Code.org

- ¿Qué es code.org?
- Accediendo a la plataforma
- Aprendiendo a programar
- Creación de proyectos con code.org
- Panel de Control
- Cuentas del alumnado y sus progresos
- Gestión del alumnado y certificados
- Eventos de Code.org y otras organizaciones

Copyright 2026

¿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 prinicipales 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.

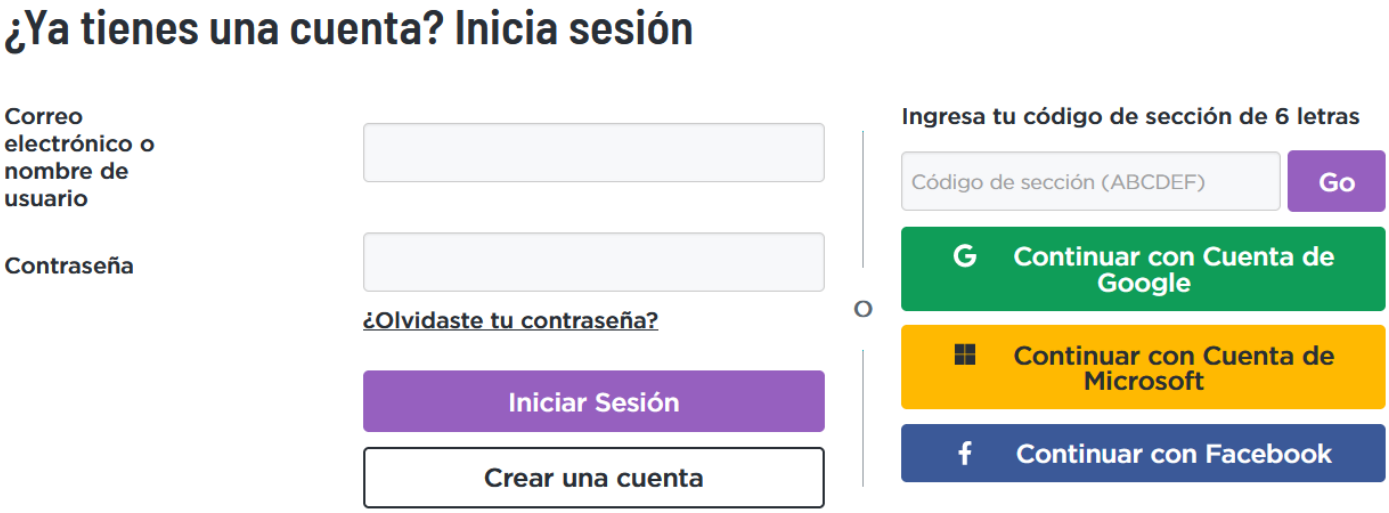
Copyright 2026



Copyright 2026

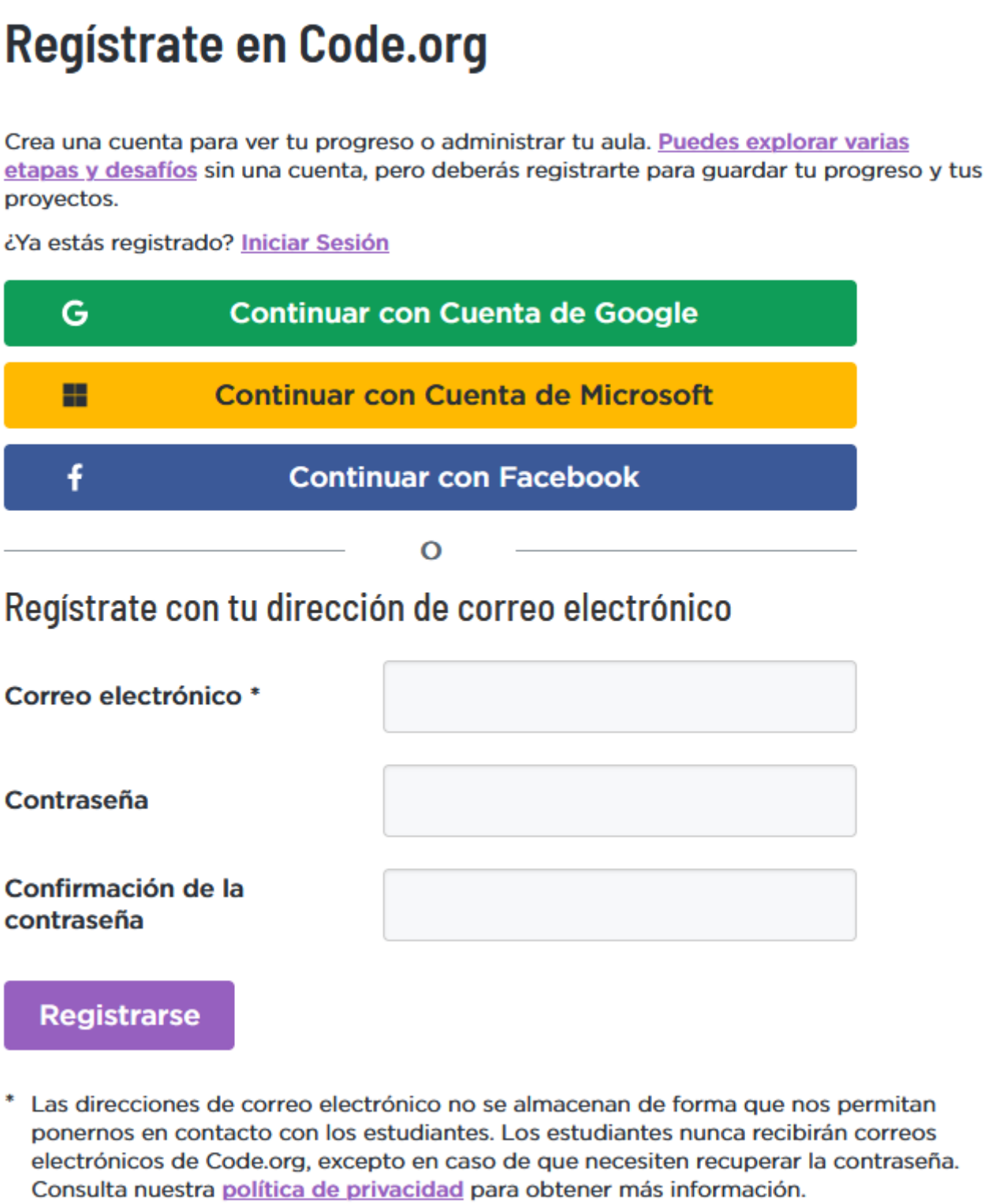
Accediendo a la plataforma

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.



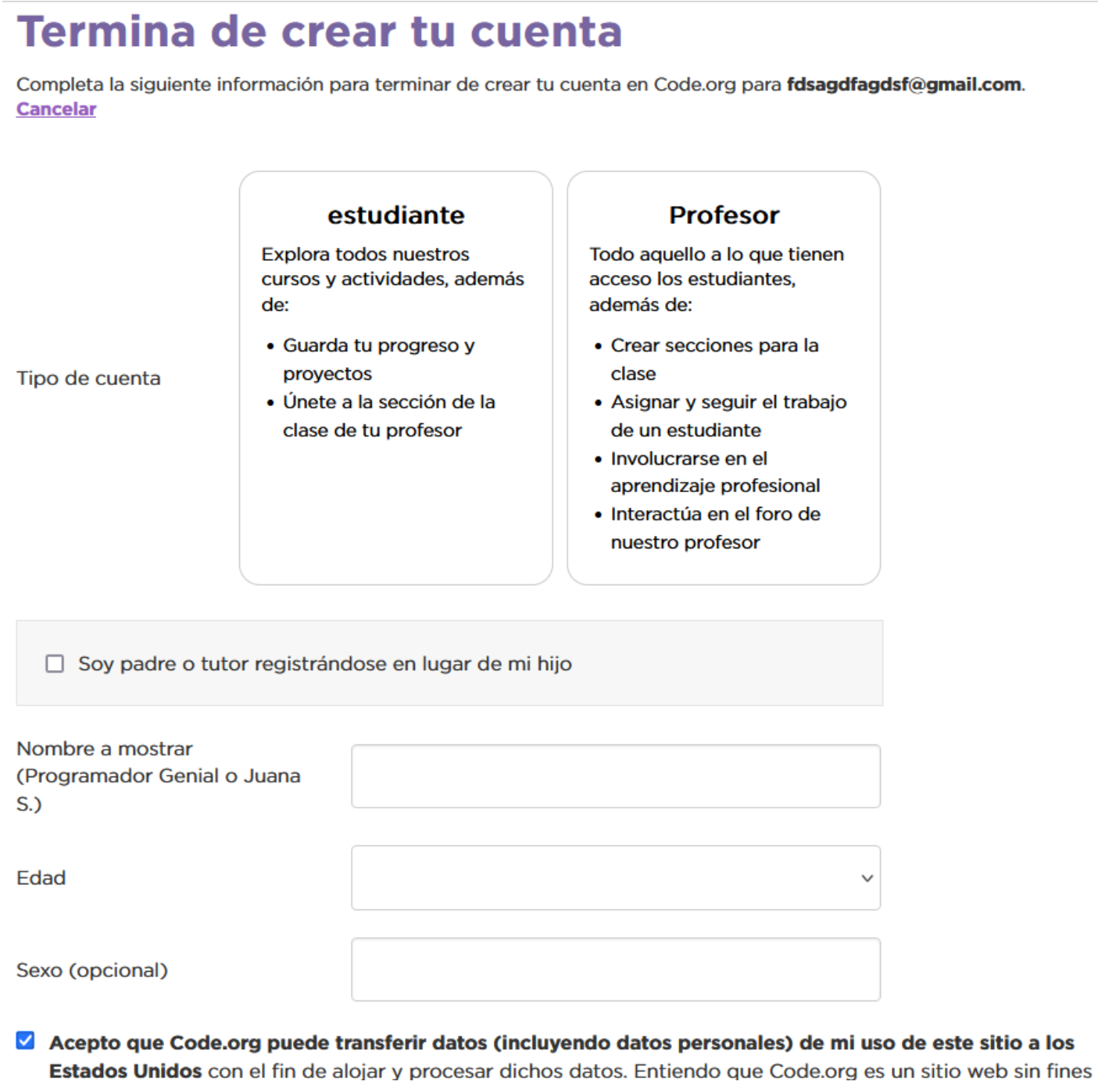
Una vez te encuentras en la página de registro puedes escoger registrarte con tu propio correo o con una de las cuentas de Google, Microsoft o Facebook.

Copyright 2026



Una vez has escogido tu manera de registrarte tienes que decidir si lo haces como profesor, como estudiante, o como representante legal de un alumno. En nuestro caso nos registraremos como profesores y emplearemos ese mismo usuario y contraseña para acceder a las prácticas de alumno del curso.

