

Curso A

Aprende los fundamentos de las ciencias de la computación y la seguridad en Internet. Al final del curso, crea tu propio juego o compartir.

Sección actual

Cavernícolas I3A ✓ Asignado

Nombre de la lección	Progreso
1. Depuración: errores no detect...	1
2. Perseverancia: Stevie y el gra...	1
3. Algoritmos de la Vida Real: PI...	Actividad fuera de línea
4. Secuencias con Arrastrar y S...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
5. Programación: Mapas felices	Actividad fuera de línea
6. Programación en Laberinto	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
7. Ciudadanía digital: viajar de f...	Actividad fuera de línea
8. Loops: Loops felices	Actividad fuera de línea

Panel de maestro

Ver página como:
 estudiante Profesor

Visualizando sección:
 Cavernícolas I3A
 Ver el panel del docente

Yo

Ana

Juana

Lola

Manu

Mar

Maria

Miguel

Pedro

Desde el menú de la derecha podremos acceder al progreso del resto del alumnado del aula o a una visión más global de los datos y progresos del aula si hacemos clic en **ver el panel del docente**.

Cavernícolas I3A

Asignado a: Curso A

Editar los detalles de la sección

Cambiar de sección:

Progreso Respuestas de texto Evaluaciones/Encuestas Proyectos de Estudiantes Estadísticas Administr.

Selecciona un curso o unidad

Curso A

Visto por

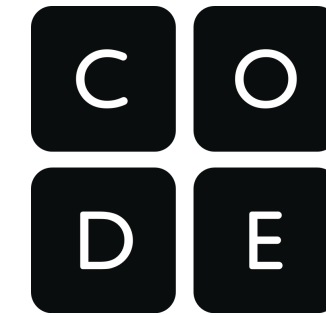
Lecciones

Niveles

Lecciones intentadas en **Curso A**

Lección	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Juana	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lola	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
María	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miguel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CODE. ORG



GUÍA DE INICIACIÓN

ÍNDICE

- [1. Introducción](#)
- [2. Entrar en Code.org](#)
- [3. Hour of code. Un posible punto de partida.](#)
- [4. Los cursos de Code.org](#)
 - [4.1 Cursos express](#)
 - [4.2 Cursos de 1 hora de La Hora del Código](#)
 - [4.3 Fundamentos de Ciencias de la Computación para escuelas primarias](#)
- [5. Gestión de aula](#)
 - [5.1 Registro](#)
 - [5.2 Creación de aulas en Code.org](#)
 - [5.3 Entrar en el aula](#)
 - [5.4 Gestión del alumnado](#)

5.3 Entrar en el aula

En las tarjetas de acceso aparece la URL del aula, pero es algo bastante complicado de teclear, sobre todo para el alumnado más pequeño, por lo que se recomienda poner el link en un blog de fácil acceso, o que se solicite al coordinador TIC que se incluya dicho link en la web del centro.

5.4 Gestión del alumnado

Desde este mismo menú se puede acceder al progreso de una alumna o un alumno concreto haciendo clic sobre su nombre:

Cavernícolas I3A

Asignado a: Curso A ⚙ Editar los detalles de la sección ▼ Cambiar de sección:

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

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

Código de sección: **QXFSFP**

Nombre	Edad	Sexo	Contraseña de imagen	Acciones
<input type="text" value="Nombre del alumno (requerido)"/>	▼	▼	Generado automáticamente	Añadir
Ana Nombre de usuario: coder_ana63072			Mostrar imagen	▼
Juana Nombre de usuario: juana561			Mostrar imagen	▼
Lola Nombre de usuario: coder_lola77062			Mostrar imagen	▼

Se abrirá una nueva ventana con el progreso del alumno o alumna en cuyo nombre hemos hecho clic.

En el menú que se nos abre tendremos cuatro botones:

- Mover alumnos, servirá para mover al alumnado a otros grupo.
- Descargar carta para padres nos lleva a un documento informativo que podemos utilizar para informar a las familias.
- Añadir varios alumnos. Esto nos llevará a una ventana emergente en la que podemos escribir o pegar un listado de los nombres del alumnado debidamente anonimizados. Cuando cerremos esa ventana emergente debemos dar a guardar en cada nombre de alumno o alumna, o dar a Guardar todo.

Nombre	Edad	Sexo	Contraseña de Imagen	
Nombre del alumno (requerido)			Generado automáticamente	Guardar todo
Ana			Generado automáticamente	Añadir
Miguel			Generado automáticamente	Guardar Cancelar

- Imprimir tarjetas de inicio de sesión nos va a permitir imprimir unas tarjetas personalizadas para dar al alumnado y que recuerden su imagen secreta o palabras secretas, lo que hayamos elegido como inicio de sesión:

Nombre de sección: **Cavernícolas I3A**

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

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

3.) Elige tu foto secreta:



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

Nombre de sección: **Cavernícolas I3A**

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

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

3.) Elige tu foto secreta:



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

1. Introducción

Code.org es una organización sin fines de lucro dedicada a ampliar el acceso a las ciencias de la computación en las escuelas y aumentar la participación de las mujeres jóvenes y estudiantes de otros grupos no suficientemente representados.

