

Enseña Pensamiento Computacional Con 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 i...

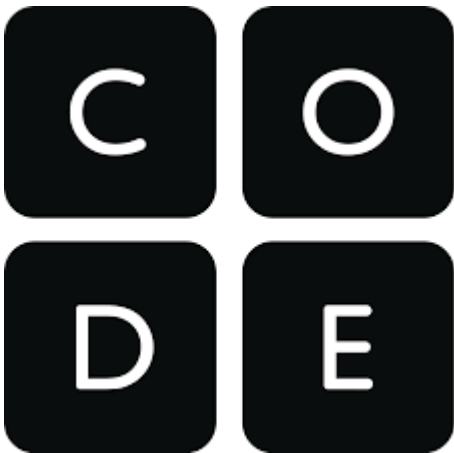
- [Introducción](#)
- [Pensamiento computacional](#)
- [Robótica y accesibilidad](#)
- [1. Aprendiendo a programar](#)
 - [¿Qué es code.org?](#)
 - [Accediendo a la plataforma](#)
 - [Aprendiendo a programar](#)
- [2. Gestiona tu clase](#)
 - [Panel del profesor](#)
 - [Cuentas de alumnado y sus progresos](#)
 - [Gestiona tu alumnado e imprime sus certificados](#)
- [Créditos](#)

Introducción

Crea juegos con tus alumnos, compártelos y juega desde la pantalla de tu móvil, dibuja increíbles dibujos geométricos... todo ello mientras aprendes a programar.

Con code.org aprender programación es divertido. Además te ayuda a gestionar tu clase y el progreso de tus alumnos.

¿A qué esperas?



Hay otras páginas para aprender a programar pero al "revés" es decir, te da el código y tú tienes que hacer como si fueras el ordenador: <https://compute-it.toxicode.fr/>

Pensamiento computacional

CODE.ORG es una excelente herramienta en la programación, sin necesidad de robot, y se puede empezar desde niveles muy bajos

Guía orientativa

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQHiZvv1cGHet7eXVy-QcECY4Lj0k0I7ntDi8MevRWHQX-9myA0bfR5IofMeuGZkWD0Hw-Ob-MGoco_/embed?start=true&loop=true&delayms=3000

Tenemos un **grupo Telegram Robótica Educativa en Aragón**,
<https://t.me/roboticaeducativaaragon>



Robótica y accesibilidad

1.- Introducción

Durante mucho tiempo la robótica fue patrimonio de personas y/o instituciones con alta capacidad económica (podían adquirir las placas con microcontroladores comerciales) y capacidad intelectual (podían entender y programar el funcionamiento de las mismas) siempre dentro de los límites establecidos por las marcas comerciales y lo que pudieran “desvelar” de su funcionamiento, vigilando siempre que la competencia no “robara” sus secretos y “copiara” sus soluciones.

Todo esto saltó por los aires en torno a 2005 con la irrupción de un grupo de profesores y estudiantes jóvenes, que decidieron romper con esta dinámica, tratando de poner a disposición de su alumnado microcontroladores económicamente accesibles y que les permitieran conocer su funcionamiento, sus componentes, e incluso replicarlos y mejorarlos. Nació **Arduino** y el concepto de **Hardware Open Source**. Detrás de este concepto se encuentra la **accesibilidad universal**. En un proyecto Open Source todo el mundo puede venir, ayudar y contribuir, minimizando barreras económicas e intelectuales.

Arduino traslada al hardware un concepto ya muy conocido en el ámbito del software, como es el **software open source o software libre**.



Software libre

Quando los desarrolladores de software terminan su creación, tienen múltiples posibilidades de ponerlo a disposición de las personas, y lo hacen con condiciones específicas especificadas en una licencia. Esta licencia es un contrato entre el creador o propietario de un software y la persona que finalmente acabará utilizando este software. Como usuarios, es nuestro deber conocer las condiciones y permisos con las que el autor ha licenciado su producto, para conocer bajo qué condiciones podemos instalar y utilizar cada programa.

Existen muchas posibilidades de licencias: software privativo, comercial, freeware, shareware, etc.. Nos centraremos aquí en la de software libre.

GNU (<https://www.gnu.org>) es una organización sin ánimo de lucro que puso una primera definición disponible de lo que es software libre: Software libre significa que los usuarios del software tienen libertad (la cuestión no es el precio). Desarrollaron el sistema operativo GNU para que los usuarios pudiesen tener libertad en sus tareas informáticas. Para GNU, el software libre implica que los usuarios tienen las cuatro libertades esenciales:

1. ejecutar el programa.
2. estudiar y modificar el código fuente del programa.
3. redistribuir copias exactas.
4. distribuir versiones modificadas.

En otras palabras, el software libre es un tipo de software que se distribuye bajo una licencia que **permite a los usuarios utilizarlo, modificarlo y distribuirlo libremente**. Esto significa que los usuarios tienen libertad de ejecutar el software para cualquier propósito, de estudiar cómo funciona el software y de adaptarlo a sus necesidades, de distribuir copias del software a otros usuarios y de mejorar el software y liberar las mejoras al público.

El software libre se basa en el principio de la libertad de uso, y no en el principio de la propiedad. Esto significa que los usuarios tienen la libertad de utilizar el software de la manera que deseen, siempre y cuando no violen las condiciones de la licencia. El software libre es diferente del software propietario, que es el software que se distribuye con restricciones en su uso y modificación. El software propietario suele estar protegido por derechos de autor y solo se puede utilizar bajo los términos y condiciones especificados por el propietario del software.

