- Colocamos diferentes skin en nuestra cuenta.



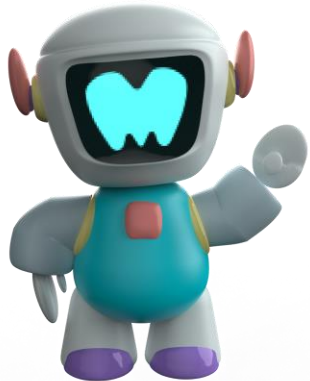
# Minecraft

*Clase 2*

Proyecto en equipo

## Contenido del día

- División de la clase en equipos, para crear un castillo para cada equipo.
- Creación de skin por grupo.



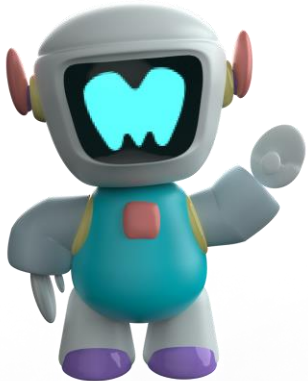
# Minecraft

*Clase 3 y 4*

Agregamos animales  
personalizados

## Contenido del día

- Comenzamos a modificar animales y a crear los que no se encuentran en Minecraft: león, tiburón, ornitorrinco y rayas.



# Minecraft

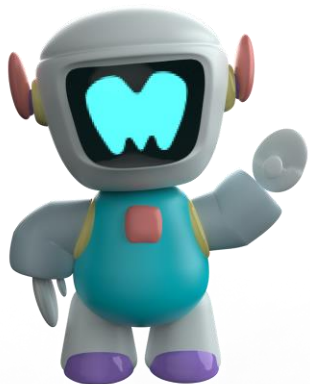
*Clase 5*

Programación: comportamientos



## Contenido del día

- Modificamos el comportamiento de los animales que creamos, por medio de programación en bloque.

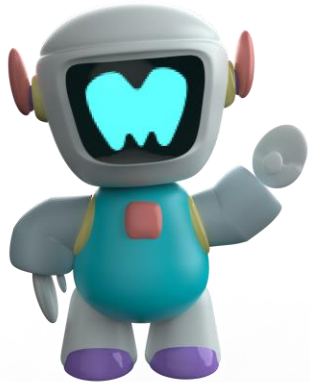


# Minecraft

*Clase 6 y 7*

Bloque de estructuras y de  
bloqueos

## Contenido del día



- Conocemos el bloque de estructuras: cómo lo obtenemos y medidas necesarias.
- Exportación de estructuras a otros mundos.
- Bloques de barreras, de permisos y bloqueos.
- ¿Cómo los activamos?



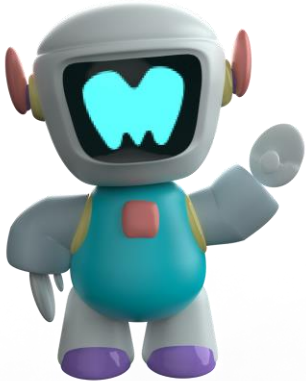
# Minecraft

*Clase 8*

Bloques personalizados (Parte II)

## Contenido del día

- Creamos bloques especiales según los biomas que tenemos.
- Por medio de programación en bloque, modificamos el comportamiento de los bloques creados anteriormente.



# Minecraft

*Clase 9*

## Modificación de ITEMS

## Contenido del día

- Creamos items personalizados (armas, comidas) y los programamos.

