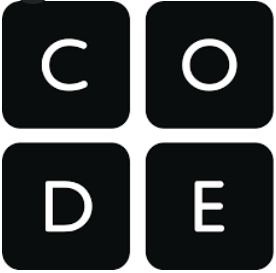


# 1. Aprendiendo a programar

- [¿Qué es code.org?](#)
- [Accediendo a la plataforma](#)
- [Aprendiendo a programar](#)

# ¿Qué es code.org?



**CODE** es una organización no gubernamental estadounidense fundada por

Hadi y Ali Partovi en 2012.

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.

# <code>

# Accediendo a la plataforma

Vayamos a <https://code.org>. Ya en la página principal podrás hacerte una idea de lo que ofrece el sitio. Para disfrutar de todas las funcionalidades, vamos a registrarnos.

Clica en "**iniciar sesión**", arriba a la derecha y, en la siguiente pantalla, clica en "**Registrarse**". También puedes iniciar sesión utilizando tu cuenta de Google, Facebook o Microsoft, o entrar directamente a la clase asignada si tienes tu código de 6 letras.

## ¿Ya tienes una cuenta? Inicia sesión

Correo electrónico o nombre de usuario

Contraseña

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)


Iniciar Sesión


Crear una cuenta

Ingresa tu código de sección de 6 letras

Código de sección (ABCDEF)

Go

 Continuar con Cuenta de Google

 Continuar con Cuenta de Microsoft

 Continuar con Facebook

En la siguiente pantalla, regístrate como maestro y rellena los datos solicitados. ¡Ya tendrás acceso a la página de inicio del maestro!

**!!!IMPORTANTE!!!!**. Ahora, y para facilitar el seguimiento de tu progreso, accede a tu cuenta y modifica el campo **\*Nombre a\* mostrar** introduciendo tu nombre y apellidos. **Si no proporcionas** tu nombre y apellidos, no podremos identificar que realizas los puzzles obligatorios que se mencionan en la sección **4 (Para superar este módulo)**, y **no podrás superar el curso**.

C O

D E

STUDIO

Hola Jesús ▲

Página de inicio del maestro

Programación de pares

Mi progreso

**Mi cuenta**

Cerrar sesión

### Editar información de la cuenta

Tu dirección de correo electrónico no ha sido confirmada:

Reenviar las instrucciones de confirmación

Nombre a mostrar

Jesús López de Leyva

Correo electrónico

A continuación puedes ver la pantalla a la que accederás una vez registrado como profe.



## Crea una sección

### Agregar una nueva sección de clase

Cree una nueva sección de clase para empezar a asignar cursos y ver el progreso de sus estudiantes.

Crea una sección

## Secciones del aula

Sección	Grado	Curso	Alumnos	Información de acceso	
Tecno y digitalización 23-24	8	Curso Exprés (2021)	Añadir alumnos	JNZHQB	⚙️

## Mis cursos

### Curso Exprés (2021)

Actualmente estás trabajando en Etapa 21: Funciones de Artista.

Continúa la lección para ver el resultado final para ver una descripción general de su progreso.

Ver el curso

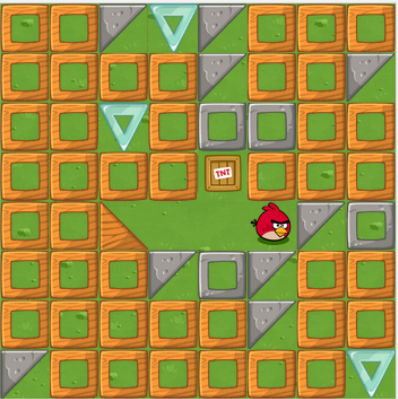
Continuar la lección







Tipo de nivel	Detalles de nivel			Estado de nivel				
				No empezado	En proceso	Completada (demasiados bloques)	Completada (perfecto)	Evaluaciones / Encuestas
Concepto	Texto	Video	Mapa			No disponible		No disponible
Actividad	Desconectado	En línea	Pregunta					
	Lecciones adicionales	Evaluación	Nivel de elección					


Dentro ya de cada lección, tendrás siempre a mano algún video explicativo sobre los conceptos tratados en esa actividad en concreto.




**¿Necesitas ayuda?**

Ver estos videos y sugerencias



[Introducción a Code Studio](#)

Instrucciones



En este puzle, une todos los bloques y pulsa Ejecutar para verlo funcionar

Bloques

Espacio de trabajo: 3 / 3 bloques

1

avanzar

2

al ejecutar

avanzar

avanzar