



UNIVERSIDAD
DE LA FRONTERA

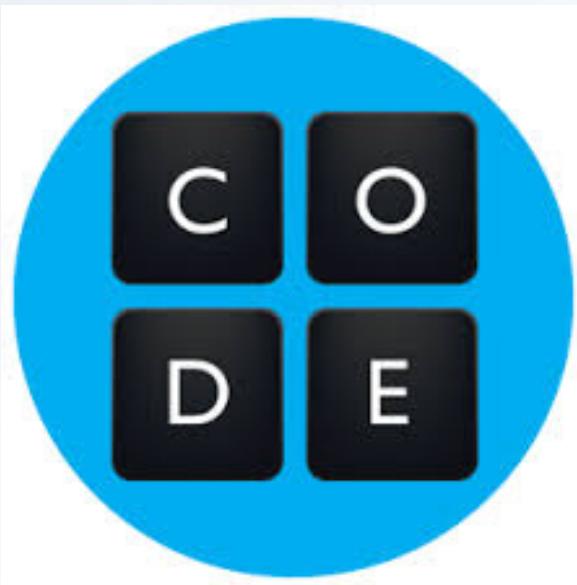
Introducción a la Programación

Taller 1. Curso Básico CODE.ORG

10 de Agosto 2016



Departamento de
Computación e Informática



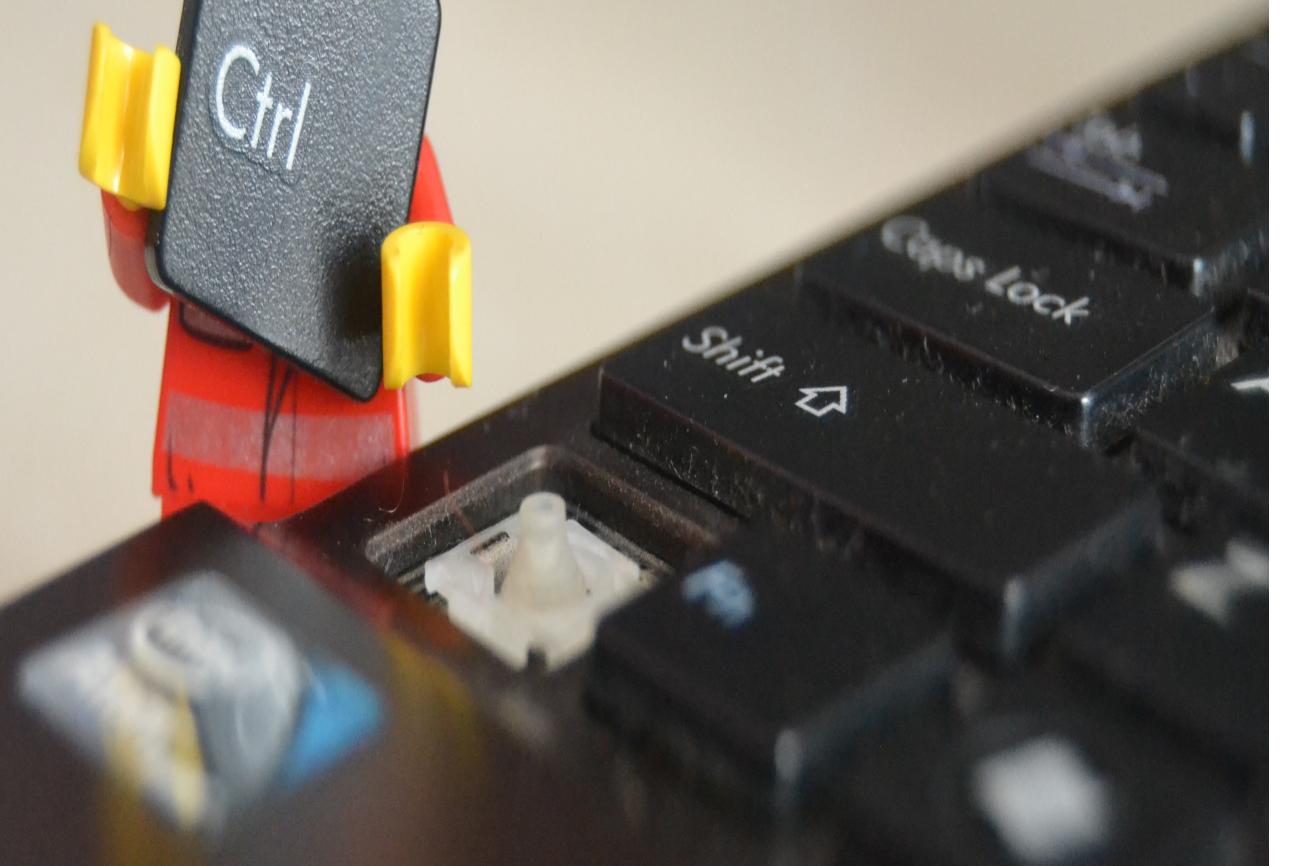
Este taller práctico es de carácter individual. Se debe comenzar en clases y terminar de forma independiente. La terminar se debe subir la evidencia a campus virtual.