Tiene una plataforma gratuita donde se proponen diferentes actividades de programación, algunas pensadas para realizar de forma puntual y otras estructuradas en diferentes niveles para desarrollar cursos.

2. Entrar en Code.org

El acceso a la plataforma es mediante la URL <https://code.org/>

3. Hour of code. Un posible punto de partida.

La hora del código es un movimiento global que una vez al año, en el mes de octubre, promueve actividades relacionadas con las ciencias de la computación. Son actividades pensadas para trabajar en una hora y hay tutoriales para realizarlas de forma sencilla sin que sea necesaria experiencia previa.

En Code.org hay listadas varias actividades (<https://code.org/hourofcode/overview>), pero en la página dedicada a LA Hora del Código hay muchísimas más: <https://hourofcode.com/es/learn>

4. Los cursos de Code.org

Para trabajar a más largo plazo, Code.org tiene cursos de diferentes niveles para trabajar en distintas edades. Podemos ver el catálogo de cursos en <https://studio.code.org/courses>

4.1 Cursos express de etapa Fundamentals en Ciencias de la Computación

Son cursos cortos en los que se tratan los fundamentos de las ciencias de la computación. Hay tres cursos: de 4 a 8 años, de 9 a 18, y uno de actividades unplugged, sin ordenador, a partir de 4 años.



Curso Express para prelectores (2019)
De 4 a 8 años

Una introducción a las ciencias de la computación para prelectores, que combina lo mejor de nuestros cursos para educación preescolar y primer grado.



Curso Express (2019)
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.




Lecciones sin conexión
Desde 4 años

Si no tienes computadoras, prueba estas lecciones sin conexión en tu aula.

4.2 Cursos de 1 hora de La Hora del Código

Se ha hablado de ellos en el punto 2.



Star Wars

Aprende a programar droides y crea tu propio juego de La guerra de las galaxias en una galaxia muy, muy lejana.


[Ver la guía para docentes](#)



Frozen

Vamos a usar código para unirnos a Anna y Elsa mientras exploran la magia y la belleza del hielo.

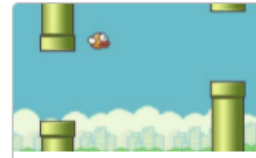
[Ver la guía para docentes](#)



Deportes

Elige entre un partido de baloncesto o una combinación de deportes.

[Ver la guía para docentes](#)



Código Flappy

¿Quieres crear tu propio juego en menos de 10 minutos? ¡Prueba nuestro tutorial de Código Flappy!

[Ver la guía para docentes](#)



Laberinto clá...

Prueba los fundamentos de la Ciencia de la Computación. Millones lo han intentado.

[Ver la guía para docentes](#)



Laboratorio d...

Utiliza el laboratorio de juegos para crear una historia o un juego protagonizado por personajes de Disney Infinity.

[Ver la guía para docentes](#)



Laboratorio d...

¡Crea una historia o haz un juego con Laboratorio de Juegos!

[Ver la guía para docentes](#)



Artista

¡Dibuja imágenes estupendas y diseños con el Artista!

[Ver la guía para docentes](#)

Crea una nueva sección

Nombre de la sección
Ingrese un nombre para su sección que lo ayudará a recordar para qué salón de clases se trata. Sus estudiantes también podrán ver este nombre.

Cavernícolas I3A

Grado
K

Curso
Asigna un curso a tus estudiantes para que puedan ir directamente al curso correcto después de registrarse. ¿No sabes qué curso enseñar? Encuentra uno en la página de cursos y asígnalo a tu sección más adelante.

Seleccionar curso Curso A **Versión** 2017 (Recomendado)

[Cancelar](#) [Guardar](#)

Una vez que tengamos creada la clase podremos añadir al alumnado haciendo clic en el botón añadir alumnos:

Sección	Grado	Curso	Alumnos	Información de acceso	
Cavernícolas I3A	K	Curso A	Añadir alumnos	QXFSFP	⚙️

Cavernícolas I3A

Asignado a: Curso A

[⚙️ Editar los detalles de la sección](#) [▼ Cambiar de sección:](#)

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

[+ Añadir varios alumnos](#) [👤 Mover alumnos](#) [🖨️ Imprimir tarjetas de inicio de sesión](#) [📄 descargar carta para padres](#)

Código de sección: QXFSFP

Nombre	Edad	Sexo	Contraseña de imagen	Acciones
Nombre del alumno (requerido)	▼	▼	Generado automáticamente	Añadir

inicio mediante palabras secretas se hará mediante una contraseña asignada de dos palabras.

