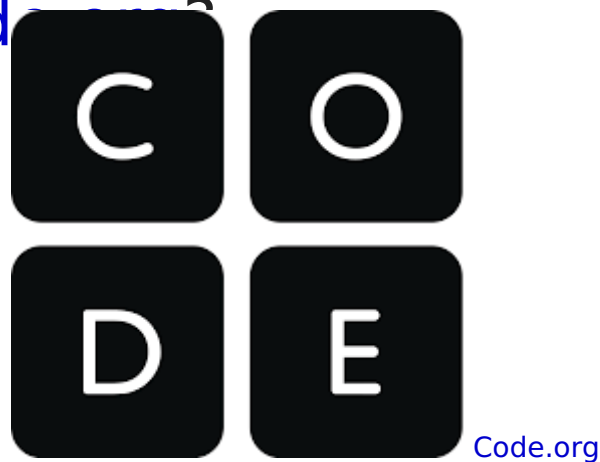


3.22. Pensamiento computacional: Code.org y otras webs

¿Qué es [Code.org](#)?



La organización comenzó como un proyecto tras investigar que en un 90% de los colegios estadounidenses no se enseñaba informática o programación. Entre sus varios objetivos se encuentran incluir la informática como materia obligatoria en el plan de educación secundaria estadounidense y el fomento de la participación de las [mujeres](#) en las [ciencias de la computación](#).

Son más de cien las empresas y organizaciones las que colaboran en el proyecto. Las principales empresas patrocinadoras son [Amazon](#), [Apple](#), [Dropbox](#), [Academia Khan](#), [Facebook](#), [Google](#) y [Microsoft](#), entre otras.

Su principal campaña es la «Hora de Código», que en el año 2023 llega a su décima edición, que pretende que [estudiantes](#) de todo el [mundo](#) participen haciendo un curso/taller [gratuito](#) de [programación](#) de una hora de duración máxima. Para ello se utilizan imágenes de los populares juegos [Plantas contra Zombis](#) y [Angry Birds](#), personajes de franquicias de Disney y Star Wars, etc.. Los directores y productores del video presentación de la campaña «Hora de Código» fueron Nicole Ehrlich y James Gwertzman.

El proyecto es promocionado por [celebridades](#) como [Shakira](#), [Angela Bassett](#), [Will.i.am](#), [Mark Zuckerberg](#), [Bill Gates](#) y [Barak Obama](#), entre otros.

Accediendo a la plataforma

Para usar la plataforma tenemos dos opciones:

- Registrarnos, lo que permite llevar un seguimiento de la evolución del alumnado, siempre que cada uno tenga su propia cuenta. Al finalizar el curso se genera un diploma de superación para la alumna o el alumno
- No registrarnos, nos permite realizar las actividades igualmente. No guarda registro del progreso, pero quizá en infantil nos interese más ya que nos evita el registro, y muchas actividades se hacen en pequeño o gran grupo. Seguramente no nos interese tener la opción de crear cuentas individuales. Pero si podemos llevar un registro propio.

Si quieres registrarte en la plataforma, y así tener un seguimiento de los progresos de tu alumnado, [aquí](#) tienes los pasos a seguir.

¿Qué podemos hacer en Code.org?

La plataforma tiene un catálogo de [cursos](#) clasificados por edades. La mayoría están en castellano, aunque tienen algunos en inglés, y otros obsoletos pero a los que es posible seguir accediendo.

Para infantil nos ofrecen 3 cursos. El primero como su nombre indica es exprés, es una combinación de los otros dos cursos cuyo desarrollo es más amplio.

¿Cuál usar? Si queremos trabajar más ampliamente con nuestro alumnado podemos optar por los cursos A y B. Como en otras ocasiones, todo dependerá del nivel madurativo de nuestro alumnado y del tiempo que dispongamos en el aula.

- Curso Express para pre-lectores (2021) de 4 a 8 años

Cursos Exprés de Fundamentos de la Informática

Una gran oportunidad para que los estudiantes se inicien por su cuenta. Aprenderás los fundamentos de la informática con bloques de arrastrar y soltar. Crea tus propios dibujos y juegos.