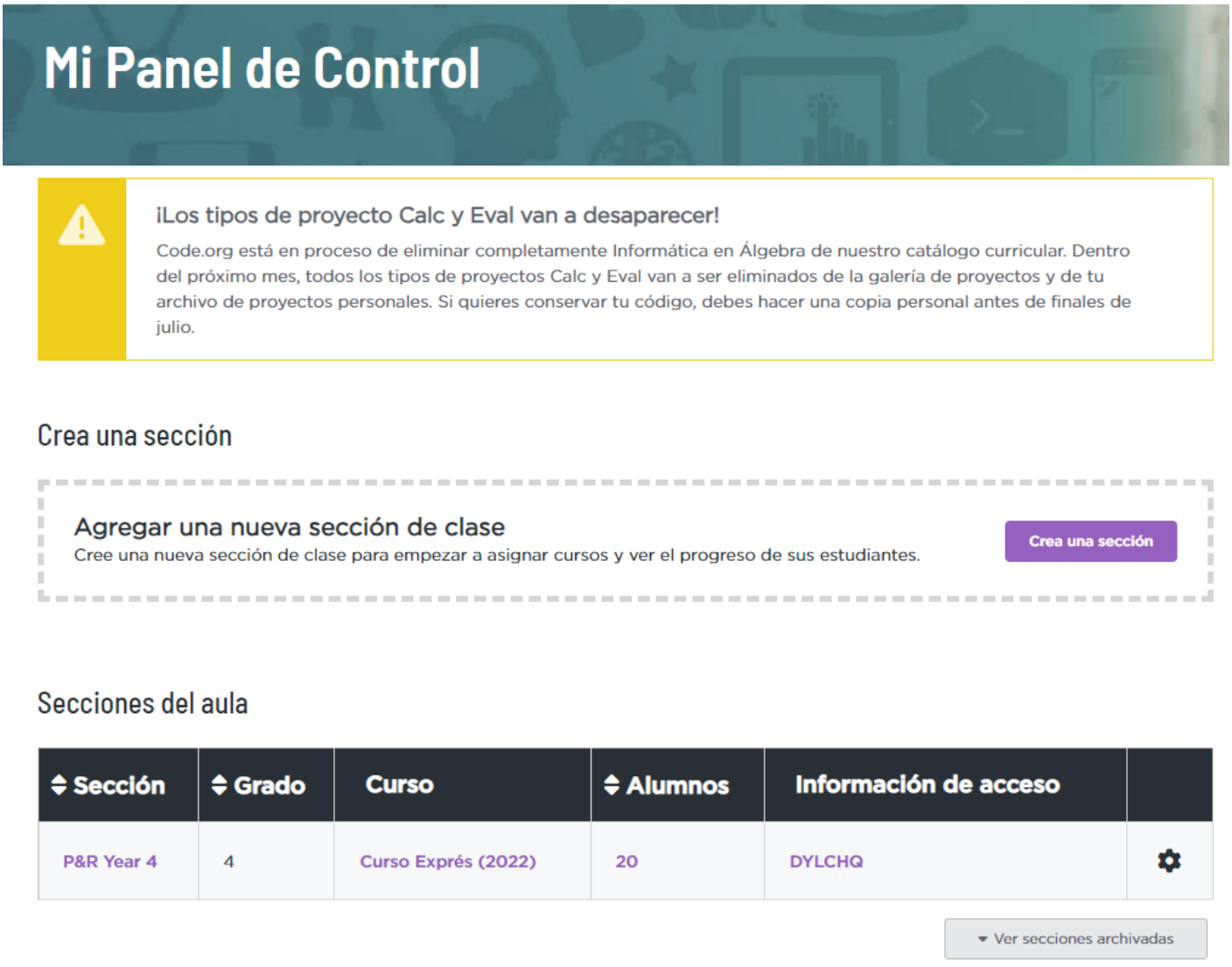
Copyright 2026



> Es importante saber que CODE.org almacena los datos personales en Estados Unidos, con lo que ello puede conllevar en cuanto a la gestión de los datos personales del alumnado.

En este taller vamos a ver tanto la parte de alumno como la de profesor, así que estas van a ser las dos partes de nuestro panel de control que nos vamos a encontrar en la misma página. En la parte superior tendremos aquellos cursos que gestionamos como profesores.

Copyright 2026



Debajo de esto están todos los cursos que actualmente estás realizando como alumno.

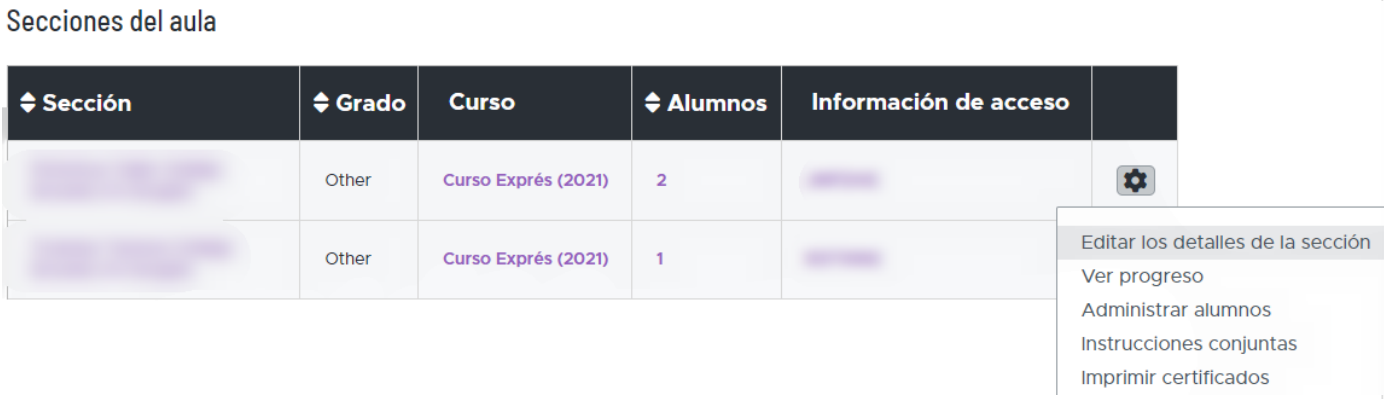
> Desde el mes de noviembre de 2023 Code.org permite compartir una sección con otros/as docentes, lo que puede favorecer la gestión de grupos grandes o la cotutorización de los mismos, en especial si se trabaja de manera asíncrona.

Cómo añadir docentes adjuntos/as a una sección

Para compartir una sección con docentes adjuntos/as lo primero que tienes que hacer es pulsar sobre el engranaje que hay a la derecha de tu sección y escoger allí ***Editar los detalles de la***

Copyright 2026

sección.

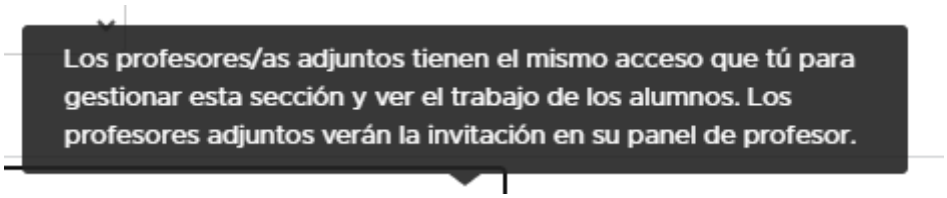


Eso nos llevará a la siguiente pantalla, en la que deberemos introducir las direcciones de correo electrónico de las personas a las que queremos añadir como docentes adjuntos/as a las secciones.

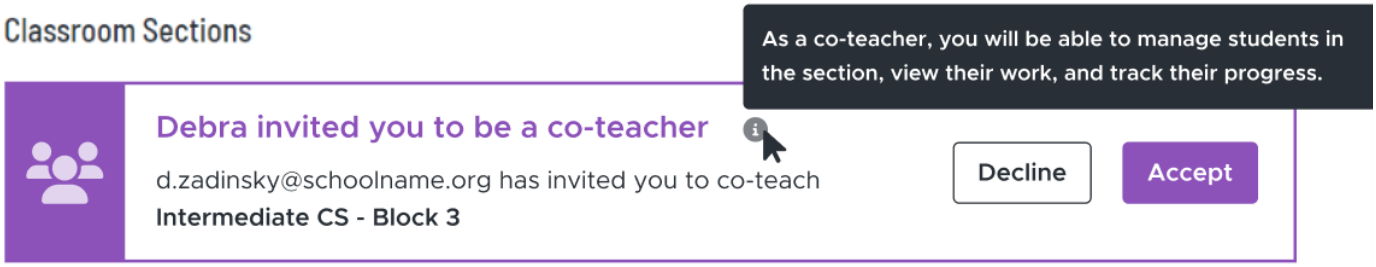
> Las direcciones de email tienen que ser con las que los docentes están registrados en code.org, si no tienen cuenta de docente, se tendrán que crear una.



> Los adjuntos tienen **exactamente las mismas capacidades** que el docente que ha creado la sección, incluso añadir o eliminar adjuntos.
> Lo único que **no pueden** hacer es **eliminar al docente principal**, quien haya creado la sección.



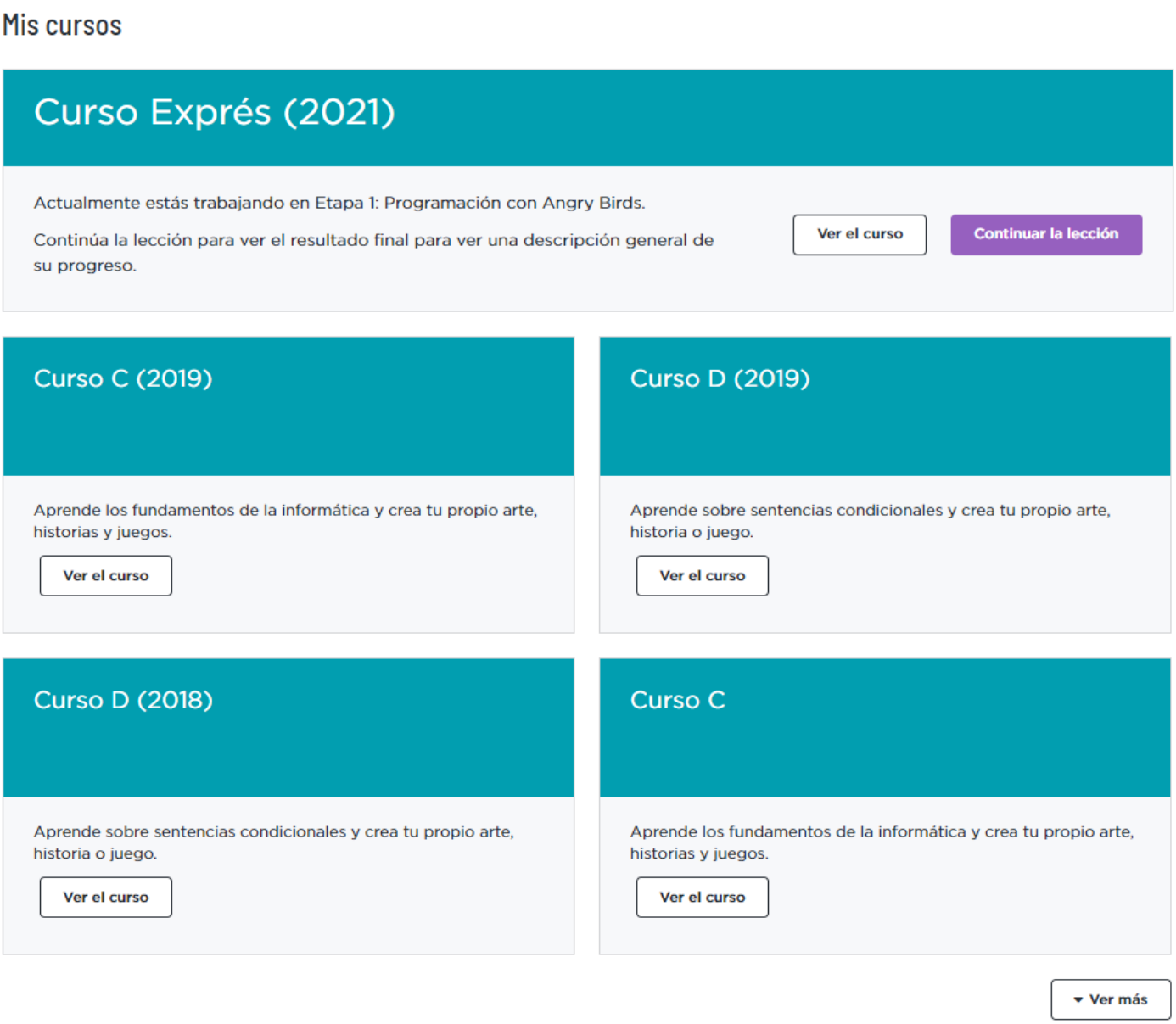
El docente invitado a ser adjunto/a recibirá un correo y una notificación como esta, para que acepte ser añadido como adjunto/a en la sección correspondiente.



> No se puede transferir la "titularidad" de una sección desde el docente principal a uno/a de sus adjuntos/as.

> No hay un archivo de cambios producidos a la sesión, por lo que ninguno de los docentes puede saber qué otro docente ha realizado cambios a la misma.

> El alumnado no puede saber qué docente le ha dejado retroalimentación en las tareas.



