

Code.org

Carrera
Programador
full-stack

Introducción

Modulo nivelatorio

- Obtener conceptos sobre programación
- Nivelar conocimientos antes de comenzar a programar
- Duración de 1 mes

Qué es code.org?

Code.org es organización sin fines de lucro, creada en el 2013 como una iniciativa que busca impulsar que todo aquel que quiera aprender ciencias de la computación puedan hacerlo de manera gradual, realizando juegos con bloques de código.

Code.org cuenta con varios tutoriales y cursos por edades para que todo aquel que quiera iniciarse en las bases de la programación.

Crearse una cuenta

- Ingresar a www.code.org
- Hacer click en el botón “Iniciar Sesión”



- Hacer click en crear una cuenta (NO loguearse con redes sociales o cuentas personales).

¿Ya tienes una cuenta? Inicia sesión

Correo electrónico o nombre de usuario

Contraseña

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Iniciar sesión

[¿Aún no te has registrado?](#)

Crear una cuenta



Ingresa tu código de sección de 6 letras

Código de sección (ABCDEF)

Go

Continuar con Google

Continuar con Facebook

Continuar con Microsoft

¿Quieres intentar programar sin registrarte?

- Completar campos de creación de cuenta (en tipo de cuenta seleccionar “Estudiante”)

Termina de crear tu cuenta

Completa la siguiente información para terminar de crear tu cuenta en Code.org con **Google** para **braian.aued@globant.com**. [Cancelar](#)

Tipo de cuenta

Estudiante
Docente

☐ Soy padre o tutor registrándome

Nombre a mostrar
(Programador Genial o Juana S.)

Braian Aued

Edad

Sexo (opcional)

Al registrarse a Code.org, usted acepta los [Términos de Servicio](#) y nuestra [Póliza de Privacidad](#).



[Ir a mi cuenta](#)

Unirse a un curso

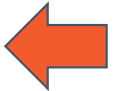
- Al final de la página, en el apartado “Únete a una sección” ingresar el código **KDHWDD** y hacer click en el botón “Únete a la sección”

Secciones del aula

Únete a la clase de tu profesor ingresando el código de su sección que está a continuación. Los profesores podrán ver el progreso del curso, los proyectos, y restablecer tu contraseña en caso de que se te olvide.

Únete a una sección


Únase a la sección de un maestro ingresando su código de sección.



- A continuación nos aparecerá un mensaje de “Éxito”, seguido de la lista de cursos a los que estamos unidos. Haciendo click sobre el nombre del curso podemos acceder a él.


Secciones del aula

Únete a la clase de tu profesor ingresando el código de su sección que está a continuación. Los profesores podrán ver el progreso del curso, los proyectos, y restablecer tu contraseña en caso de que se te olvide.



¡Éxito!

Te uniste a la sección Ingreso madariaga 2021.



Sección	Curso	Docente	Código de la sección
Ingreso madariaga 2021	Curso acelerado de introducción a CS	Docente Madariaga	KDHWDD

Estructura del curso

Dentro del curso se puede observar un listado de actividades que se deberán resolver en orden.

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.

[Intenta Ahora](#)[Obtener ayuda](#) **Asignado**

Nombre de la lección	Progreso
1. Introducción a Ciencias de la ...	ACTIVIDAD DESCONECTADA
2. El Laberinto	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
3. Pensamiento computacional	ACTIVIDAD DESCONECTADA
4. Programación con Papel Cua...	ACTIVIDAD DESCONECTADA

Lección 1 - Introducción a ciencias de la computación

Introducción a Ciencias de la Computación

Esta clase introducirá el concepto de "Ciencias de la computación" y explicará qué hace un "informático". Los estudiantes tendrán la oportunidad de asumir el rol de un informático. Al finalizar la actividad, cada estudiante recibirá un recordatorio sobre qué aprendió durante la clase. Tal vez crea que no es conveniente enseñar a los niños más pequeños el complejo vocabulario asociado a estas clases, pero si se presenta de manera lúdica y divertida, ahora es mucho más productivo que esperar otras oportunidades.