Objetivos:

1. Conocer y practicar programación visual.
2. Realizar curso básico de code.org

Conceptos:

1. Ciencias de la Computación
2. Informática
3. Programación de computadores
4. Programación Visual
5. Pensamiento Computacional

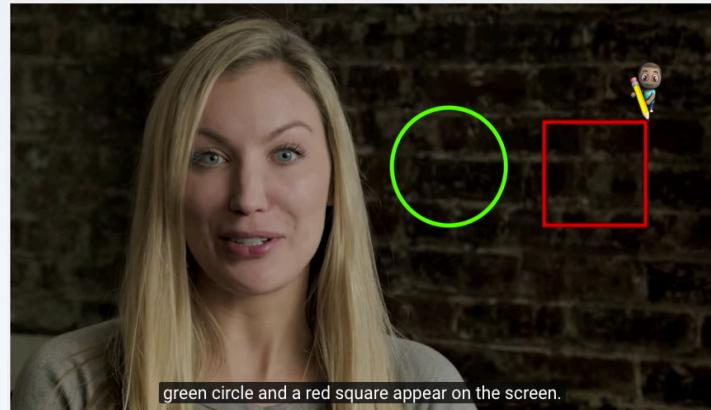


Actividad 1, “Presentación”

✓ Paso 1.1

Revisar y comentar el siguiente video con el profesor.

<https://youtu.be/bQilo5ecSX4>



Actividad 2, “Curso Básico”

✓ Paso 2.1

Ingresar a la dirección web: www.code.org y presione botón “Iniciar Sesión”.



 Si esta actividad fue realizada puedes omitir este taller y pasar directamente a la actividad 3



✓ Paso 2.2

Buscar y hacer clic sobre el texto “Registrarme”



Actividades

PASO 3

Regístrate en Code.org

Registra una cuenta para poder seguir tu progreso. Tu correo se utiliza principalmente para permitirte iniciar sesión y recibir la recuperación de la contraseña. Para obtener más información, consulta nuestra Política de privacidad.

Puedes navegar por las diferentes etapas y rompecabezas, pero tendrás que registrarte para guardar tu progreso.

Tipo de cuenta: estudiante
 Nombre a mostrar: Jota
 Correo electrónico: iota.diaz@gmail.com
 Contraseña:
 Confirmación de la contraseña:
 Edad: 20
 Sexo (opcional): Varón

Registrar

Nota: Al finalizar el paso 3, presione el botón "Registrar".

☛ Paso 2.3

Ingresar sus datos con su correo UFRO, luego presione el botón “Registrarse”.

PASO 4

Cursos de 20 horas sobre Fundamentos de la Ciencia de la Computación (todas las edades)

Curso 1
 El Curso 1 está diseñado para lectores iniciales.
 Edades de 4 a 6 años
[Probar ahora](#)

Curso 2
 El Curso 2 está diseñado para estudiantes que pueden leer.
 Edades de 6 a 18 años
[Probar ahora](#)

Curso 3
 El Curso 3 es una continuación del Curso 2.
 Edades de 8 a 18 años
[Probar ahora](#)

Curso 4
 Para hacer el curso 4, los alumnos deben haber hecho ya los cursos 2 y 3.
 Edades de 10 a 18 años
[Probar ahora](#)

☛ Paso 2.4

Una vez ingresado busque y seleccione para realizar el “Curso Acelerado”.

PASO 5

Curso acelerado de introducción a CS
 Este curso de 20 horas introduce el núcleo de la Informática y conceptos de programación. El curso está diseñado para su uso en aulas para los grados K-8, pero es divertido aprender en todas las edades.

Etapa 1: Introducción al Arte de las Ciencias de la Computación Actividad fuera de línea Obtener ayuda

Etapa 2: El laberinto Actividad fuera de línea

Etapa 3: Pensamiento computacional Actividad fuera de línea

Etapa 4: Programación de hoja cuadruplicada Actividad fuera de línea

Etapa 5: El artista Actividad fuera de línea

Etapa 6: Algoritmos Actividad fuera de línea

Etapa 7: El artista 2 Actividad fuera de línea

Etapa 8: Funciones Actividad fuera de línea

Etapa 9: El granjero Actividad fuera de línea

Etapa 10: Condicionales Actividad fuera de línea

Etapa 11: El artista 3 Actividad fuera de línea

Etapa 12: Escribir canciones Actividad fuera de línea

Etapa 13: El granjero 2 Actividad fuera de línea

☛ Paso 2.5

Realizar TODAS las actividades prácticas de programación on-line (2,5,7,9,11,13,15,17,19). NO ES NECESARIO realizar las actividades “fuera de línea”.

Al terminar con todas las actividades en el menú de su navegador seleccione ARCHIVO, la opción GUARDAR COMO, y guarde el archivo HTML y su carpeta asociada (.ZIP) de la página como evidencia que completo todas su actividades luego debe subir al campus como parte del producto a entregar en este taller (verifique antes de enviar).

Actividad 3, “Producto”

🔗 Paso 3.1

El resultado de este taller se debe subir a campus virtual en la actividad de la semana correspondiente. Asegure se realizar el cuestionario asociado, subir su producto (archivo de evidencia .ZIP), puede además consultar los apuntes, videos y bibliografia complementaria

The screenshot shows the UFRO Campus Virtual website. At the top, there's a banner with two women smiling and the text "POTENCIANDO EL TRABAJO AUTÓNOMO del estudiante". Below the banner, there are three main sections: "NOVEDADES" (with "INFORMACIONES PARA DOCENTES" and "Fechas Importantes" sub-sections), "DOCENTES" (with a link to "Tutoriales del Docente"), and "ESTUDIANTES" (with a link to "Tutoriales del Estudiante"). The bottom of the page features a video player with a thumbnail of Bill Gates.

Referencias

🎥 Video

Revise el siguiente video <https://youtu.be/1bDK1-U1edE>



📎 Apuntes



UNIVERSIDAD DE LA FRONTERA

Curso de Introducción a la Programación

Taller 1. Curso Básico CODE.ORG

UNIVERSIDAD DE LA FRONTERA

FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

Avda Francisco Salazar 01145
Temuco – Chile / casilla 54-D
Fono (56) 45 2325000 /2744219

dci.ufro.cl



Departamento de
Computación e Informática