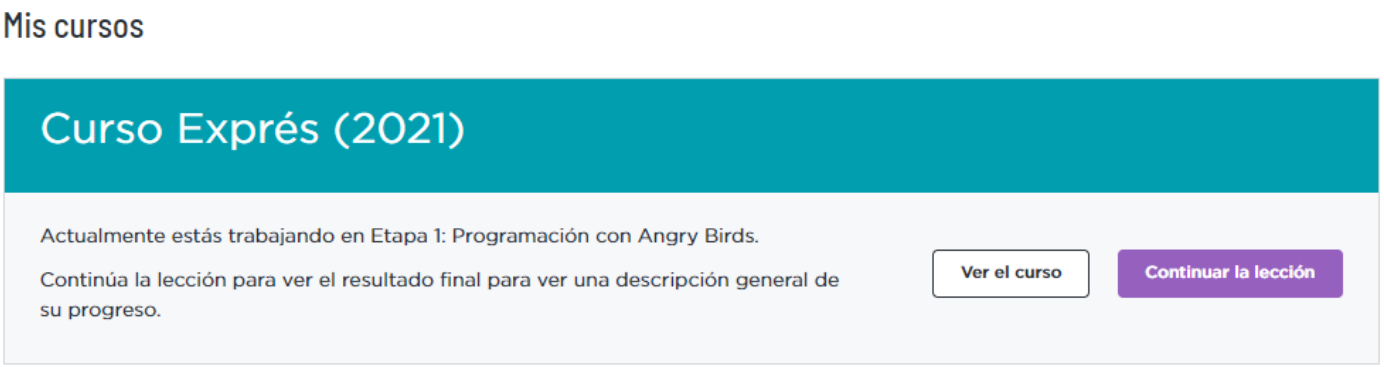
Nosotros haremos el Curso Express (2021), que es el último que se encuentra traducido completamente al castellano.

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 clica en el siguiente link para unirte al curso.

[Curso Programación por Bloques CDD Aragón]

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



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 muy superior a las horas estipuladas para el presente curso, 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.

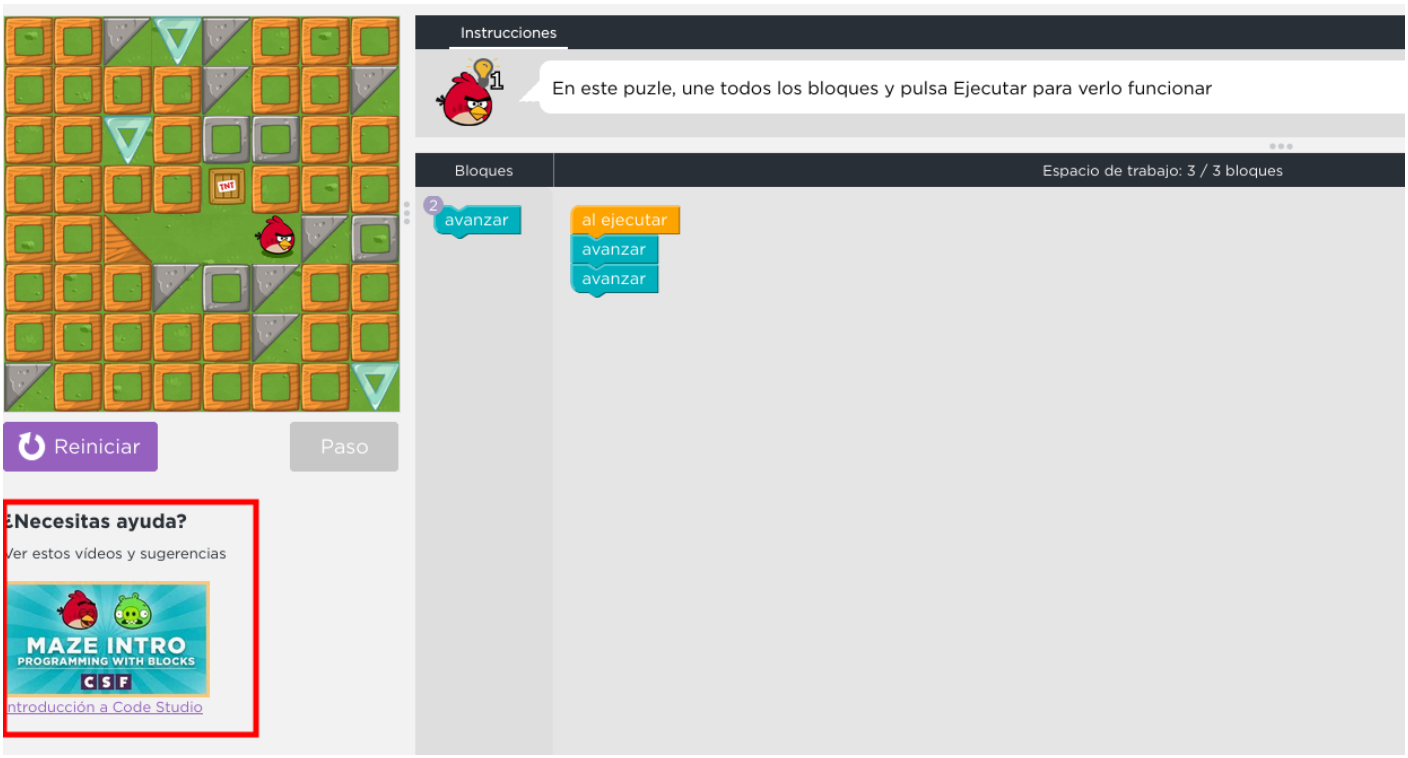


En la parte superior puedes ver un pequeño panel de navegación que indica en qué parte del curso estás. Clicando en "Más" puedes ver un informe más detallado. En la parte inferior de la página del curso encontrarás el código que nos indica el proceso de cada puzzle.



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 Lecciones adicionales	En línea Evaluación	Pregunta Nivel de elección	○	○	●	●	●

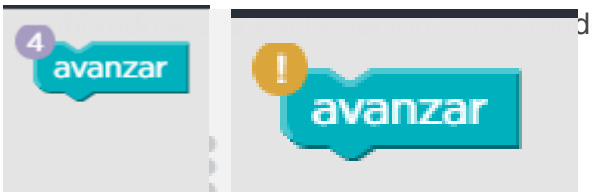
Dentro ya de cada lección, tendrás siempre a mano algún video explicativo sobre los conceptos tratados en esa actividad en concreto.



Vas a encontrar que hay bloques en el espacio de trabajo que están "difuminados", eso es porque no están conectados al bloque inicial, en el momento en el que se conectan cambian a un color más vivo.



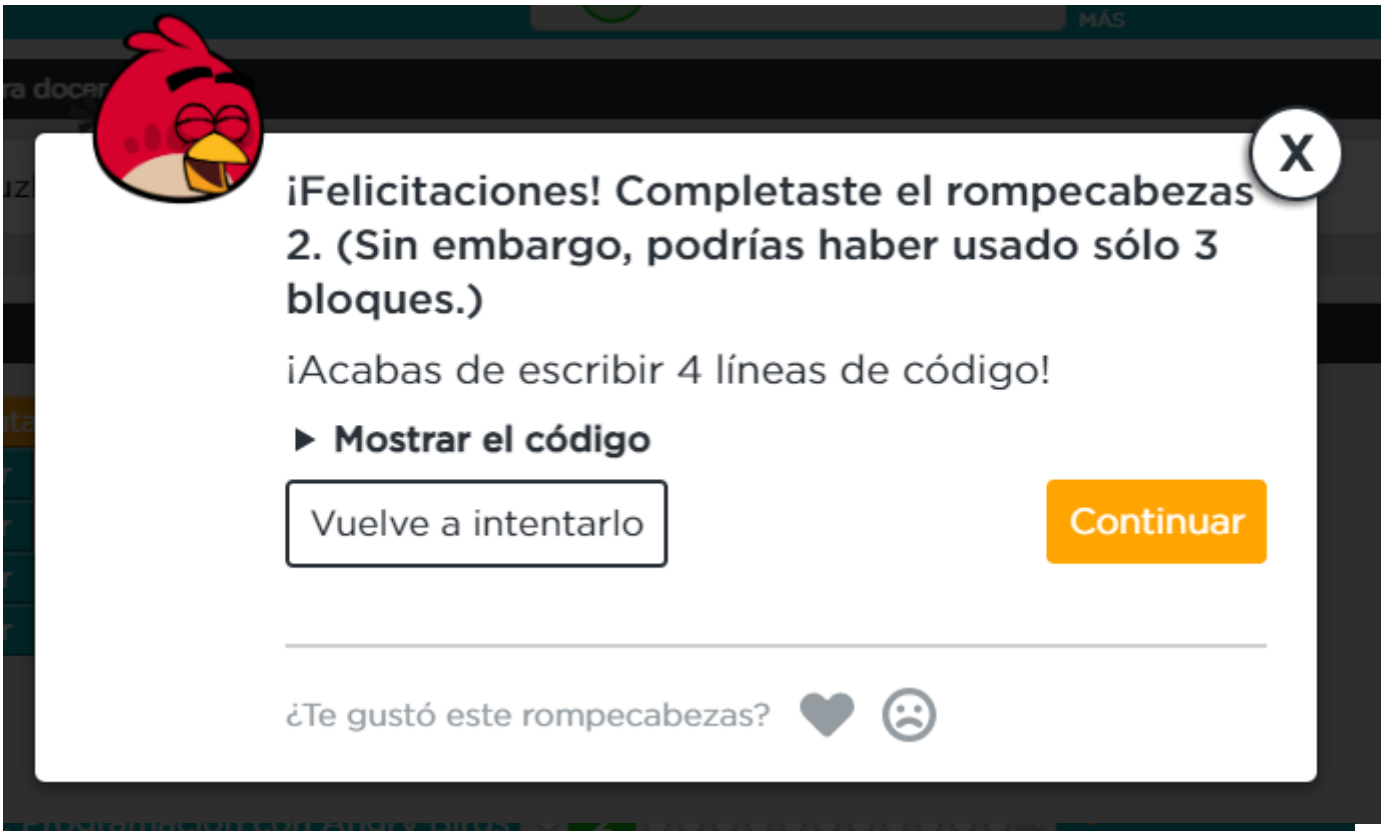
Así mismo, los bloques pueden presentar en su esquina superior izquierda un número que indica el máximo de veces que se pueden emplear en el espacio de trabajo. Si lo superamos, nos avisará do amarillo.



El espacio de trabajo nos marca un número máximo de bloques que debemos emplear para resolver el reto, si sobrepasamos el máximo, además de ponerse en amarillo, nos dirá que podemos hacerlo mejor como puedes ver en esta secuencia de imágenes, si conseguimos resolverlo con el máximo de bloques o menos, habremos superado el reto satisfactoriamente.



