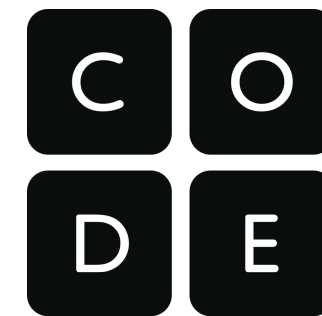


CODE. ORG



GUÍA DE INICIACIÓN

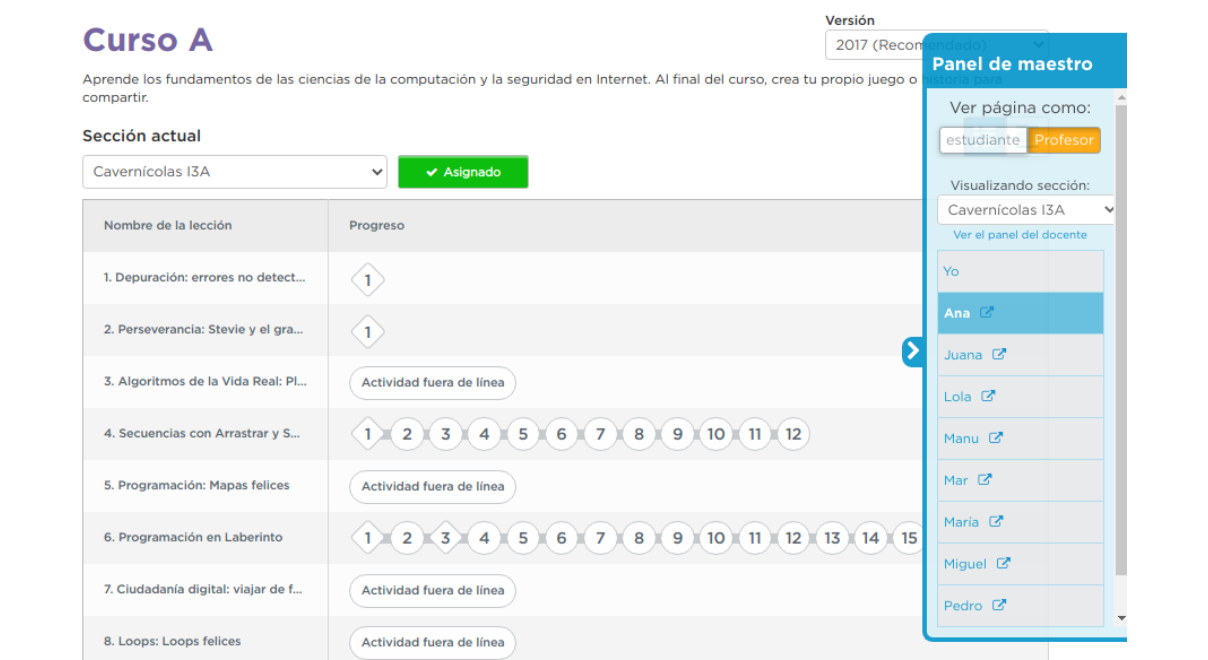


JORGE LOBO MARTÍNEZ

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](#)

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



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**.



Nombre de sección: **Cavernícolas I3A**

1.) Ve a <https://studio.code.org/sections/QXFSFP> o a <https://studio.code.org/join> y escriba 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 escriba 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.

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
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	

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

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

Cavernícolas I3A

Editar los detalles de la sección

Cambiar de sección:

Asignado a: Curso A

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

- 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	Guardar todo
Nombre del alumno (requerido)			Generado automáticamente	Añadir
Ana			Generado automáticamente	Guardar Cancelar
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:



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.

Crea una nueva sección

Nombre de la sección
Ingresa 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:

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.

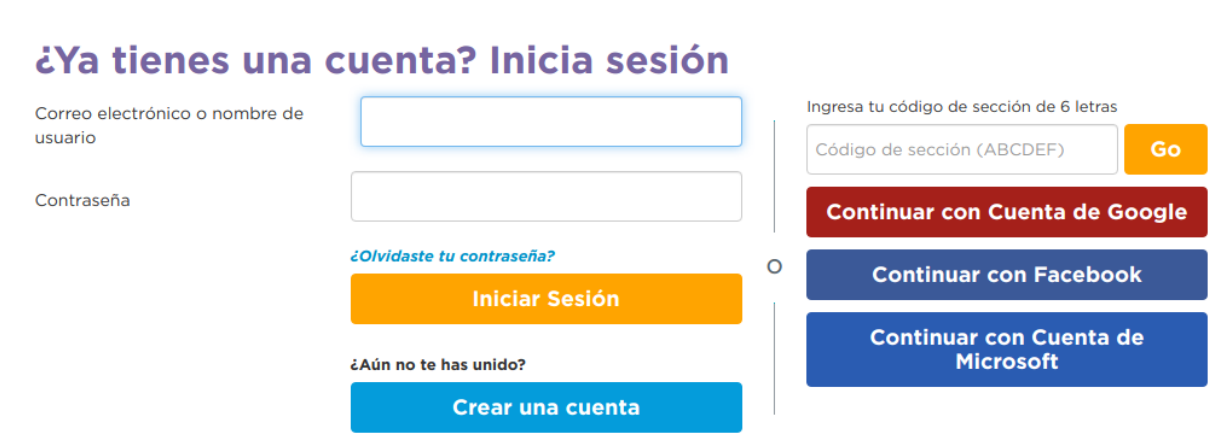
5.Gestión de aula

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

Contraseña

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Iniciar Sesión

¿Aún no te has unido?

Crear una cuenta

Ingresa tu código de sección de 6 letras

Código de sección (ABCDEF) **Go**

Continuar con Cuenta de Google


Continuar con Facebook

Continuar con Cuenta de Microsoft

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

Nombre a mostrar



Información de la escuela / organización

País

Tipo

Nombre de la escuela

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**.



CODE.ORG Mi Panel de Control Catalogo de cursos Proyectos Acerca de JORGE ?

Mi Panel de Control

Secciones del aula

Configura tu salón de clases
Cree una nueva sección de clase para empezar a asignar cursos y ver el progreso de sus estudiantes.

[Crea una sección](#)

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 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 madurez 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.