- Para Infantil y Primero de Primaria (quizás para Segundo también, dependiendo del nivel de maduración y autonomía del alumnado) se recomienda el inicio de sesión con imágenes.
- A partir de Segundo de Primaria (o Tercero) se recomienda el inicio con Palabras Secretas.
- Los inicios de sesión personales no son recomendables en Infantil y Primaria.

Crea una nueva sección

¿Cómo quiere que se registren sus alumnos?

Contraseña de imagen

Recomendado para edades de 4 a 8

Va a crear cuentas para sus estudiantes. Los estudiantes iniciarán sesión con una imagen secreta.

Palabras secretas

Recomendado para las edades de 9 a 12

Va a crear cuentas para sus estudiantes. Los estudiantes iniciarán sesión con un par de palabras secretas.

Inicios de sesión personales

Recomendado para mayores de 13 años

Cada estudiante creará su propia cuenta de Code.org usando su dirección de correo electrónico (se mantiene 100% privada*).

Al crear un aula lo más importante será el nombre y el curso que le asignemos.

El nombre permitirá reconocer el aula y el curso definirá las actividades.

Nos pide rellenar algunos campos más, como el grado, en el que se indica el curso escolar del alumnado, la posibilidad de contar con ejercicios de ampliación, etc.

Se puede dejar como viene por defecto sin problema.

Cuando hayamos terminado de configurarlo, daremos al botón de guardar.

4.3 Fundamentos de Ciencias de la Computación para escuelas primarias

Cursos más a largo plazo, con bastantes ejercicios para fijar cada concepto y divididos en varios niveles.

 Curso A De 4 a 7 años Una introducción a las ciencias de la computación para prelectores.	 Curso B De 5 a 8 años Una introducción a las ciencias de la computación para prelectores (similar al Curso A, pero con más variedad para estudiantes más avanzados).	 Curso C De 6 a 10 años Aprende los conceptos básicos de las Ciencias de la Computación y crea tu propio arte, historias y juegos.
 Curso D Edades de 7 a 11 años Rápidamente repasada conceptos del Curso C, luego puedes ir más allá con algoritmos, ciclos anidados, condicionales y más.	 Curso E De 8 a 12 años Cubre rápidamente los conceptos de los Cursos C y D, y luego avanza con funciones.	 Curso F De 9 a 13 años Aprende todos los conceptos de Fundamentos de Ciencias de la Computación y crea tu propio arte, historia o juego.

5. Gestión de aula

Si bien para realizar actividades puntuales como las de La Hora del Código no merece la pena registrarse y crear aulas virtuales, si se va a trabajar a más largo plazo podría resultar interesante.

5.1 Registro

Para crear nuestras aulas debemos registrarnos como profes, Para ello hacemos clic en Iniciar sesión

En la siguiente pantalla haremos clic en el botón azul de Crear una cuenta:

¿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"/>	<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 Facebook"/>		
<input type="button" value="Iniciar Sesión"/>		<input type="button" value="Continuar con Cuenta de Microsoft"/>		
¿Aún no te has unido?				
<input type="button" value="Crear una cuenta"/>				

Debemos completar los datos de registro, prestando atención a indicar que la cuenta es de PROFESOR

Termina de crear tu cuenta

Completa la siguiente información para terminar de crear tu cuenta en Code.org para tic@ceiplopedevega.es. [Cancelar](#)

Tipo de cuenta	<input type="text" value="Profesor"/>
Nombre a mostrar	<input type="text" value="JORGE"/>

Información de la escuela / organización	
País	<input type="text" value="Spain"/>
Tipo	<input type="text" value="Pública"/>
Nombre de la escuela	<input type="text" value="CEIP LOPE DE VEGA"/>

Es de especial importancia tener en cuenta la aceptación de términos de la política de privacidad:

Acepto que Code.org puede transferir datos (incluyendo datos personales) de mi uso (y el uso de mis estudiantes) de este sitio a los Estados Unidos con el fin de alojar y procesar dichos datos. Entiendo que Code.org es un sitio web sin fines de lucro con sede en los Estados Unidos y que las leyes que rigen la recopilación de datos en los Estados Unidos pueden diferir de las leyes de mi país. Consulte la [política de privacidad](#) de Code.org para obtener más información.

Debido a esto es importante que los datos del alumnado que utilizemos estén anonimizados.

5.2 Creación de aulas en Code.org

Para comenzar a crear aulas debemos haber ingresado en code.org con nuestro usuario (correo) y contraseña. Desde el menú **Mi panel de control** crearemos una sección en la zona de **Secciones de aula**.



Al hacer clic en crear una nueva sección nos ofrece tres formas de acceder a ella. Mediante contraseña de imagen, el alumnado tendrá que acceder mediante el nombre de usuario anonimizado que se le haya creado y una imagen que tendrá que clicar entre varias posibles. El