¡Listo! Continúa a la siguiente etapa

Descargar el video



Lección 2 “El laberinto”

Ver video explicativo sobre el objetivo de la actividad.

The image shows a video player interface. On the right, a woman with long dark hair is visible. On the left, a screenshot of the 'Hour of Code - Introduction' interface is displayed. The interface includes a top bar with the text 'Video. Introducción al laberinto' and a button '¿No hay video? Mostrar notas.' Below this, the title 'Hour of Code - Introduction' is shown. The main area features a grid-based maze game with a red bird character and a green pig character. The maze is composed of green and orange squares. To the right of the maze is a code editor with a 'Show Code' button and a list of code blocks: 'move forward', 'turn left', and 'turn right'. A large play button is centered over the code editor. At the bottom left, there is a 'Run Program' button and a question: 'How should I get to the green pig? (Watch out for the TNT)'. A 'Copy link' button is located in the top right corner of the video player.

El usuario debe trazar el camino entre el “Angry Bird” y el “evil pig”. Para ello seleccionará las acciones necesarias que se encuentran en el apartado “Bloques” y las arrastrara hasta el apartado “Espacio de trabajo”

Lección 2: El Laberinto 1

Braian ?

Instrucciones

¿Me ayudas a atrapar al cerdo malo? Apila juntos un par de bloques "avanzar" y presiona "Ejecutar Programa" para ayudarme a llegar allí.

Bloques

Ejecutar

avanzar

girar a la izquierda

girar a la derecha

cuando se ejecuta

avanzar

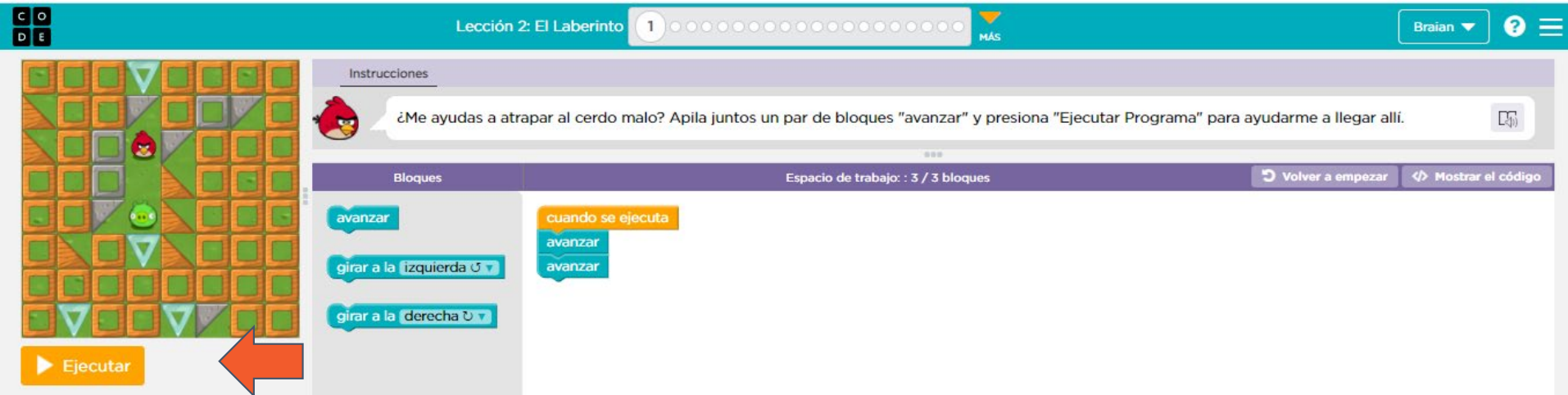
avanzar

Espacio de trabajo: 3 / 3 bloques

Volver a empezar

Mostrar el código

Una vez planteada la solución, el usuario debe hacer click sobre el botón “Ejecutar” para que el “Angry Bird” comience su recorrido.

