1. Aprendiendo a programar

- ¿Qué es code.org?
- Accediendo a la plataforma
- Aprendiendo a programar

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

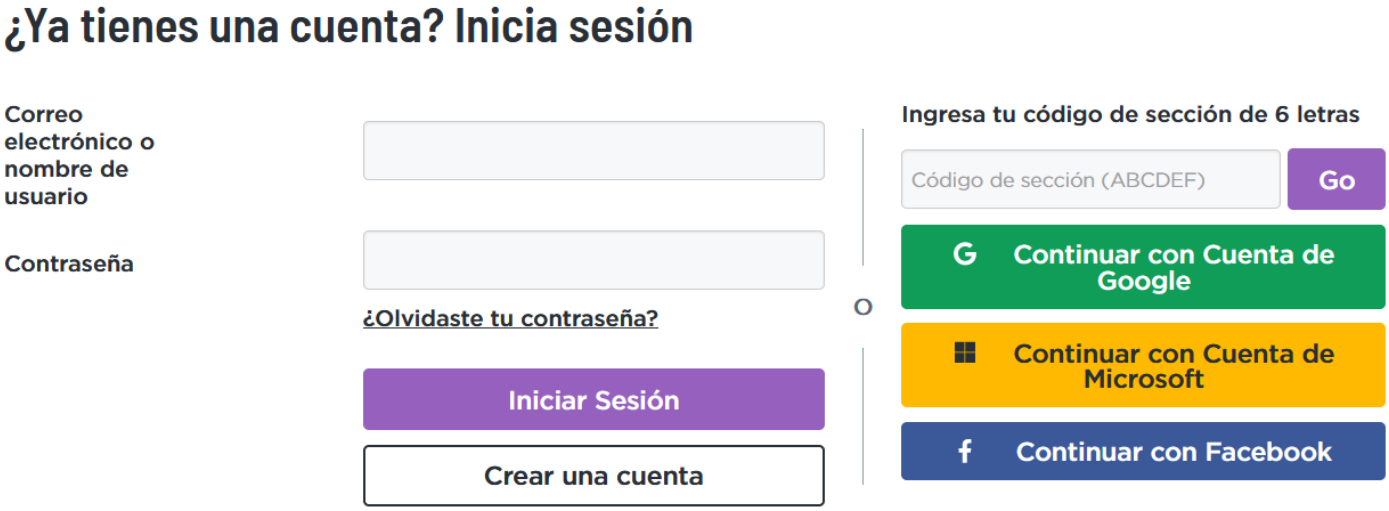


Copyright 2026

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.

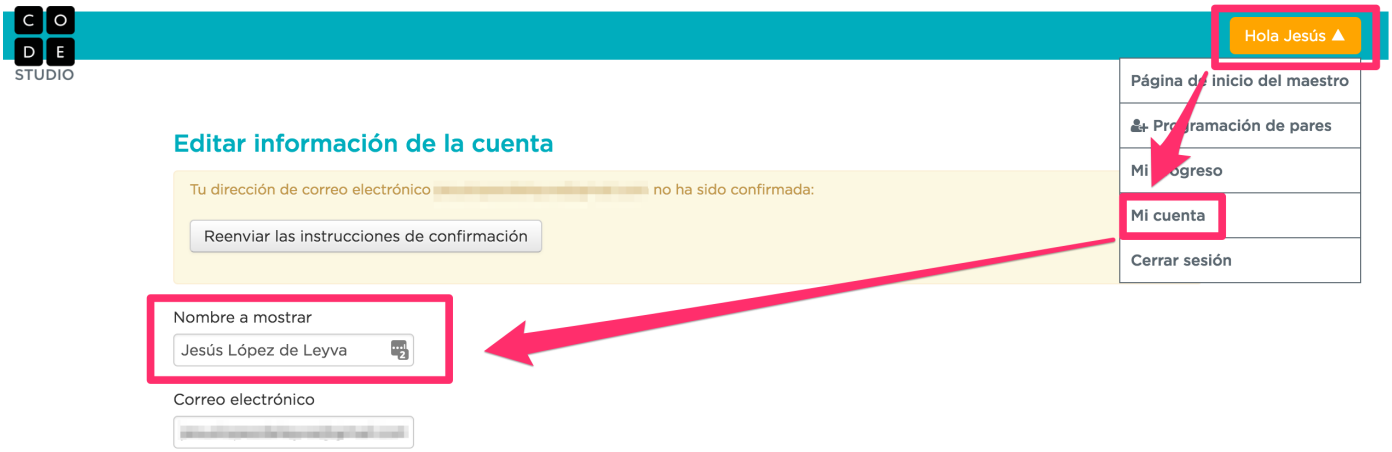
Clica en "**iniciar sesión**", arriba a la derecha y, en la siguiente pantalla, clica en "**Registrarse**". También puedes iniciar sesión utilizando tu cuenta de Google, Facebook o Microsoft, o entrar directamente a la clase asignada si tienes tu código de 6 letras.