Recomendamos la visualización de este [video](#) para entender mejor el concepto.

<https://www.youtube.com/embed/nlDVZ816zoI>

Más adelante, entorno a 2015, en Reino Unido, surgiría también la placa **BBC Micro:bit**, con la misma filosofía de popularizar y hacer accesible en este caso al alumnado de ese país la programación y la robótica. También hablaremos de ella.

2.- ARDUINO o LA ROBÓTICA ACCESIBLE

Arduino es una **plataforma de hardware y software libre**.

Hardware libre

Esto significa que tanto la placa Arduino como el entorno de desarrollo integrado (IDE) son de código abierto. Arduino permite a los usuarios utilizar, modificar y distribuir tanto el software como el hardware de manera libre y gratuita, siempre y cuando se respeten las condiciones de las licencias correspondientes.

El hardware libre es un tipo de hardware cuya **documentación y diseño están disponibles de manera gratuita y libre** para su modificación y distribución. Esto permite a los usuarios entender cómo funciona el hardware y adaptarlo a sus necesidades, así como también crear sus propias versiones modificadas del hardware.

Arduino surge como solución al **elevado precio de los microcontroladores** allá por el año 2005. En el ámbito de la educación, los microcontroladores solo se utilizaban en la etapa universitaria, y su coste era tan elevado que muchos proyectos de fin de carrera se quedaban únicamente en prototipos virtuales ya que las universidades no podían proveer a cada estudiante con un microprocesador, contando además que en el propio proceso de experimentación lo más habitual era que una mala conexión hiciera que se rompieran. Otro **gran inconveniente era la dificultad de la programación**. Cada fabricante entregaba su manual de programación, lo que hacía que de unos a otros no hubiera un lenguaje estándar, y la consecuente dificultad de interpretación. Además, su programación era a bajo nivel en lenguaje máquina. Generar una simple PWM requería una ardua y minuciosa secuenciación que podía llevar varias horas hasta conseguir el resultado deseado. Por este motivo, el enfoque de Arduino desde el principio fue ser Open Source tanto en hardware como en software. El desarrollo del hardware fue la parte más sencilla. Orientado a educación, sufre algunas modificaciones frente a los microprocesadores existentes para hacer más fácil su manejo y accesibilidad a cualquier sensor o actuador. El mayor esfuerzo se entregó en todas las líneas de código que hacían posible que ya no hubiera que programar a bajo nivel gracias al IDE de Arduino que incluía bibliotecas y librerías que estandarizaban los procesos y hacían tremendamente sencillo su manejo. Ahora el alumnado para mover un motor, ya no tenía que modificar las tramas de bits del procesador una a una, sino que bastaba con decir que quería moverlo en tal dirección, a tal velocidad, o a equis grados.

Acabábamos de pasar de unos costes muy elevados y una programación muy compleja a tener una **placa accesible, open source y de bajo coste** que además hacía muy **accesible su programación y entendimiento**, características fundamentales para su implantación en educación, hasta tal punto que su uso ya no era exclusivo de universidades, sino que se extiende a la educación secundaria.



Este hecho es fundamental para el desarrollo del Pensamiento Computacional en el aula observándose que su accesibilidad y beneficios son tales, que alcanzan a **centros con alumnado de toda tipología** como la aplicación del pensamiento computacional y robótica en aulas con alumnos de necesidades especiales. Una vez más, aparece el concepto de accesibilidad asociado a esta filosofía Open Source.

A este respecto, recomendamos la lectura de [este interesante blog](#), que tiene por título: "ROBOTIQUEAMOS..." Experiencia de aproximación a la robótica en Educación Especial (CPEE ÁNGEL RIVIÈRE). También recomendamos los trabajos robótica en Educación Especial (CPEE ÁNGEL RIVIÈRE): <http://zaragozacpeeangelriviere.blogspot.com/search/label/ROB%C3%93TICA>



Igualmente, la aparición de Arduino supone una gran facilidad para la aplicación de la robótica y la programación en la atención temprana, donde son numerosas sus aplicaciones desde ayudar a mitigar el déficit de atención en jóvenes autistas, hasta ayudar a socializar a los alumnos con dificultades para ello, o ayudar a alumnos de altas capacidades a desarrollar sus ideas.

Por otro lado su accesibilidad económica lo ha llevado a popularizarse en países de **todo el mundo**, especialmente en aquellos cuyos sistemas educativos no disponen en muchas ocasiones de recursos suficientes, lo que supone en la práctica una **democratización del conocimiento y superación de brecha digital**.

Filosofía del Arduino ver vídeo

Arduino y su IDE son la primera solución que aparece en educación con todas las ventajas que hemos enumerado, y esto hace que todos los nuevos prototipados y semejantes tengan algo en común, siempre son compatibles con Arduino

Para entender bien la filosofía de Arduino y el hardware libre, os recomendamos este documental de 30 minutos. [Arduino the Documentary](https://player.vimeo.com/video/18390711?h=b5844e7753)

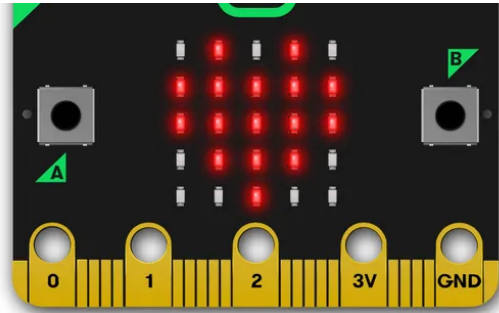
<https://player.vimeo.com/video/18390711?h=b5844e7753>