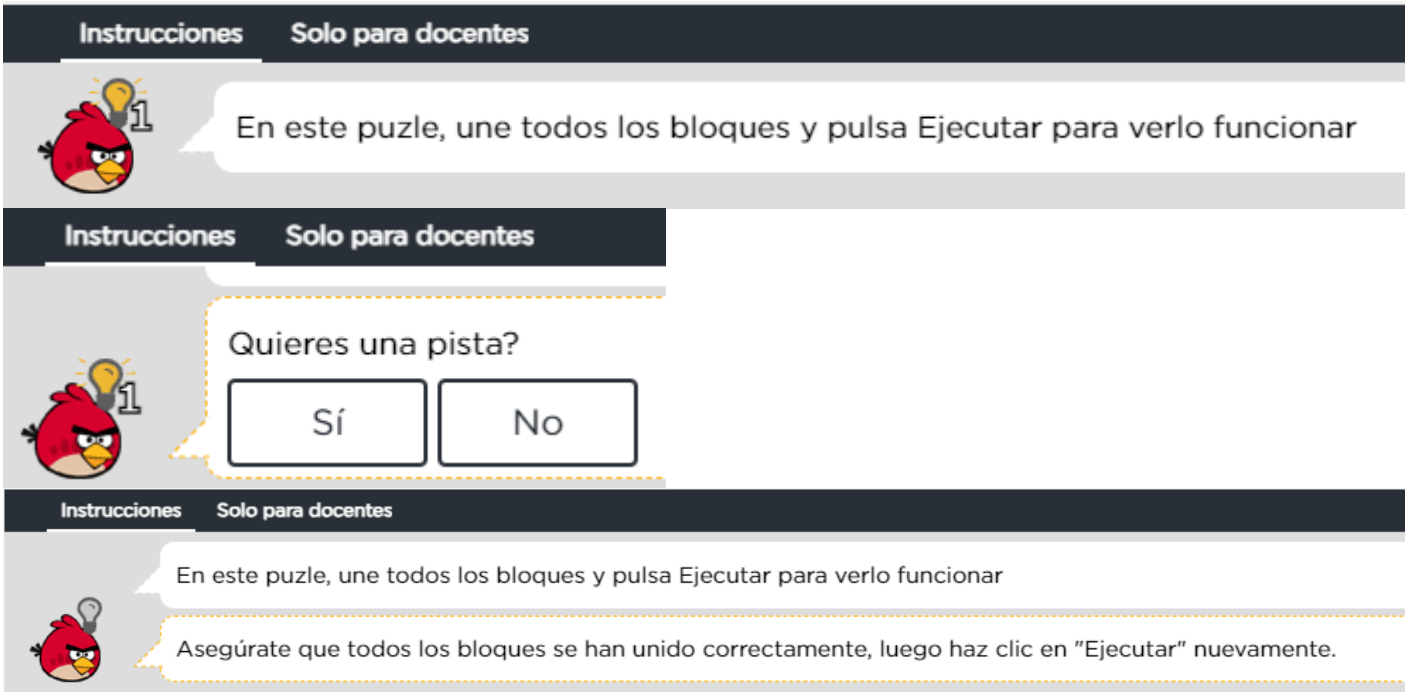
Copyright 2026





Todos los retos tienen unas instrucciones sobre cómo resolverlos, sólo algunos de ellos, además, cuentan con pistas sobre cómo hacerlo, representadas como una bombilla junto al personaje que da las instrucciones. Esa bombilla tiene un número que indica cuántas pistas te puede dar.

Copyright 2026



Creemos que con esto te hemos dado suficientes herramientas para moverte como estudiante por CODE.org.

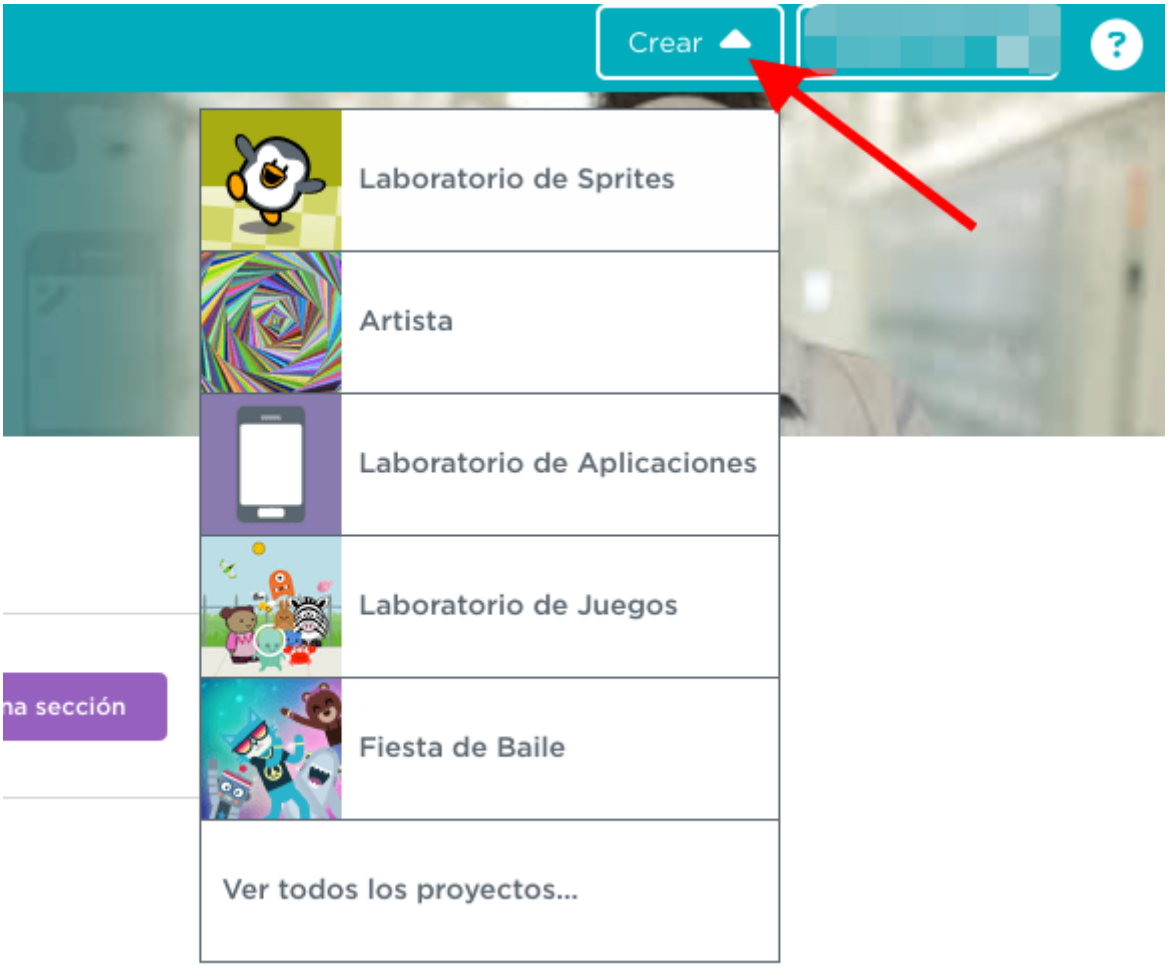
Copyright 2026

Creación de proyectos con code.org

Entre las tareas voluntarias habrás visto que tienes la opción de realizar tu propio proyecto.

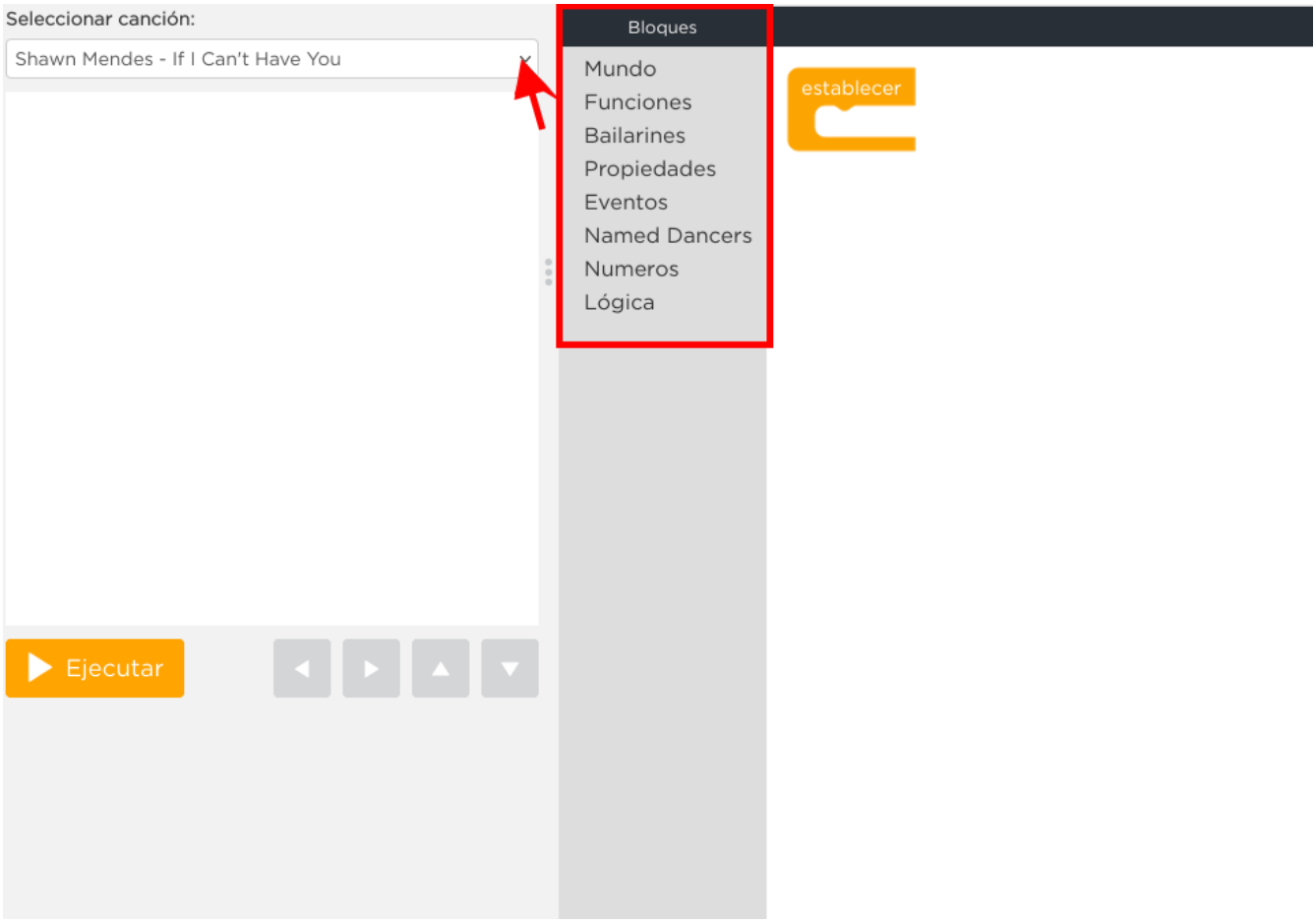
Code.org aparte de la realización de cursos más o menos guiados o preconfigurados, nos permite su utilización como herramienta de programación más libre, utilizando sus **Proyectos**.

Para ello deberemos utilizar la opción de **Crear**, que se encuentra en la parte superior derecha al lado de nuestro perfil, y en la que al desplegar nos informará de los diferentes tipos de proyectos que se pueden crear:



- **Laboratorio de Sprites**: proyectos con personajes donde puede haber interacción con ellos, narración de una historia, pequeños juegos
- **Artista**: proyectos de dibujo. Muy apropiados para el área de plástica y la parte de geometría de matemáticas
- **Laboratorio de aplicaciones**: proyectos para realizar apps para dispositivos móviles
- **Laboratorio de Juegos**: proyectos para realizar videojuegos ya de un nivel más avanzado
- **Fiesta de Baile**: proyectos relacionados con coreografías. Muy apropiados para Educación Física

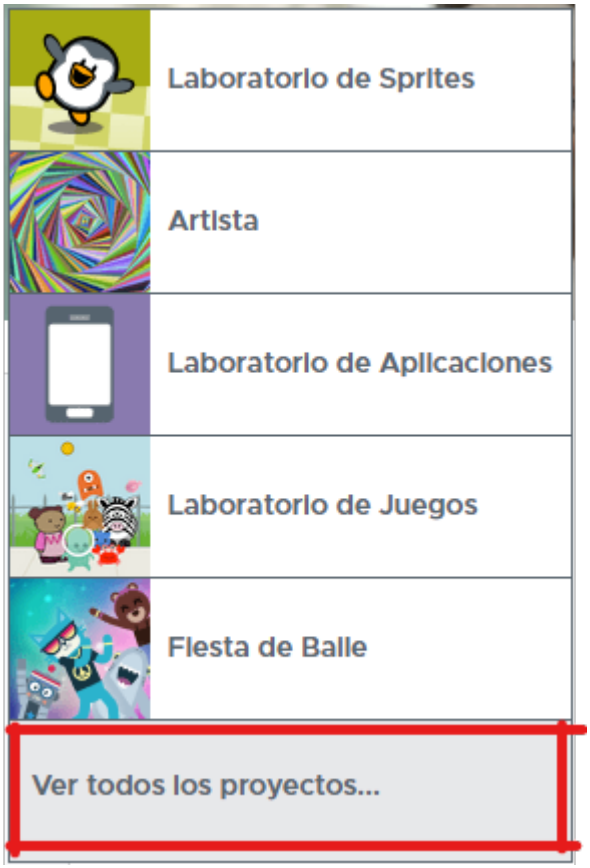
Al hacer clic en cada uno de ellos, nos encontraremos un área de trabajo en la que podremos crear nuestros propios programas, con una serie de bloques preconfigurados que son los más adecuados para trabajar en ese tipo de proyecto. Aquí tienes un ejemplo del área de trabajo asociada a los **proyectos de Fiesta de Baile**:

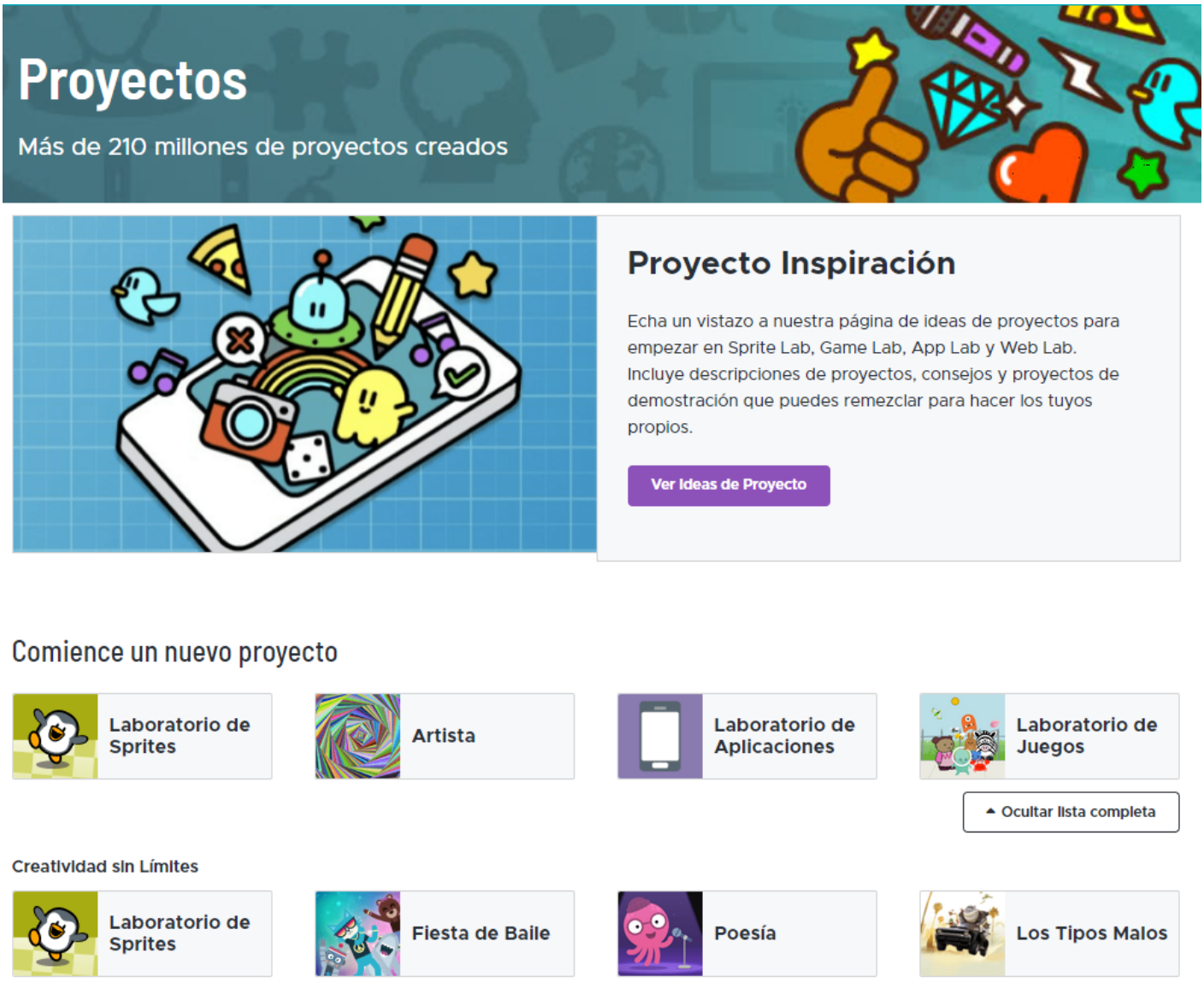


Y aquí un video de ejemplo donde se ve como un niño bastante pequeño puede crear proyectos muy interesantes a partir de esta herramienta.

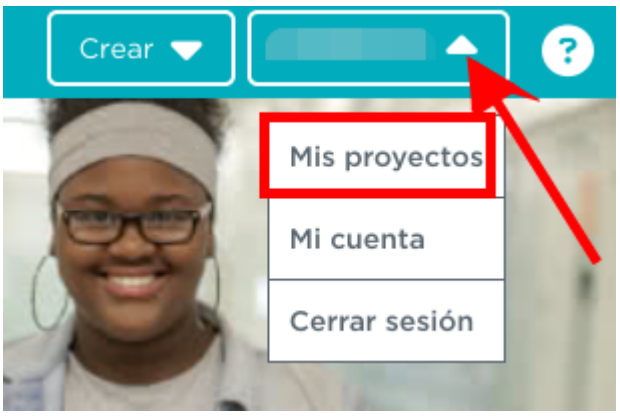
https://www.youtube.com/embed/ayDSshuJ21U

Si presionamos en **Ver todos los proyectos...** en el menú desplegable que hemos mencionado antes, podremos llegar a la página de Proyectos, en la que se nos muestran todos los tipos de proyectos que se pueden realizar.



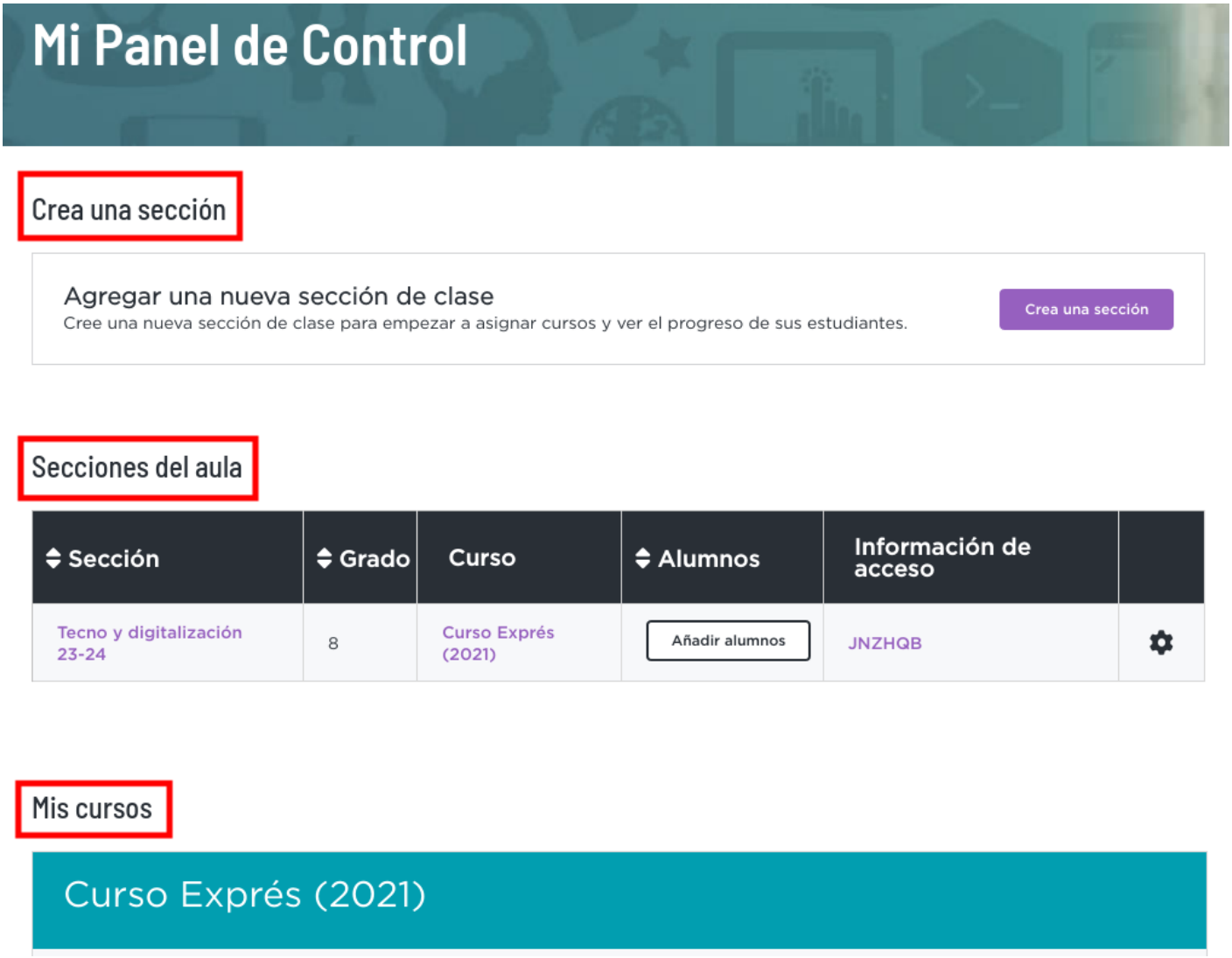


Los proyectos que vamos realizando los podemos encontrar en la parte inferior de nuestro **Panel de Control** tal y como describiremos en el siguiente apartado, aparte de en la sección Mis proyectos dentro de nuestro perfil.



También podemos ir a la parte inferior de nuestro **Panel de Control** y ahí podemos ver una lista resumida de los tipos de proyectos, o desplegar una lista completa de los mismos.

Panel de Control

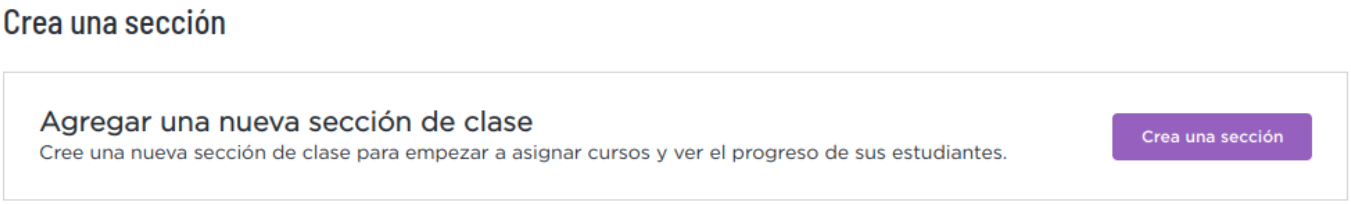


Como al crear tu cuenta especificaste que eras profesor, cada vez que inicies sesión serás dirigido a la página que ves sobre estas líneas. Si por error dijiste que eras alumno, no pasa nada, puedes cambiar este parámetro editanto tu perfil. A continuación describiremos las opciones que nos ofrece cada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

Crea una sección

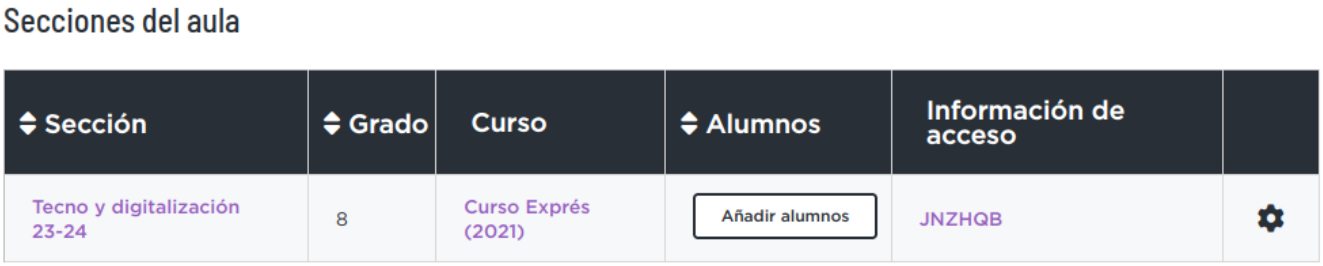
Te permite crear una nueva sección de clase, para posteriormente asignarle cursos.