Curso Express para pre-lectores (2021)

De 4 a 8 años

Una introducción a las ciencias de la computación para prelectores, que combina lo mejor de nuestros cursos para educación preescolar y primer grado.



Curso Exprés (2021)

Edades: 9 a 18

Una introducción a la ciencia de la computación: combina lo mejor de nuestro plan de estudios de primaria para estudiantes mayores.



Lecciones sin conexión

Desde 4 años

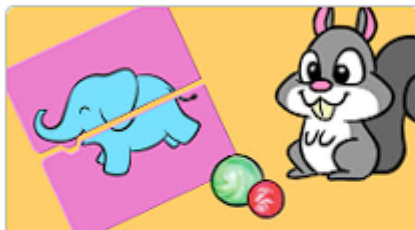
Si no tienes ordenadores, prueba estas lecciones sin conexión en tu aula.



[Code.org](https://code.org)

Fundamentos de Informática para Escuelas Primarias

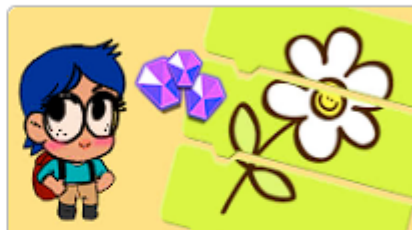
- Curso
- Curso Para pre-lectores en clases de escuelas primarias



Curso A (2021)

De 4 a 7 años

Una introducción a la informática para pre-lectores.



Curso B (2021)

De 5 a 8 años

Una introducción a las ciencias de la computación para prelectores. Es similar al Curso A, pero con conceptos más avanzados.

[Code.org](https://code.org)

¿Cómo funcionan los cursos?

En cada curso hay distintos bloques de actividades. Algunas contienen videos explicativos en castellano o inglés sobre distintos temas o con propuestas de actividades desenchufadas para

realizar con el alumnado.

Curso A (2021)

Versión

2021 (Recomendado)

Aprende los fundamentos de las ciencias de la computación y la seguridad en Internet. Al final del curso, crea tu propio juego o historia para compartir.

Continuar

Obtener ayuda



▼ Ciudadanía Digital

Nombre de la lección	Progreso
1. Seguridad en mi Vecindario d...	Actividad sin conexión
2. Aprende a arrastrar y soltar	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

▼ Secuencias

Nombre de la lección	Progreso
3. Mapas Felices	Actividad sin conexión
4. Secuencias con Scrat	1 2 3 4 5 6 7
5. Programación con Scrat	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
6. Programación con Rey y BB-8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

▼ Bucles

Nombre de la lección	Progreso
----------------------	----------

[Code.org](https://code.org)

Este es un ejemplo de actividad desechufada:

https://www.youtube.com/embed/hrnhiKAQ1_k

[Youtube](#): Unplugged - Happy Maps

Además en el apartado Versión de la parte superior derecha, pinchando en la flecha desplegable tenemos la opción de elegir la versión y ver los idiomas disponibles.

Curso A (2021)

Aprende los fundamentos de las ciencias de la computación y la seguridad en Internet. Al final del curso

Continuar

Obtener ayuda

Versión

2021 (Recomendado)

Versión

Idiomas

2022

Sólo en inglés

✓ 2021

Recomendado

19 idiomas



▼ Ciudadanía Digital

Nombre de la lección

Progreso

Code.org

Veamos un ejemplo de actividad

<https://drive.google.com/file/d/1eLqG6xExrCarLOY9ne0CjILgXXKYFzu-/preview>

Elaboración propia en Code.org

Webs similares a code.org: [Google blocky](#), [Code Monkey](#), [20 herramientas online para aprender a programar de Educación 2.0](#).

Revision #31

Created 28 July 2022 10:53:58 by MarG

Updated 26 March 2023 12:59:03 by MarG