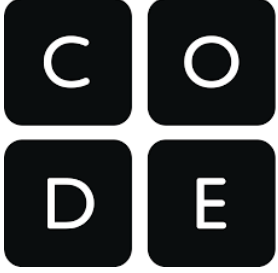


1. Aprendiendo a programar

- [¿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	<input type="text"/>	Ingresar tu código de sección de 6 letras	<input type="text" value="Código de sección (ABCDEF)"/>	<input type="button" value="Go"/>
Contraseña	<input type="password"/>		<input type="button" value="G Continuar con Cuenta de Google"/>	
¿Olvidaste tu contraseña?		O	<input type="button" value="Continuar con Cuenta de Microsoft"/>	
<input type="button" value="Iniciar Sesión"/>			<input type="button" value="f Continuar con Facebook"/>	
<input type="button" value="Crear una cuenta"/>				

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**.

Editar información de la cuenta

Tu dirección de correo electrónico [redacted] no ha sido confirmada:

Reenviar las instrucciones de confirmación

Nombre a mostrar

Jesús López de Leyva

Correo electrónico

[redacted]

Página de inicio del maestro

Programación de pares

Mi progreso

Mi cuenta

Cerrar sesión

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

Mi Panel de Control

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

Aprendiendo a programar

Antes de comenzar a programar con tus alumnos, vamos a coger un poco de experiencia como usuarios. Si ya te has registrado en code.org, inicia sesión y clicas en el siguiente link para unirte al curso.


<https://studio.code.org/join/YKHMYL>

Busca "Curso Exprés" en la página a la que accedes

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.



Como podéis ver, se trata de un curso exprés que aglutina todo lo que puedes estudiar en 4 cursos separados de 20 horas cada uno. Como la duración del mismo es superior a las horas estipuladas para el presente curso de Aularagón, hemos seleccionado sólo algunas de las actividades como obligatorias para superar este módulo. En la tarea del moodle especificamos cuáles son.

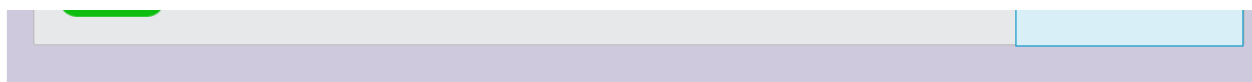
Veamos un par de consejos para navegar por la plataforma.

Etapa 2: Depuración en el laberinto

2

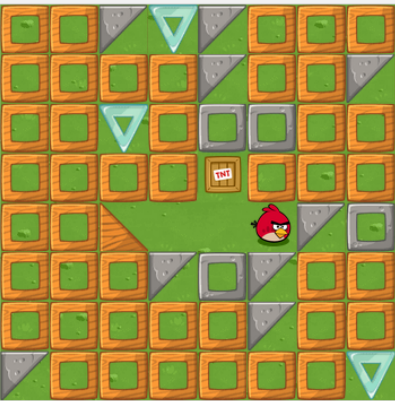
MÁS



En la parte superior puedes ver un pequeño panel de navegación que indica en qué parte del curso estás. Clicando en "Más" puedes ver un informe más detallado. En la parte inferior de la página del curso encontrarás el código que nos indica el proceso de cada puzzle.




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



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

Bloques

Espacio de trabajo: 3 / 3 bloques