Copyright 2026



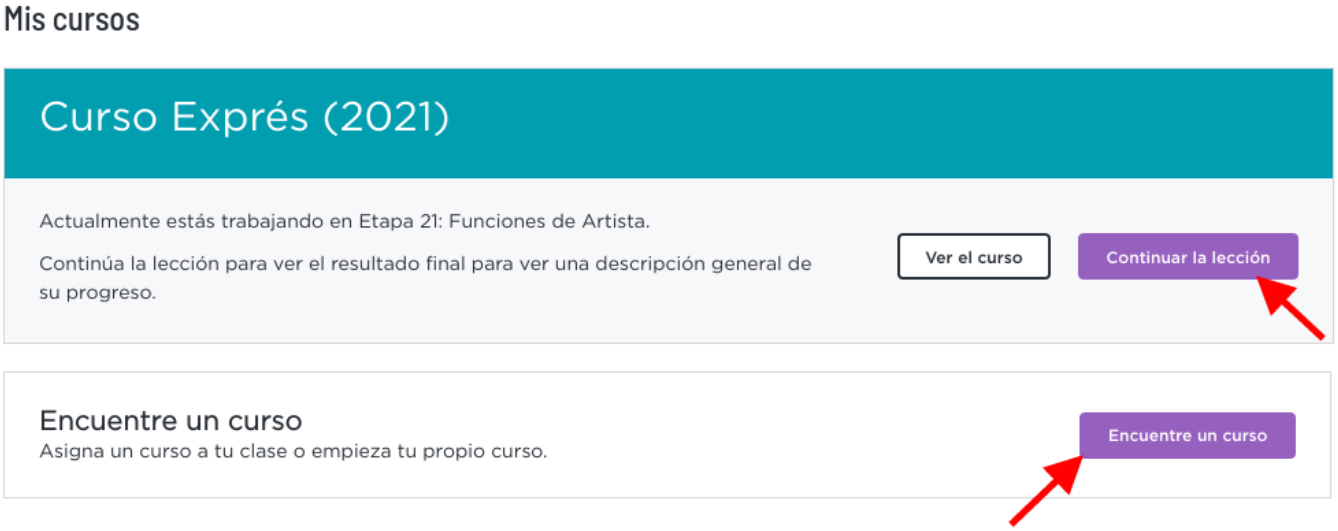
Secciones del aula

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



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".



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



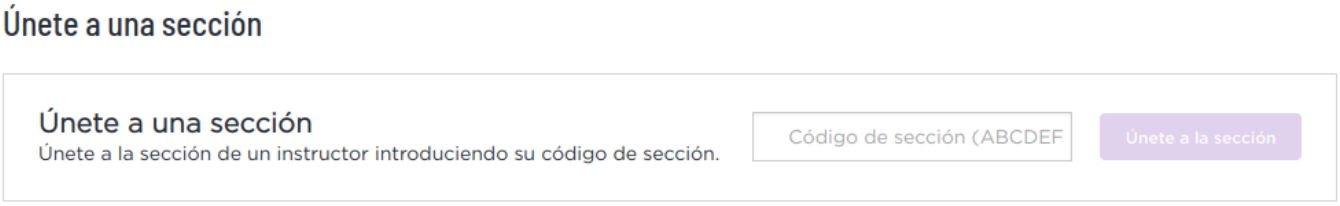
Proyectos

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



Únete a una sección

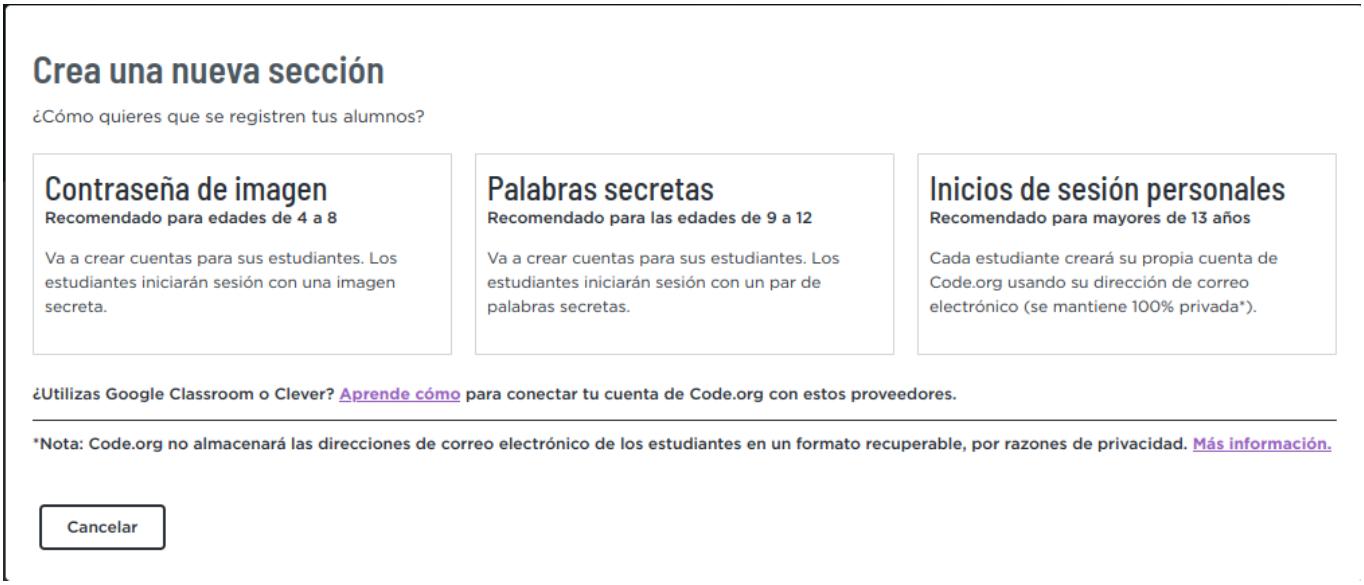
Te permite unirte a la sección de algún otro profesor/a con el código que te hayan facilitado.



Cuentas del alumnado y sus progresos

Crea tu Clase e inscribe a tu alumnado

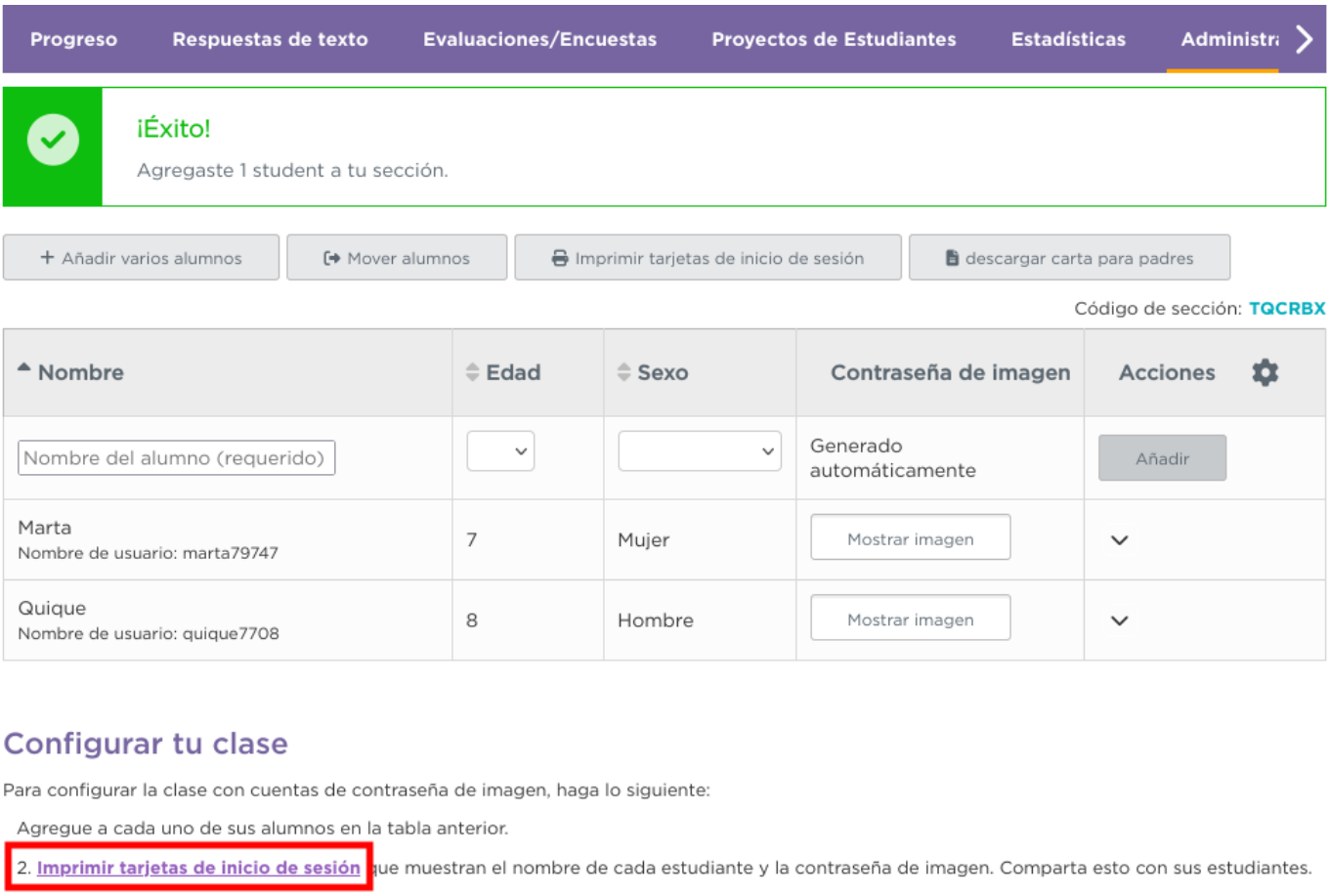
¿Quieres crear una clase? Haz clic en "**Crea una sección**" y elige la forma en que querrás que se registre tu alumnado.



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.



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.



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

Acceso por imagen:

Copyright 2026

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:



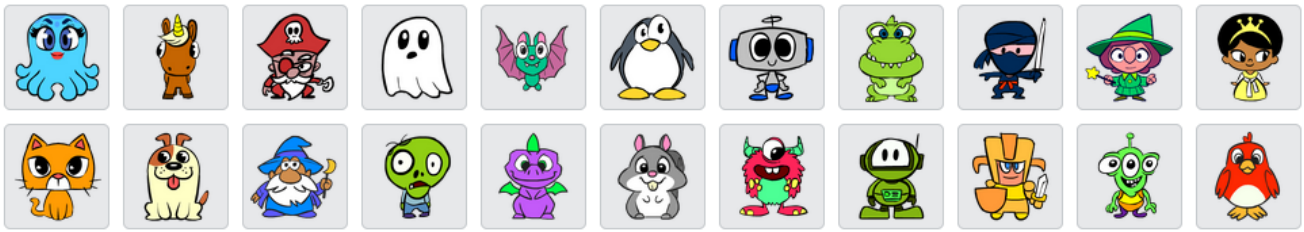
4.) Haz clic en el botón de inicio de sesión.