Scratch: software libre para el desarrollo del pensamiento computacional

Scratch es un lenguaje de programación visual desarrollado por el grupo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab. Scratch es un software libre. Esto significa que está disponible gratuitamente para todos y que se distribuye bajo una licencia de software libre, la Licencia Pública General de Massachusetts (MIT License). Esta licencia permite a los usuarios utilizar, modificar y distribuir el software de manera libre, siempre y cuando se respeten ciertas condiciones. Entre otras cosas, la licencia de Scratch permite a los usuarios utilizar el software para cualquier propósito, incluyendo fines comerciales. También permite modificar el software y distribuir las modificaciones, siempre y cuando se incluya una copia de la licencia y se indique que el software ha sido modificado. En resumen, Scratch es un software libre que permite a los usuarios utilizar, modificar y distribuir el software de manera libre y gratuita, siempre y cuando se respeten las condiciones de la licencia. De hecho, gracias a que está licenciado de esta forma, han surgido decenas de variaciones de Scratch para todo tipos de propósitos, eso sí, siempre educativos y relacionados con las enseñanzas de programación y robótica

3. BBC micro:bit y la Teoría del Cambio

BBC micro:bit, a veces escrito como Microbit o Micro Bit, es un pequeño ordenador del tamaño de media tarjeta de crédito, creado en 2015 por la BBC con el fin de promover el desarrollo de la robótica y el pensamiento computacional entre la población escolar del Reino Unido. Actualmente su uso está extendido entre 25 millones de escolares de 7 a 16 años de más de 60 países.



Tarjeta BBC micro:bit V1. Fuente: <https://microbit.org>. CC BY-

SA 4.0.

Aunque el proyecto fue iniciado por la BBC, su desarrollo fue llevado a cabo por 29 socios tecnológicos de primera línea. Por ejemplo, la implementación del Bluetooth integrado en la tarjeta corrió a cargo de la fundación propietaria de la marca, Bluetooth SIG, una asociación privada sin ánimo de lucro.

El hardware y el software resultantes son 100% abiertos, y están gestionados por una fundación sin ánimo de lucro que comenzó a funcionar en el año 2016, la [Micro:bit Educational Foundation](#). La fundación basa sus actuaciones en su Teoría del Cambio,

Teoría del cambio y más sobre microbit

Teoría del cambio puede resumirse en tres principios:

- El convencimiento de que la capacidad de comprender, participar y trabajar en el mundo digital es de vital importancia para las oportunidades de vida de una persona joven.
- La necesidad de emocionar y atraer a las personas jóvenes por medio de BBC micro:bit, especialmente a las que podrían pensar que la tecnología no es para ellas.
- Diversificar a los estudiantes que eligen las materias STEM a medida que avanzan en la escuela y en sus carreras, para hacer crecer una fuente diversa de talento, impulsando la equidad social y contribuyendo a crear una tecnología mejor.

Para desarrollar sus principios, la fundación trabaja en tres líneas de acción:

- El desarrollo de hardware y software que contribuyan a despertar el entusiasmo en las personas jóvenes hacia la tecnología y hacia las oportunidades que presenta.
- La creación de recursos educativos gratuitos y fáciles de usar que permitan al profesorado enseñar de forma atractiva y creativa.



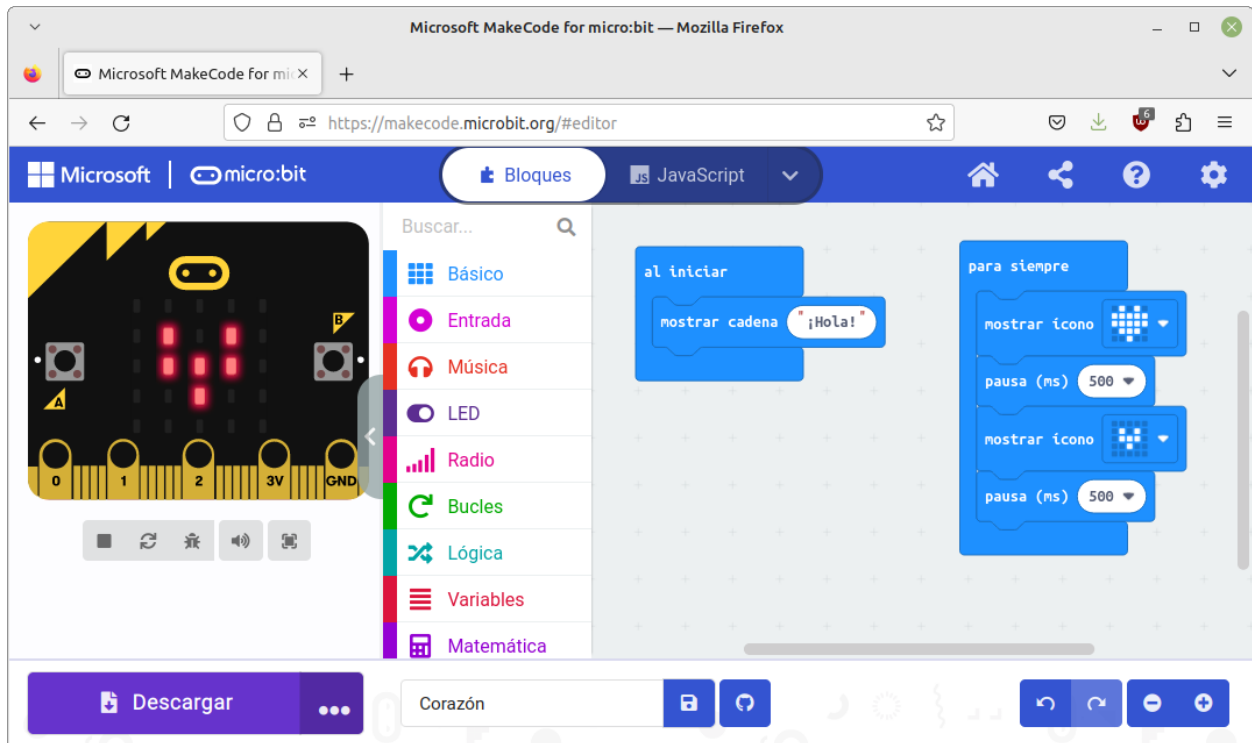
- La colaboración con entidades asociadas que compartan una misma visión para ofrecer programas educativos de alto impacto en todo el mundo.