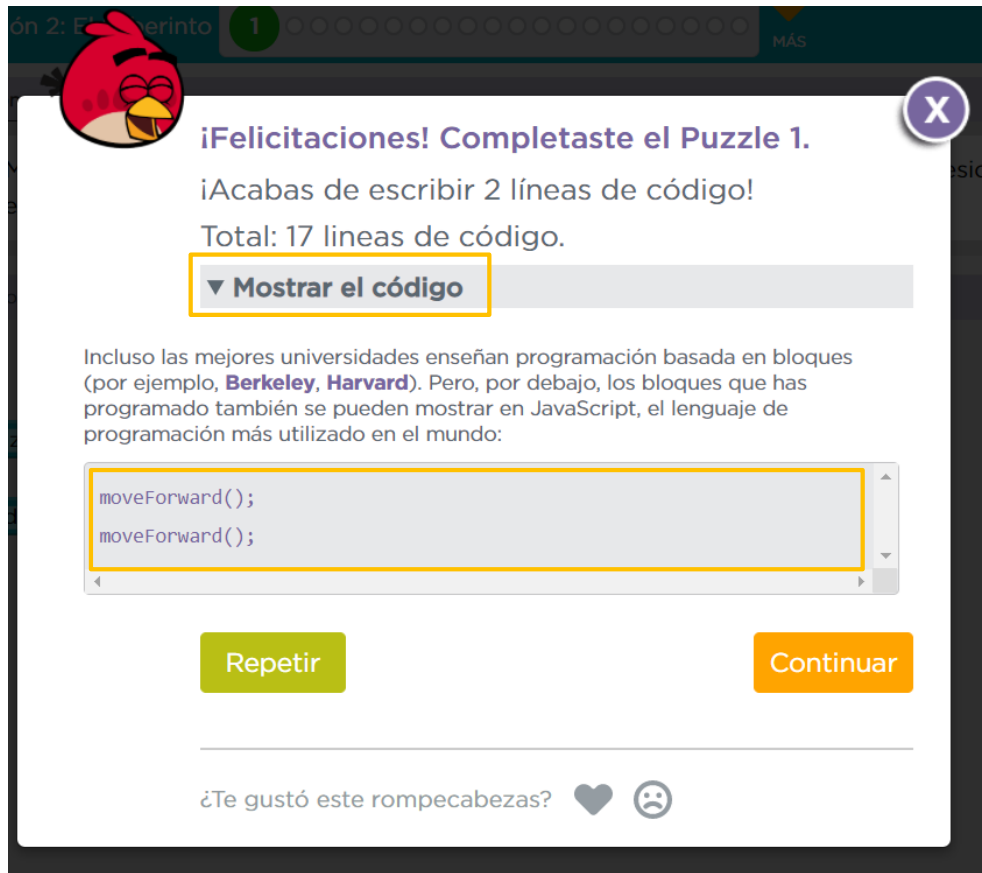


The screenshot shows a Scratch project titled "Lección 2: El Laberinto" (Lesson 2: The Maze). The interface includes a top teal bar with a logo, the title, a progress indicator (1 of 10), and user controls (Braian, help, menu). The main area is divided into three sections:

- Stage:** A 10x10 grid maze with green paths, brown walls, and a red Angry Bird character at the start.
- Instructions:** A text box with a speech bubble from the bird: "¿Me ayudas a atrapar al cerdo malo? Apila juntos un par de bloques 'avanzar' y presiona 'Ejecutar Programa' para ayudarme a llegar allí." (Help me catch the bad pig? Stack a couple of 'move forward' blocks and press 'Run Program' to help me get there.)
- Workspace:** A purple bar showing "Espacio de trabajo: 3 / 3 bloques" (Workspace: 3 / 3 blocks). It contains a list of available blocks on the left and a stack of three blocks on the right: "cuando se ejecuta" (when green flag clicked), "avanzar" (move forward), and "avanzar" (move forward).

At the bottom left, there is an orange "Ejecutar" (Run) button with a play icon. A large red arrow points directly to this button, indicating the next step for the user.

Luego de ejecutar, si la solución es correcta, aparecerá esta ventana en la que podemos hacer click en **MOSTRAR EL CÓDIGO**.



Espacio de trabajo : 3 / 3 bloques

cuando se ejecuta

avanzar

avanzar

`moveForward();`

`moveForward();`

Es importante leerlo e intentar relacionar lo que estamos haciendo en bloques de Code con lo que está escrito ahí, así cuando empecemos a escribir código estemos más familiarizados!