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

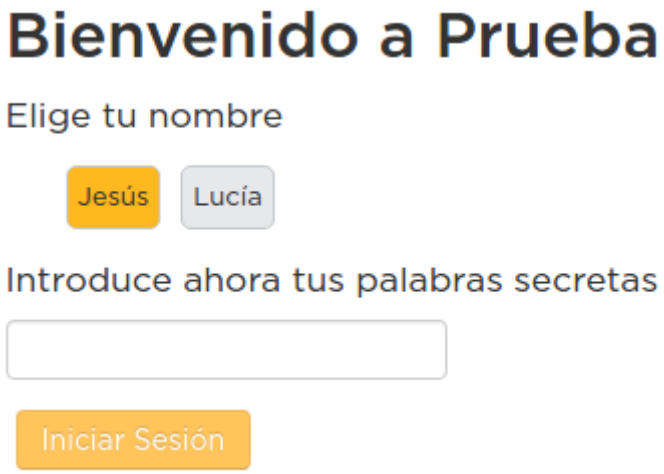
Nombre
Jesús

Palabra secreta
world cloud

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

Nombre
Lucía

Palabra secreta
kind made

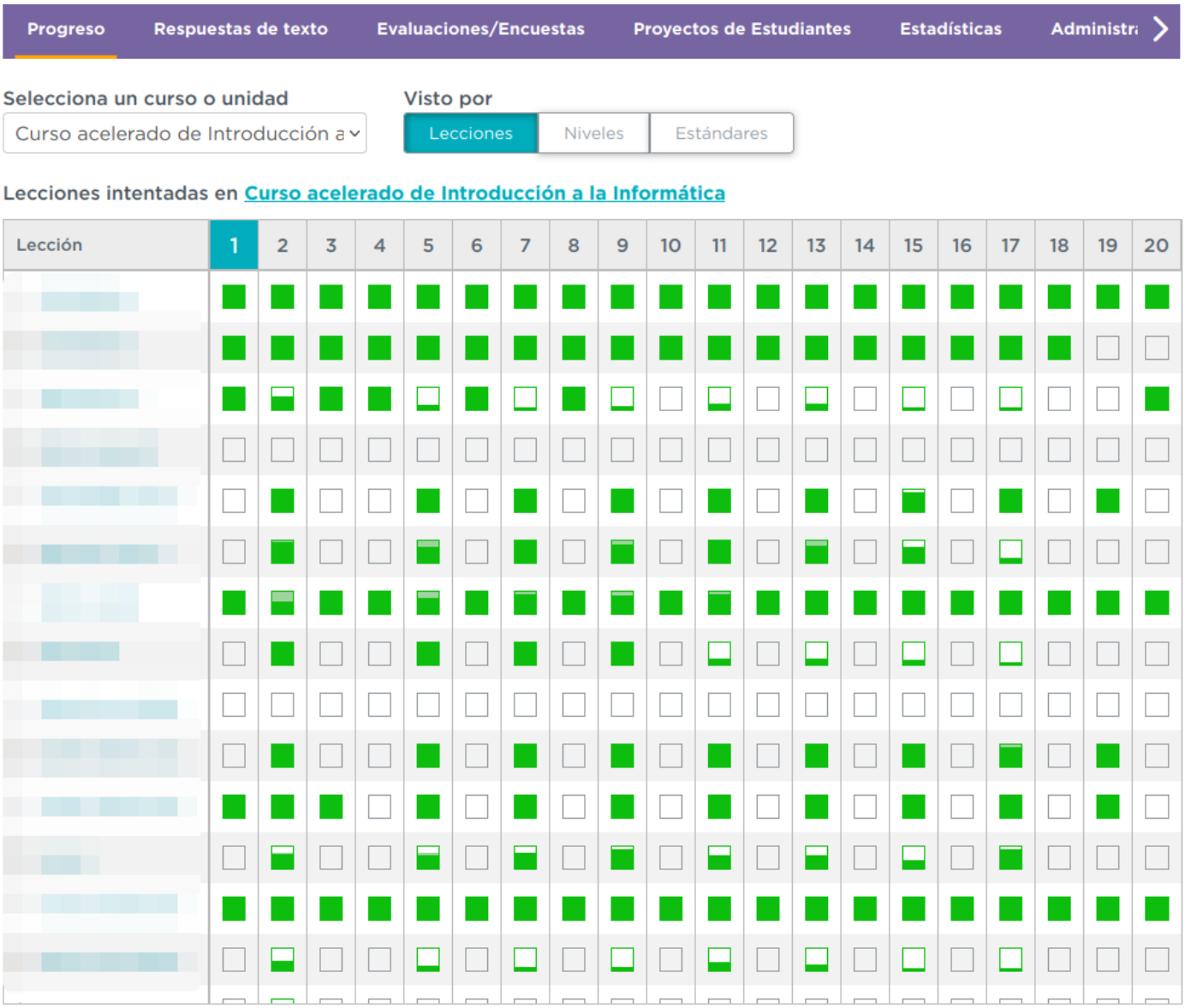


Sigue el progreso de tu alumnado

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

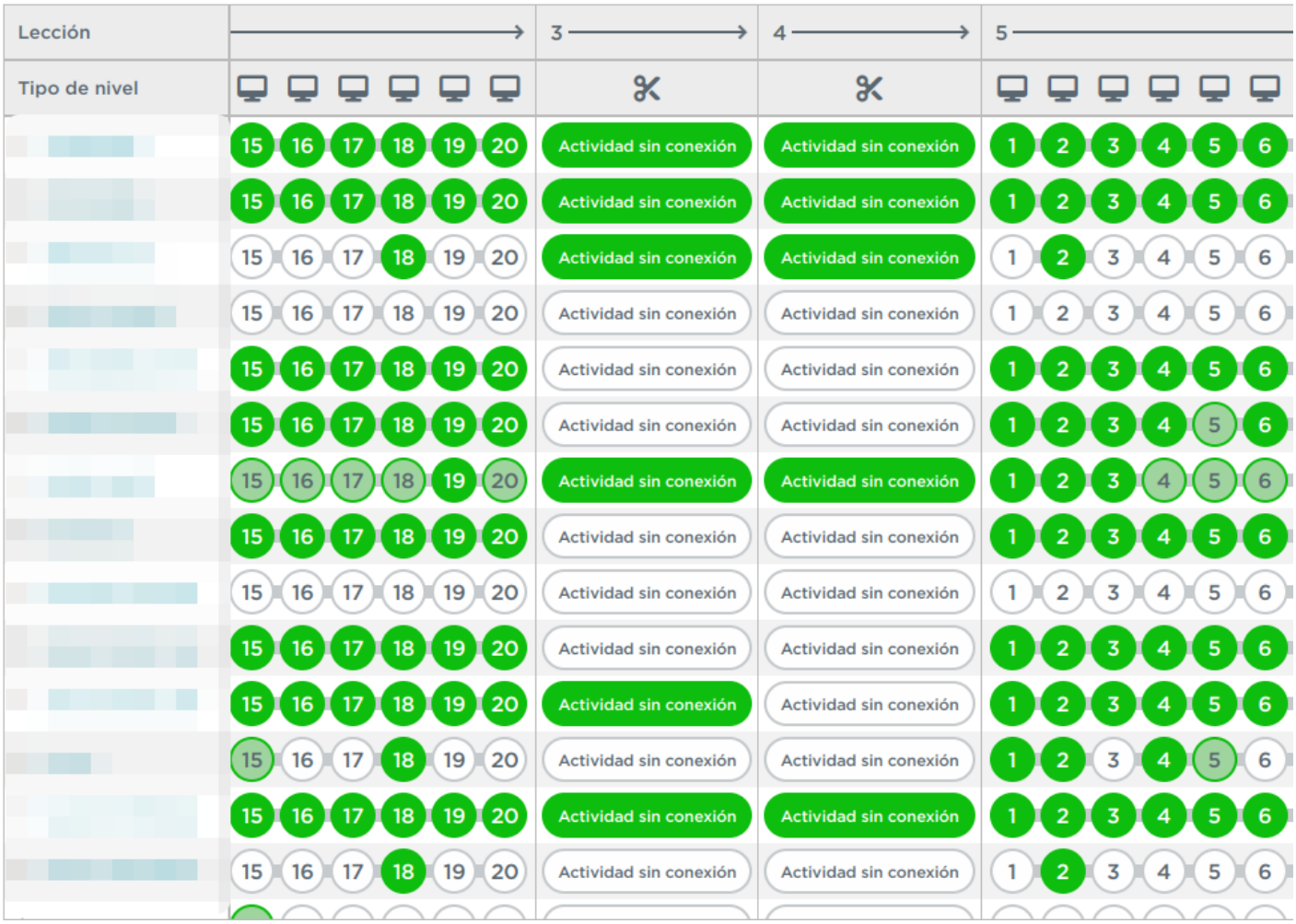


Accederás a la siguiente tabla de seguimiento:



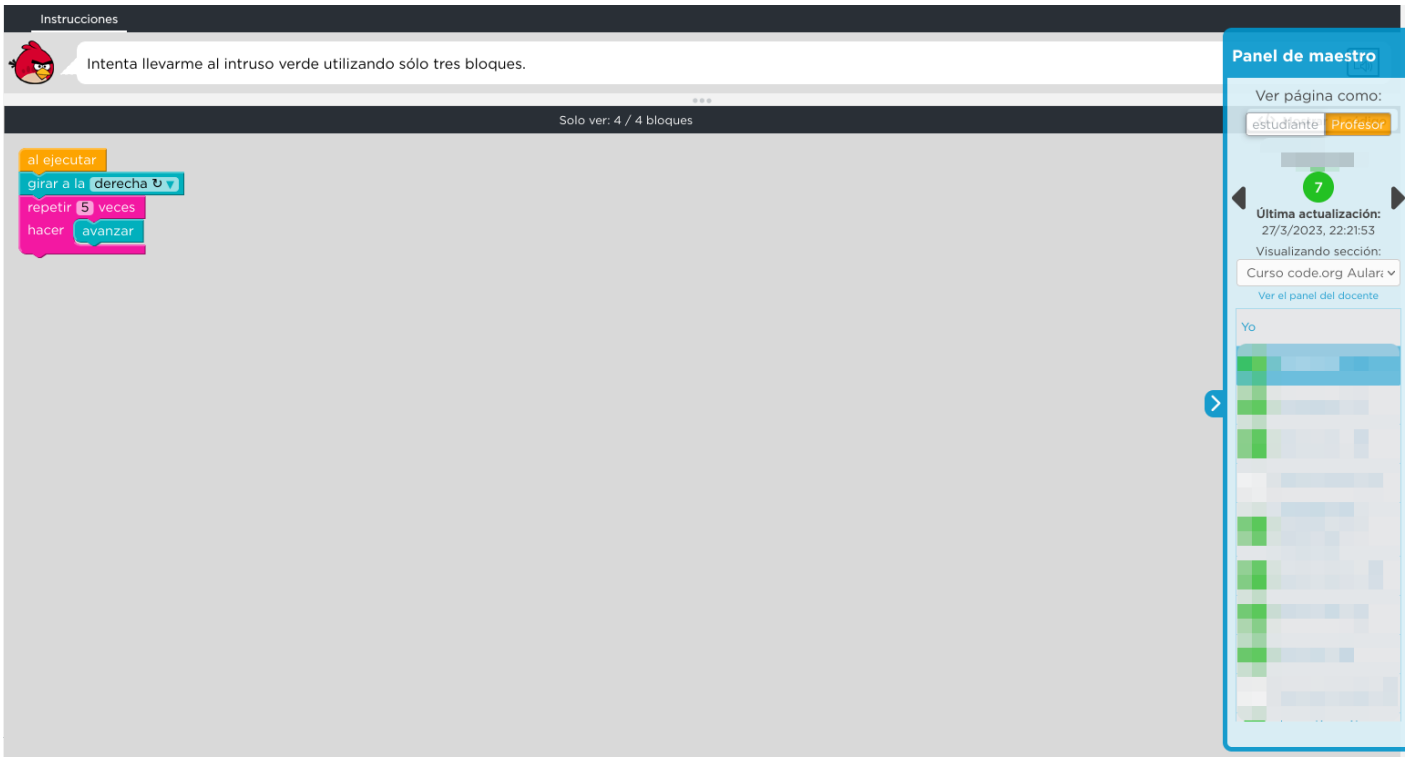
Podemos elegir visualización por niveles si queremos un mayor nivel de detalle.

Copyright 2026



Haciendo clic sobre el nombre de cada uno de ellos podemos ver el informe detallado de los puzzles superados. Pasa también el ratón sobre las líneas de progreso de los alumnos. Si clicas en un nivel determinado se abrirá el puzzle correspondiente, indicando a la derecha qué alumnos lo han realizado.