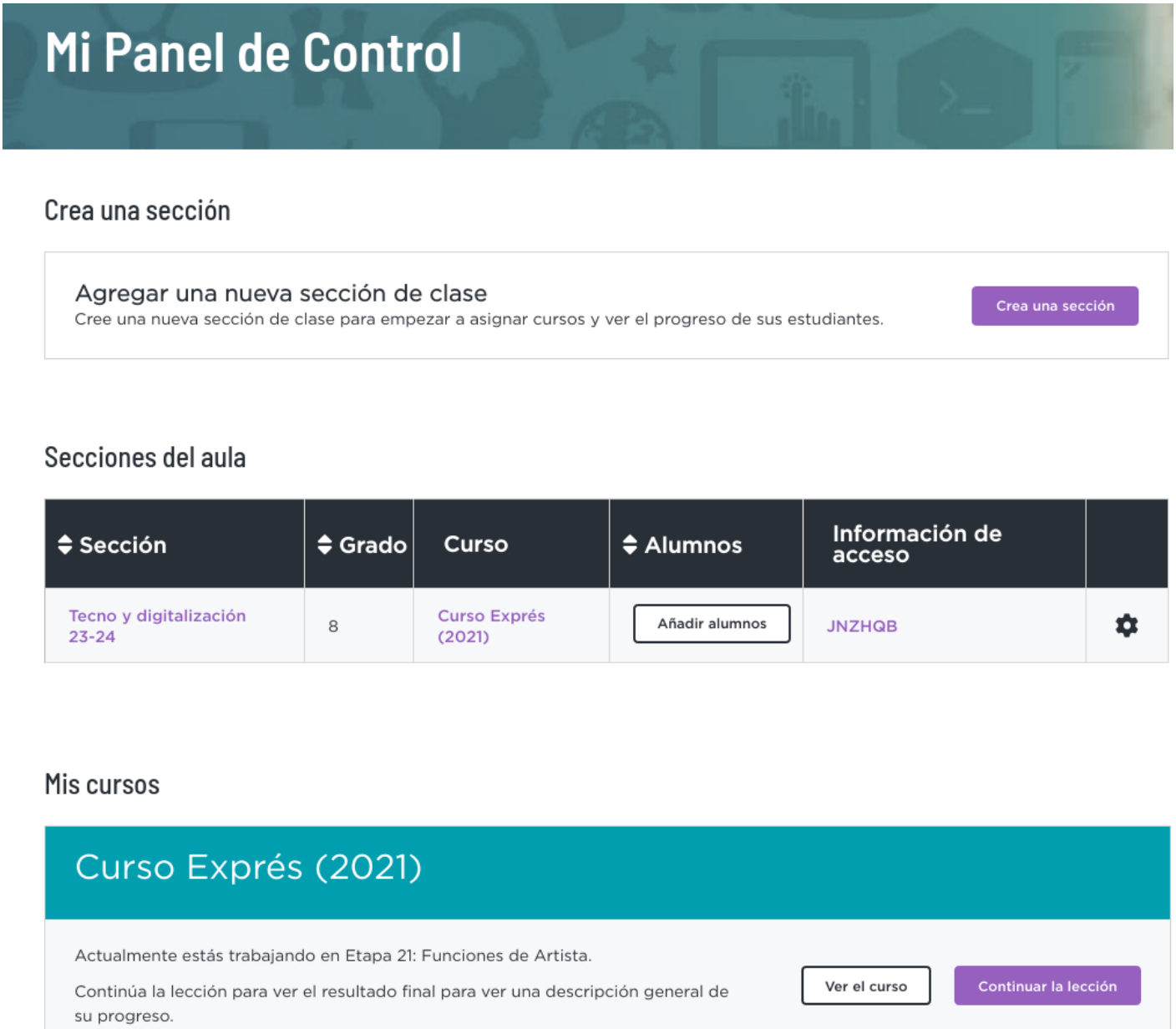
En la siguiente pantalla, regístrate como maestro y rellena los datos solicitados. ¡Ya tendrás acceso a la página de inicio del maestro!

> **¡¡¡IMPORTANTE!!!!.** Ahora, y para facilitar el seguimiento de tu progreso, accede a tu cuenta y modifica el campo ***Nombre a*** **mostrar** introduciendo tu nombre y apellidos. **Si no proporcionas** tu nombre y apellidos, no podremos identificar que realizas los puzzles obligatorios que se mencionan en la sección **4 (Para superar este módulo)**, y **no podrás superar el curso.**

Copyright 2026



A continuación puedes ver la pantalla a la que accederás una vez registrado como profe.



Copyright 2026

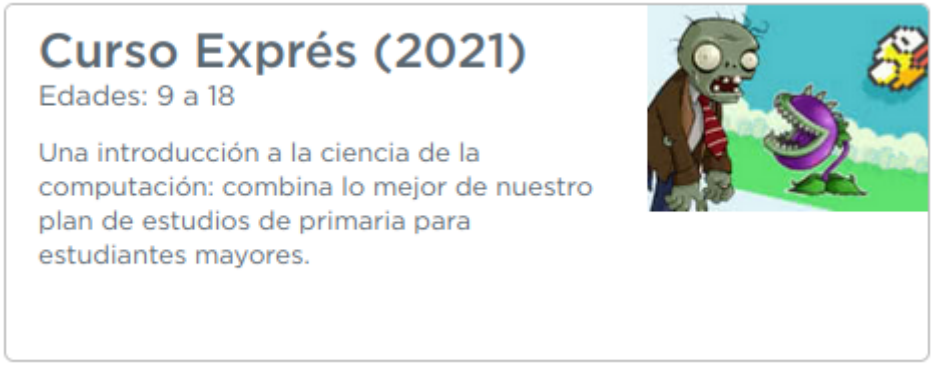
Copyright 2026

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.

https://studio.code.org/join/KWLBNT

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 superior a las horas estipuladas para el presente curso de Aularagón, 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.