Uno de los objetivos de la Micro:bit Educational Foundation es llegar a 100 millones de escolares en todo el mundo.

En correspondencia con las líneas de acción y con los principios expuestos, el sistema resultante es muy económico: tanto las placas como los accesorios producidos por terceras empresas tienen un precio muy contenido. Además, dado el carácter abierto del proyecto, están disponibles algunos clones totalmente compatibles, como Elecrow Mbits o bpi:bit. Estos clones son incluso más potentes y económicos que la placa original.

El universo micro:bit destaca por su **alta integración de software y hardware**: basta un clic de ratón para cargar las librerías necesarias para que funcione cualquier complemento robótico, como sensores, pantallas, tarjetas de Internet de las Cosas, robots, casas domóticas, etc.

La programación de la placa se realiza desde un ordenador a través de un navegador cualquiera, estando disponibles **12 lenguajes de programación**. De nuevo, por ser un sistema abierto, existen múltiples soluciones de programación, aunque las más común es [MakeCode](#).



Captura de pantalla del editor MakeCode, <https://makecode.microbit.org/#>.

El sitio web MakeCode permite programar con bloques y también en Python y en Java, traduciendo de un lenguaje a otro instantáneamente. No se necesita ningún registro en la plataforma para poder programar.

Los programas también pueden guardarse descargados en el ordenador compilados en código de máquina. Al subir de nuevo el programa al editor, se realiza una decompilación automática al lenguaje de bloques, Python o Java. Los programas guardados en código de máquina se pueden cargar directamente en micro:bit, que en el escritorio de un ordenador se maneja como una simple unidad de memoria USB.

MakeCode contiene además múltiples recursos como tutoriales, vídeos, fichas de programación, cursos para el profesorado, ejemplos y propuestas de proyectos y experimentos, todo ello en varios idiomas y clasificado por edades desde los 7 años.

Otra solución muy usada para programar micro:bit es [MicroPython](#), creada por Python Software Foundation, otra organización sin ánimo de lucro.

[MicroCode](#) permite que los más pequeños, a partir de los 6 años de edad, programen micro:bit mediante un sistema de fichas dispuestas en líneas de acción. Están disponibles un tutorial introductorio en 20 idiomas, una guía del usuario y muchos ejemplos. El proyecto es de código abierto.



Micro:bit también es programable en **Scratch** con sólo añadir una extensión al editor.

Todos los entornos de desarrollo descritos disponen de un simulador de micro:bit, por lo que ni siquiera resulta necesario disponer de una tarjeta física para aprender a programar.

Una vez realizada la programación, la placa y sus complementos pueden funcionar desconectados del ordenador por medio de un cargador de móvil, una batería externa o un simple par de pilas alcalinas.

Versiones y características de micro:bit

A pesar de su pequeño tamaño, micro:bit es un sistema potente. Existen dos versiones de la placa. La más moderna, llamada micro:bit V2, tiene las siguientes características:

- Procesador de 64 MHz.
- 512 KB de RAM Flash y 128 KB de RAM.
- Matriz de 5 x 5 LED rojos.
- Dos pulsadores mecánicos y un tercer pulsador de apagado y reset.
- Un pulsador táctil.
- Micrófono y altavoz.
- Acelerómetro y brújula.
- Sensores de luz y de temperatura.
- Comunicación con otras placas por Bluetooth de bajo consumo.
- Alimentación a 3 V o por USB.
- 25 pines de entradas y salidas para conectar motorcitos, sensores, placas de Internet de las Cosas, robots y, en general, cualquier otro tipo de accesorio.
- 200 mA de intensidad de corriente disponibles en las salidas para alimentar accesorios.

4.- LA IMPORTANCIA DEL OPEN SOURCE / CÓDIGO ABIERTO EN EDUCACIÓN

La creación, distribución, modificación y redistribución del hardware y software libre así como su utilización, están asociados a una serie de valores que deberían ser explicados en la escuela a nuestros alumnos para dar una alternativa a la versión mercantilista de que cualquier creación es creada para obtener beneficios económicos.



En GNU, pusieron especial énfasis en la difusión del software libre en colegios y universidades, promoviendo una serie de valores fundacionales:

Valores GNU

Compartir

El código fuente y los métodos del hardware y software libre son parte del conocimiento humano. Al contrario, el hardware software privativo es conocimiento secreto y restringido. El código abierto no es simplemente un asunto técnico, es un asunto ético, social y político. Es una cuestión de derechos humanos que la personas usuarias deben tener. La libertad y la cooperación son valores esenciales del código abierto. El sistema GNU pone en práctica estos valores y el principio del compartir, pues compartir es bueno y útil para el progreso de la humanidad. Las escuelas deben enseñar el valor de compartir dando ejemplo. El hardware y software libre favorece la educación pues permite compartir conocimientos y herramientas.