Copyright 2026

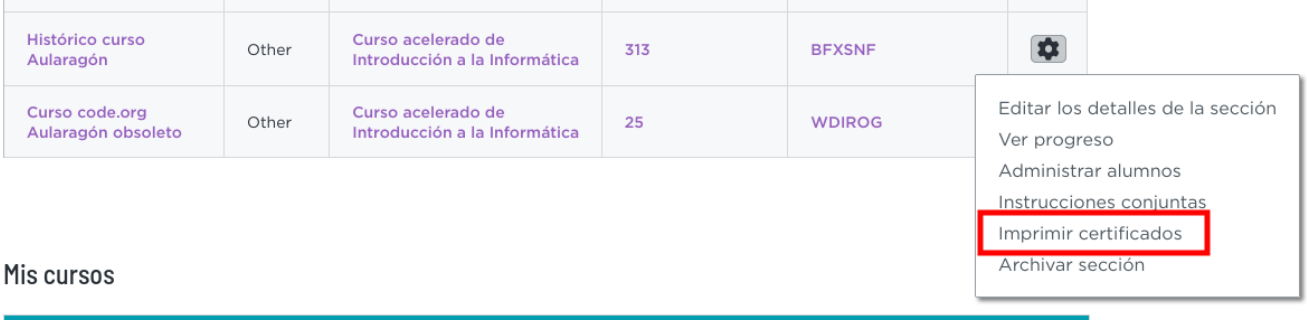

Instrucciones
Intenta llevarme al intruso verde utilizando sólo tres bloques.
Solo ver: 4 / 4 bloques
al ejecutar
girar a la derecha
repetir 5 veces
hacer avanzar
Panel de maestro
Ver página como:
estudiante
Profesor
7
Última actualización:
27/3/2023, 22:21:53
Visualizando sección:
Curso code.org Aular
Ver el panel del docente
Yo

Gestión del alumnado y certificados

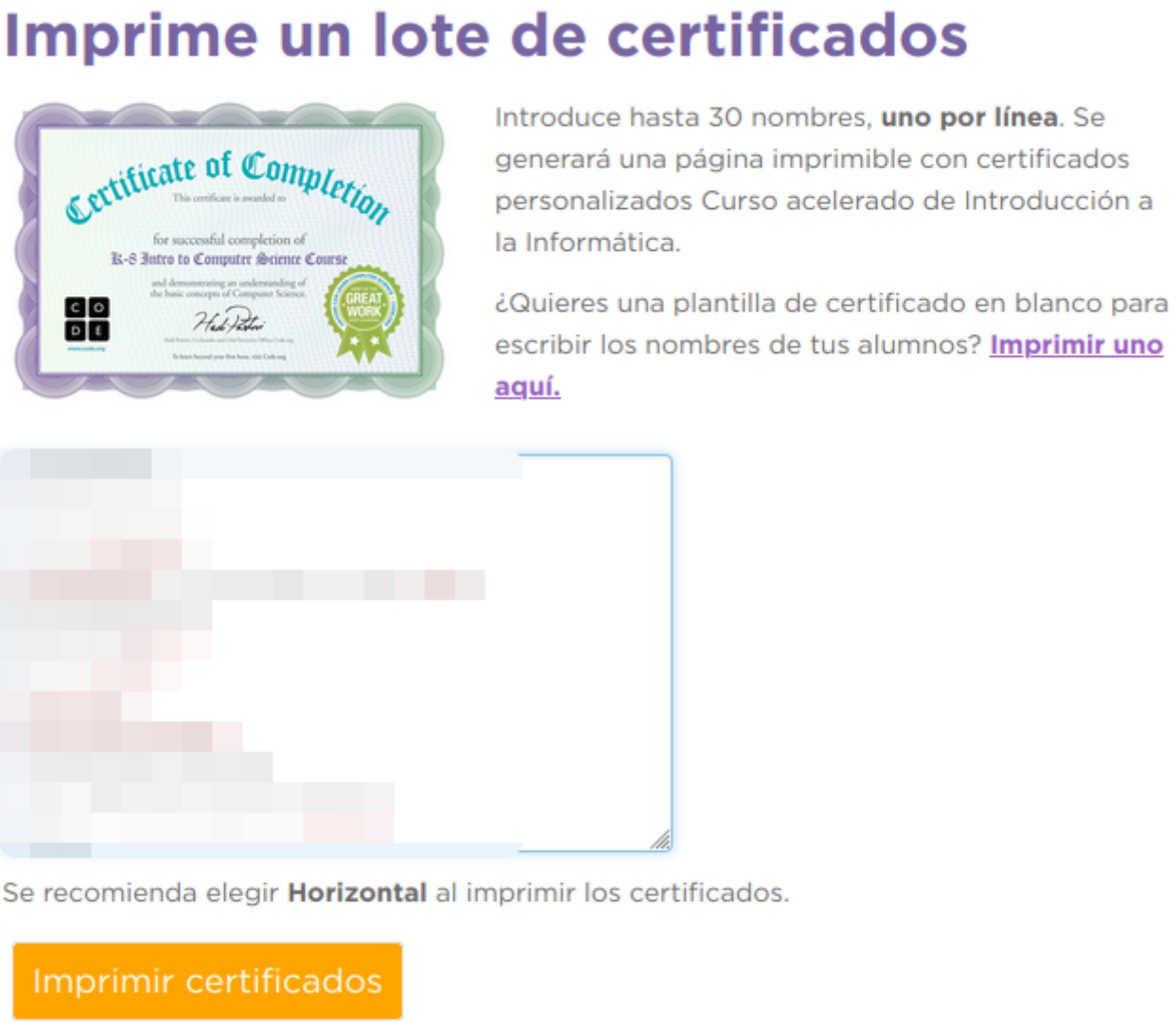
En la página que ya conoces, donde puedes ver el progreso de tus alumnos, también podrás gestionarlos con las siguientes opciones en la pestaña **Administrar alumnos:**



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



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.



¡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.

Copyright 2026

Eventos de Code.org y otras organizaciones

Además de los cursos, code.org organiza actividades para promocionar la programación entre el público, en especial el más jóven, de hecho, este evento, La hora del código, es el germen de code.org.

La hora del código



La Hora del Código, que en 2023 cumple 10 años, es el evento más importante organizado por code.org. ya que cada año participan más de 200.000 educadores de 180 países. La Hora del Código comenzó como una introducción de una hora al pensamiento computacional, diseñada para desmitificar el "código", demostrar que todo el mundo puede aprender los conceptos básicos y ampliar la participación en el campo de las ciencias de la computación. Desde entonces, se ha convertido en una iniciativa mundial que además de las actividades de una hora se amplió a todo tipo de iniciativas comunitarias.
Las actividades están pesadas para trabajarse en distintos idiomas (hasta 45, en algunas de ellas), y para que lleguen a todo tipo de público con un mínimo acceso a la tecnología, haciendo especial hincapié en fomentar las vocaciones STEAM entre las niñas, que están muy poco representadas en este ámbito.

Esto resulta en que en realidad, La Hora del Código no es un evento único, si no que se pretende que cada entidad organice su evento a nivel local aprovechando los recursos que la plataforma ofrece para ello. Estos son numerosos y variados, e incluyen por ejemplo:

Copyright 2026

- Guías sobre cómo organizarlo. Incluyen una introducción sobre el proyecto, plannings para el día de la actividad, plantillas de diplomas para los participantes, información sobre como difundirlo, etc.
- Video de introducción y motivación con distintas personalidades de todo tipo, como Bill Gates, Mark Zuckerberg, Barack Obama, Shakira, Neymar o Sergio Ramos, programadores y programadoras de éxito, participantes de varios países...
- Actividades ya preparadas. Están contextualizadas con temas atractivas para el alumnado, como por ejemplo Minecraft, Starwars, Frozen, NBA, etc.. Además, incluyen guías didácticas e instrucciones detalladas de cómo llevarlas a cabo.
- la posibilidad de que voluntarios locales puedan acercarse a tu centro a echarte una mano. Si registras la actividad de tu centro en el periodo habilitado para ello y hay voluntarios de la organización en lugar cercano y con disponibilidad, se puede solicitar que vayan al centro a guiar y ayudar en la preparación y desarrollo de la actividad.

Es necesario destacar que, aunque hay autonomía total sobre cuándo y cómo organizar un evento de la Hora del Código, se propone agrupar el mayor número posible de actividades en torno a la Semana por la Educación en Ciencias de la Computación (en 2022 fue del 5 al 11 de diciembre). La semana por la Educación en Ciencias de la Computación se celebra todos los años en reconocimiento al cumpleaños de la almirante Grace Murray Hopper, pionera de computación (9 de diciembre de 1906).

En cuanto a la aplicación didáctica, La Hora del Código puede servir tanto de primer acercamiento a la programación por bloques de una forma atractiva, como de actividad "especial" y motivante en un centro donde ya se trabaje con anterioridad.

EU Code Week

Una iniciativa que parte desde la Unión Europea y que busca familiarizar al alumnado con la programación y mejorar su Competencia Digital es la Semana de Código Europea, que se celebra en el año 2023 entre el 7 y el 22 de octubre.

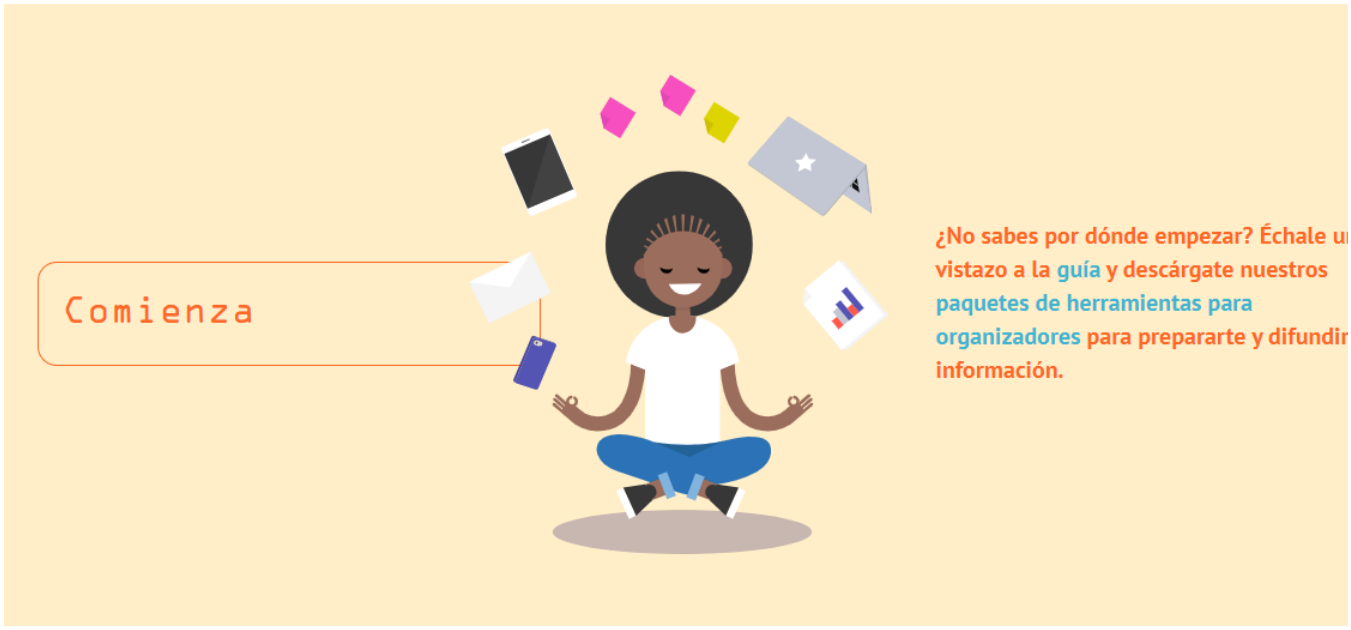


Esta iniciativa, muy similar a la Semana de Código de code.org, se diferencia en que está promovida por la Unión Europea, a través de los Ministerios de Educación de los respectivos países, aunque la dinámica de desarrollo es muy similar:

- Profesorado voluntario se apunta para organizar su evento de la EU Code Week en su escuela.



- Ese mismo profesorado lo promociona dentro de su comunidad educativa mediante los recursos que se le proporcionan (Logotipos oficiales de la Semana de la Programación de la UE, la insignia, la plantilla del certificado de participación para tus alumnos, una presentación introductoria sobre la Semana de la Programación de la UE y material para las redes sociales. etc.)



- Se ponen distintos recursos a disposición del profesorado por si necesita formarse, o trabajar con el alumnado.