¿Qué es lo que acabamos de hacer?

Las acciones que seleccionamos conllevan detrás bloques de código que los ordenamos de una determinada manera con el objetivo de resolver un problema planteado.

Ejercicio de clase: Resolver los siguientes niveles de la actividad 2.

Lección 3 - Pensamiento Computacional

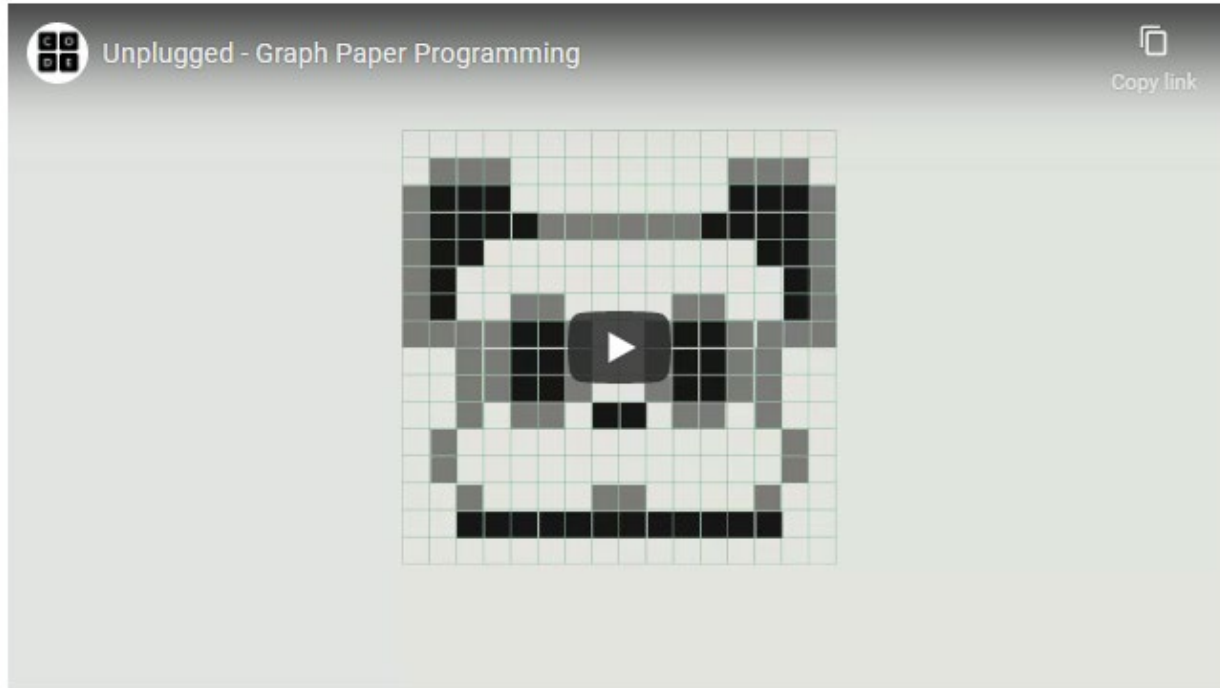


Lección 3 - Pensamiento Computacional

¿Para qué sirve? → para dividir un gran problema complejo en varios pequeños problemas simples

¿Cuales son los pasos del pensamiento computacional? → Descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción, algoritmos.

Lección 4 - Programación con Papel Cuadriculado



Lección 4 - Programación con Papel Cuadriculado

¿Por qué es importante que nuestro código sea claro?

- Facilita la interpretación del mismo por parte de otra persona
- Se hace más fácil de mantener a lo largo del tiempo
- Código más eficiente

Lección 5: El artista

Ver video explicativo sobre el objetivo de la actividad.



Lección 5: El artista

Trazar el recorrido del artista para dibujar la figura del tablero:

- Seleccionar bloques
- Armar código en espacio de trabajo

Tener en cuenta que para acción disponible, el usuario tiene la posibilidad de elegir entre diferentes variantes