Responsabilidad social

La informática, electrónica, robótica... han pasado a ser una parte esencial de la vida diaria. La tecnología digital está transformando la sociedad muy rápidamente y las escuelas ejercen una influencia decisiva en el futuro de la sociedad. Su misión es preparar al alumnado para que participen en una sociedad digital libre, mediante la enseñanza de habilidades que les permitan tomar el control de sus propias vidas con facilidad. El hardware y el software no debería estar bajo el poder de un desarrollador que toma decisiones unilaterales que nadie más puede cambiar.

Independencia

Las escuelas tienen la responsabilidad ética de enseñar la fortaleza, no la dependencia de un único producto o de una poderosa empresa en particular. Además, al elegir hardware y software libre, la misma escuela gana independencia de cualquier interés comercial y evita permanecer cautiva de un único proveedor. Las licencias de hardware y software libre no expiran

Aprendizaje

Con el open source los estudiantes tienen la libertad de examinar cómo funcionan los dispositivos y programas y aprender cómo adaptarlos si fuera necesario. Con el software libre se aprende también la ética del desarrollo de software y la práctica profesional.

Ahorro



Esta es una ventaja obvia que percibirán inmediatamente muchos administradores de instituciones educativas, pero se trata de un beneficio marginal. El punto principal de este aspecto es que, por estar autorizadas a distribuir copias de los programas a bajo costo o gratuitamente, las escuelas pueden realmente ayudar a las familias que se encuentran en dificultad económica, con lo cual promueven la equidad y la igualdad de oportunidades de aprendizaje entre los estudiantes, y contribuyen de forma decisiva a ser una escuela inclusiva.

Calidad

Estable, seguro y fácilmente instalable, el software libre ofrece una amplia gama de soluciones para la educación.

Para saber más

En los años 90, era realmente complicado utilizar un sistema operativo Linux y la mayoría de la cuota del mercado de los ordenadores personales estaba dominada por Windows. Encontrar drivers de Linux para el hardware que tenía tu equipo era casi una quimera dado que las principales compañías de hardware y de software no se molestaban en crear software para este sistema operativo, puesto que alimentaba la independencia de los usuarios con respecto a ellas mismas.

Afortunadamente, y gracias a la creciente presión de su comunidad de usuarios, estas situaciones pertenecen al pasado, y las compañías fabricantes de hardware han tenido que variar el rumbo. Hoy en día tenemos una gran cantidad de argumentos en los que nos podemos basar para dar el salto hacia cualquier sistema operativo basado en Linux. Tal y como podemos leer en educacionit.com, podemos encontrar las siguientes ventajas:

- Es seguro y respeta la privacidad de los usuarios: Aunque hay compañías linuxeras, como Oracle, Novell, Canonical, Red Hat o SUSE, el grueso de distribuciones y software Linux está mantenido por usuarios y colectivos sin ánimo de lucro. De esta forma, podemos confiar en que una comunidad que tiene detrás millones de usuarios, pueda validar el código fuente de cualquier de estas distribuciones, asegurándonos la calidad de las mismas, compartir posibles problemas de seguridad, y sobre todo, estar bien tranquilos con la privacidad y seguridad de nuestros datos e información personal, aspecto que debería ser crítico y determinante a la hora de trabajar con los datos de menores de edad en las escuelas y colegios.

- Es ético y socialmente responsable: La naturaleza de Linux y su filosofía de código abierto y libre hace posible que cualquier usuario con conocimientos pueda crear su propia distribución basada en otras o probar las decenas de versiones que nos podemos encontrar de una distribución Linux. Este es el caso de Ubuntu por ejemplo. Gracias a esta democratización de los sistemas operativos, incluso han podido aparecer en nuestras vidas nuevos dispositivos basados en software y hardware libre como Arduino y Raspberry Pi.
- Es personalizable: el código abierto permite su estudio, modificación y adaptación a las necesidades de los diferentes usuarios, teniendo así no un único producto sino una multiplicidad de distribuciones que satisfacen las necesidades de los diferentes colectivos a los que se dirijan. Especialmente útiles son las distribuciones educativas libres, que pueden ser adaptadas a las necesidades de las escuelas.
- Está basado en las necesidades de los usuarios y no en las de los creadores de hardware y software
- Es gratis. La mayoría de las distribuciones Linux son gratuitas y de libre descarga
- Es fácil de usar. Una de las barreras que durante años ha evitado a muchos usar Linux es su complejidad. Las distribuciones orientadas al consumo doméstico cumplen los estándares de simplicidad y necesidades que cualquier usuario sin conocimientos de tecnología pueda necesitar. El entorno gráfico es sencillo, intuitivo, e incluso se puede customizar para que se pueda parecer a los más conocidos como Windows y MacOS. Además, vienen con la mayoría de aplicaciones que cualquier usuario puede necesitar: ofimáticas, edición de audio y vídeo y navegación por Internet.
- Es suficiente. Tiene su propio market de aplicaciones. Como el resto de sistemas operativos ya sea para ordenadores o dispositivos móviles, también podemos encontrar un lugar único donde poder descargar cientos de aplicaciones para todos los gustos y necesidades.

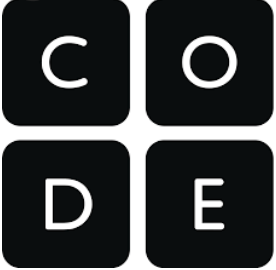
Por estas razones, el software libre se ha expandido por toda la comunidad educativa en los últimos años de manera exponencial. Un buen ejemplo de lo que estamos hablando es **Bookstack**, este sistema de edición de contenidos para cursos que utiliza Aularagón así como el uso de **Moodle** como plataforma de enseñanza y aprendizaje. En cuanto a sistema operativo para ordenadores, en Aragón disponemos de nuestra propia distribución Linux: Vitalinux EDU. Tal y como podemos leer desde su página web: **Vitalinux EDU (DGA)** es la distribución Linux elegida por el Gobierno de Aragón para los centros educativos. Está basada en Vitalinux, que se define como un proyecto para llevar el Software Libre a personas y organizaciones facilitando al máximo su instalación, uso y mantenimiento. En concreto Vitalinux EDU (DGA) es una distribución Ubuntu (Lubuntu) personalizada para Educación, "tuneada" por los requisitos y necesidades de los propios usuarios de los centros y adaptada de forma personalizada a cada centro y a la que se ha añadido una aplicación cliente Migasfree. De ésta forma, obtenemos:

1. Un **Sistema Ligero**. Permite "revivir" equipos obsoletos y "volar" en equipos modernos. Esto garantiza la sostenibilidad de un sistema que no consume recursos de hardware innecesariamente ni obliga a la sustitución del hardware cada poco tiempo en esa espiral de obsolescencia programada en la que se ha convertido el mercado tecnológico.
2. **Facilidad en la instalación y el uso** del sistema mediante programas personalizados.
3. Un Sistema que **se adapta al centro** y/o a cada aula o espacio, y no un centro que se adapta a un Sistema Operativo.
4. **Gestión de equipo y del software de manera remota** y desatendida mediante un servidor Migasfree.
5. **Inventario** de todo el hardware y software del equipo de una forma muy cómoda.
6. Soporte y apoyo de una **comunidad** que crea, comparte e innova constantemente.

1. Aprendiendo a programar

1. 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>

1. Aprendiendo a programar

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="Continuar con Cuenta de Google"/>	
	¿Olvidaste tu contraseña?		<input type="button" value="Continuar con Cuenta de Microsoft"/>	
	<input type="button" value="Iniciar Sesión"/>		<input type="button" value="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**.

C O
D E
STUDIO

Hola Jesús ▲

Editar información de la cuenta

Tu dirección de correo electrónico no ha sido confirmada:

[Reenviar las instrucciones de confirmación](#)

Nombre a mostrar

Correo electrónico

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



1. Aprendiendo a programar

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/KWLBNT>

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.



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	Vídeo	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.

Reiniciar

Paso

¿Necesitas ayuda?

Ver estos vídeos 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

2 avanzar

al ejecutar

avanzar

avanzar

2. Gestiona tu clase

2. Gestiona tu clase

Panel del profesor

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)

Como al crear tu cuenta especificaste que eras profesor, cada vez que inicies sesión serás dirigido a la página que ves sobre estas líneas. Si por error dijiste que eras alumno, no pasa nada, puedes cambiar este parámetro editando tu perfil. A continuación describiremos las opciones que nos ofrece cada apartado.

Crea una sección

Te permite crear una nueva sección de clase, para posteriormente asignarle cursos.

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

te permite ver las secciones que ya tienes creadas así como los cursos que tienen asignados y acceder a sus progresos.

Secciones del aula

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

Mis cursos

En este apartado se guardarán tus progresos como alumno. Puedes iniciar cualquiera de los cursos ofertados. Bajo la indicación de las edades recomendadas verás si has iniciado o no cada curso, quedando etiquetados con "Continuar" o "Probar ahora".

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](#)

Encuentre un curso

Asigna un curso a tu clase o empieza tu propio curso.

[Encuentre un curso](#)

Recursos


Aquí tendrás acceso a diferentes recursos didácticos, como unirte a la [comunidad de profesores](#), seguir profundizando en nuestro conocimiento de la programación mediante el [Aprendizaje profesional](#), conectar al alumnado con la vida real mediante los [CSJourneys](#) o información sobre los estándares del currículo para los diferentes cursos de Code.org, eso sí, del Currículo estadounidense.

Recursos

Comunidad de profesore

Haga preguntas sobre el plan de estudios, comparta ideas de sus lecciones y obtenga ayuda de otros profesores


[Únete a la comunidad](#)



Aprendizaje Profesional

Nuestro aprendizaje profesional altamente calificado lo prepara para su próxima clase de ciencias de la computación.

[Explora el Aprendizaje Profesional](#)



Jornadas CS (Nuevo)

Dé vida a la informática y ayude a los alumnos a establecer conexiones con el mundo real en lo que están aprendiendo. Permítalos continuar sus aventuras en el campo de la informática

[Más Información sobre CS Journeys](#)



Catálogo de Plan de Estu

Explora la variada oferta de planes de estudio de Code.org.

[Explora el catálogo del currículum](#)





Proyectos

Te permite guardar y seguir trabajando en proyectos ya iniciados, o iniciar un nuevo proyecto.

Proyectos

[Ver proyectos >](#)

Continúe trabajando en un proyecto reciente



Palancas

Última actualización: 4 months ago

Comience un nuevo proyecto



Laboratorio de Sprites



Artista



Laboratorio de Aplicaciones



Laboratorio de Juegos

[▼ Ver la lista completa](#)

Únete a una sección

Te permite unirte a la sección de algún otro profesor/a con el código que te hayan facilitado.

Únete a una sección

Únete a una sección

Únete a la sección de un instructor introduciendo su código de sección.

[Únete a la sección](#)

2. Gestiona tu clase

Cuentas de alumnado y sus progresos

Crea tu Clase e inscribe a tu alumnado

¿Quieres crear una clase? Haz clic en "**Crea una sección**" y elige la forma en que querrás que se registre tu alumnado.

Crea una nueva sección

¿Cómo quieres que se registren tus alumnos?

<h4>Contraseña de imagen</h4> <p>Recomendado para edades de 4 a 8</p> <p>Va a crear cuentas para sus estudiantes. Los estudiantes iniciarán sesión con una imagen secreta.</p>	<h4>Palabras secretas</h4> <p>Recomendado para las edades de 9 a 12</p> <p>Va a crear cuentas para sus estudiantes. Los estudiantes iniciarán sesión con un par de palabras secretas.</p>	<h4>Inicios de sesión personales</h4> <p>Recomendado para mayores de 13 años</p> <p>Cada estudiante creará su propia cuenta de Code.org usando su dirección de correo electrónico (se mantiene 100% privada*).</p>
--	---	--

¿Utilizas Google Classroom o Clever? [Aprende cómo](#) para conectar tu cuenta de Code.org con estos proveedores.

*Nota: Code.org no almacenará las direcciones de correo electrónico de los estudiantes en un formato recuperable, por razones de privacidad. [Más información.](#)

Una vez elegido esto, dale un nombre, el nivel de los alumnos a los que va destinado y el curso (Plan de Estudios) que quieres que realicen. No olvides guardar.

Configura tus secciones de clase

Para empezar a enseñar con Code.org, crea primero una o más secciones de clase. Siempre puedes crear más después.
[¿Por qué debería crear una sección de clase?](#)

Sección de clase

Nombre de la clase

Grado (elige todo lo que corresponda)

 K 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Other

Asignar plan de estudios

Decide después

Utiliza los desplegados de abajo para ver menús de opciones del plan de estudios.

Escuela primaria
 Escuela secundaria
 Educación media superior
 Hora del Código


▼ Configuración Avanzada

- Programación de pares ⓘ
- Bloquear esta sección ⓘ

+ Guardar y añadir otra sección de clase

Terminar la creación de secciones

Una vez hecho esto, podrás compartir un enlace a la clase que has creado. Si elegiste **picture or word** como medio de identificación, más abajo tendrás otro link que te permitirá imprimir estas credenciales.

 **¡Éxito!**
 Agregaste 1 student a tu sección.

- + Añadir varios alumnos ⇄ Mover alumnos 🖨️ Imprimir tarjetas de inicio de sesión 📄 descargar carta para padres

Código de sección: **TQCRBX**

Nombre	Edad	Sexo	Contraseña de imagen	Acciones
Nombre del alumno (requerido)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Generado automáticamente	<input type="button" value="Añadir"/>
Marta Nombre de usuario: marta79747	7	Mujer	<input type="button" value="Mostrar imagen"/>	▼
Quique Nombre de usuario: quique7708	8	Hombre	<input type="button" value="Mostrar imagen"/>	▼

Configurar tu clase

Para configurar la clase con cuentas de contraseña de imagen, haga lo siguiente:

Agregue a cada uno de sus alumnos en la tabla anterior.

2. **Imprimir tarjetas de inicio de sesión** que muestran el nombre de cada estudiante y la contraseña de imagen. Comparta esto con sus estudiantes.

Atención: Si tus alumnos no tienen dirección mail, deberás escoger el **Tipo de inicio de sesión picture or word**. De esta manera, los alumnos se identificarán utilizando una imagen o palabra clave que sólo ellos saben.

Acceso por imagen:

Tarjetas de inicio de sesión

 Imprimir tarjetas de inicio de sesión

Nombre de sección: **1º primaria 23-24**

1.) Ve a <https://studio.code.org/sections/TQCRBX> o a <https://studio.code.org/join> y escriba tu código de sección de 6 letras: **TQCRBX**

2.) Elige tu nombre: **Marta**

3.) Elige tu foto secreta:



4.) Haz clic en el botón de inicio de sesión.

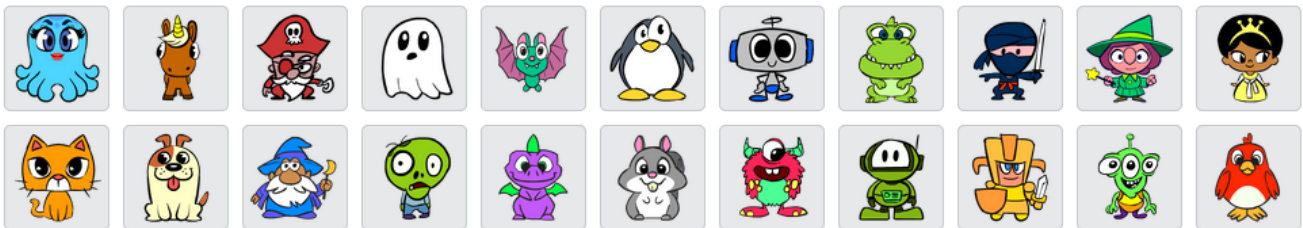
Bienvenido a 1º primaria 23-24

Elige tu nombre*

Marta

Quique


Ahora encuentra tu foto secreta



Iniciar Sesión

* Conoce más acerca de por qué no estás viendo tu nombre completo [here](#).

Acceso por palabra:

 Imprimir esta página

URL
https://studio.code.org/sections/RHHAHA

Nombre
Jesús

Palabra secreta
world cloud

URL
https://studio.code.org/sections/RHHAHA

Nombre
Lucía

Palabra secreta
kind made

Bienvenido a Prueba

Elige tu nombre

Jesús

Lucía

Introduce ahora tus palabras secretas

Iniciar Sesión

Sigue el progreso de tu alumnado

Basta con hacer clic en el nombre de la sección creada.

Secciones del aula

Sección	Grado	Curso	Alumnos	Información de acceso	
1º primaria 23-24	1	Curso Express para pre-lectores (2021)	2	TQCRBX	

Accederás a la siguiente tabla de seguimiento:

Selecciona un curso o unidad

Curso acelerado de Introducción a ▾

Visto por


Lecciones Niveles Estándares

Lecciones intentadas en [Curso acelerado de Introducción a la Informática](#)

Lección	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□	□
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	□	■
	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	□	■	□	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□
	□	■	□	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	□	■	□	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□
	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	□	■	□	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□
	■	■	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□
	□	■	□	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□
	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	□	■	□	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□	■	□

Podemos elegir visualización por niveles si queremos un mayor nivel de detalle.

Instrucciones

 Intenta llevarme al intruso verde utilizando sólo tres bloques.

Solo ver: 4 / 4 bloques

al ejecutar

- girar a la derecha ▾
- repetir 5 veces
- hacer avanzar

Panel de maestro

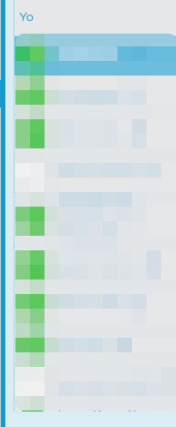
Ver página como:
estudiante **Profesor**

7

Última actualización:
27/3/2023, 22:21:53

Visualizando sección:
Curso code.org Aular: ▾
[Ver el panel del docente](#)

Yo



2. Gestiona tu clase

Gestiona tu alumnado e imprime sus certificados

En la página que ya conoces, donde puedes ver el progreso de tus alumnos, también podrás gestionarlos con las siguientes opciones en la pestaña **Administrar alumnos**:

Curso code.org Aularagón

Asignado a: Curso acelerado de Introducción a la Informática ⚙ Editar los detalles de la sección ▼ Cambiar de sección:

Progreso Respuestas de texto Evaluaciones/Encuestas Proyectos de Estudiantes Estadísticas **Administrar** >

Mover alumnos descargar carta para padres Código de sección: **WDIROG**

Nombre	Edad	Sexo	Contraseña	Acciones
Nombre de usuario: [redacted]	21+		Restablecer contraseña	▼
Nombre de usuario: [redacted] Correo electrónico: [redacted]	21+		Restablecer contraseña	▼
Nombre de usuario [redacted]	21+		Restablecer contraseña	▼

Si quieres imprimir los certificados del alumnado de una sección, una vez terminado el curso, puedes hacerlo desde el Panel de control.

Histórico curso Aularagón	Other	Curso acelerado de Introducción a la Informática	313	BFXSNF	⚙
Curso code.org Aularagón obsoleto	Other	Curso acelerado de Introducción a la Informática	25	WDIROG	<ul style="list-style-type: none"> Editar los detalles de la sección Ver progreso Administrar alumnos Instrucciones conjuntas Imprimir certificados Archivar sección

Mis cursos



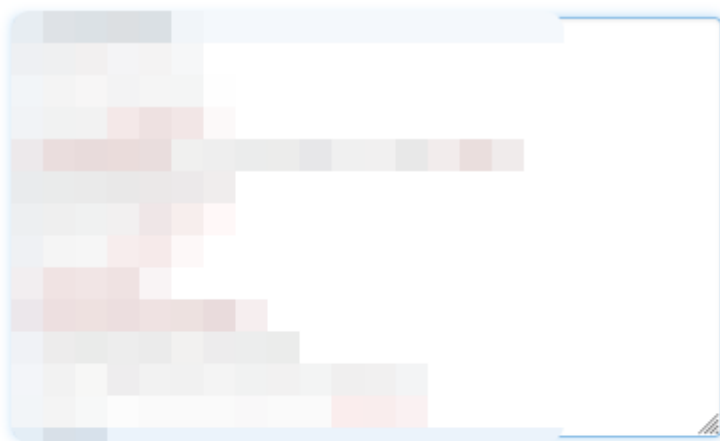
Los certificados son así de elegantes y se pueden imprimir como lote o los que necesites sin más que borrar los nombres que no procedan.

Imprime un lote de certificados



Introduce hasta 30 nombres, **uno por línea**. Se generará una página imprimible con certificados personalizados Curso acelerado de Introducción a la Informática.

¿Quieres una plantilla de certificado en blanco para escribir los nombres de tus alumnos? [Imprimir uno aquí.](#)



Se recomienda elegir **Horizontal** al imprimir los certificados.

[Imprimir certificados](#)

¡Enhorabuena! Has llegado también al final de este curso de Aularagón. ¡Buen trabajo!

No olvides consultar la oferta de cursos de code.org. **Desde tu página del profesor verás que hay más cursos disponibles de los que se muestran a los alumnos en**

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

Esperamos que hayas disfrutado de este curso y, sobre todo, que apliques lo aprendido.

Créditos

- Santiago J. Albasa Benavente
- Jesús López de Leyva
- Ana M^a López Floría

Todas las imágenes han sido obtenidas de <https://code.org/>

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.

