

PLAN NACIONAL

<lenguajes
digitales/>

CENTRO DE
INNOVACIÓN

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

< Explorando Code Studio

Curso Fundamentos de Ciencias de la Computación:

¿Qué haremos en esta sección? />



<¿Cómo usarlo? />



Inicio de trabajo en plataforma Code, requiere clave.



Inscribirse en un curso



<Primeros pasos />



Conocer el entorno de Code en general.



Explorando el curso Express.



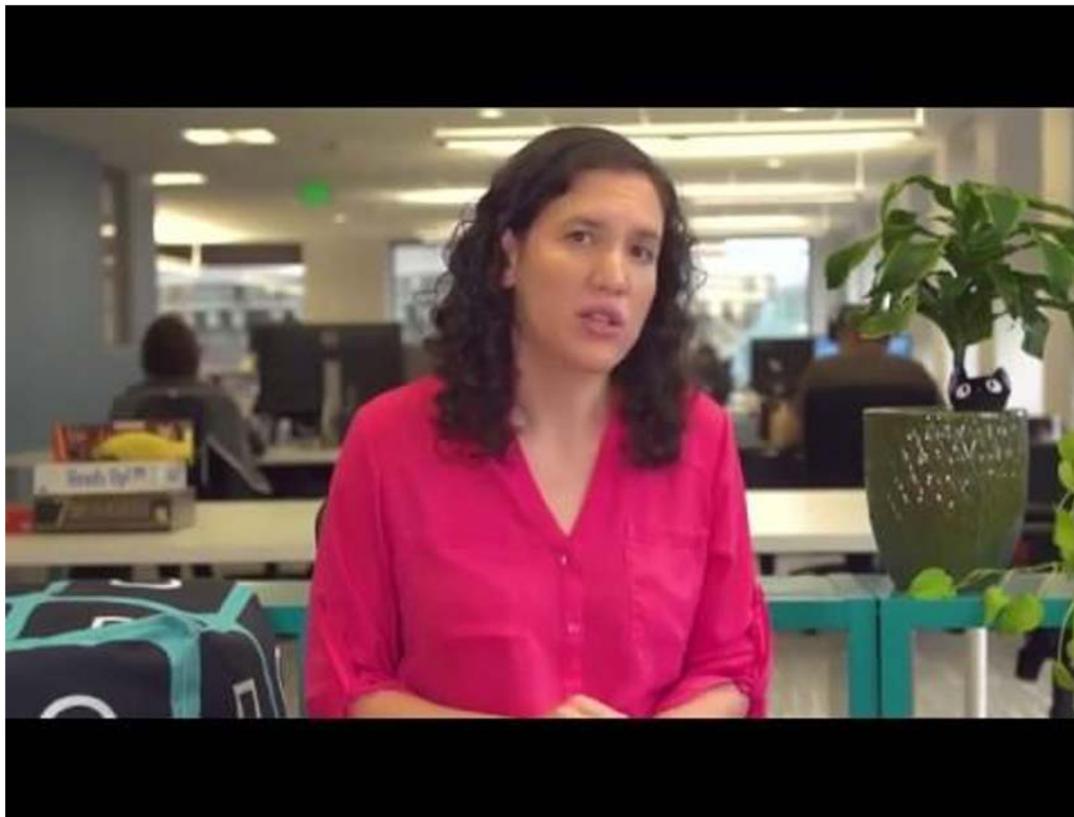
< **Facilitador UE** />

: Inicio de trabajo en plataforma Code

- ✓ Ingresarán a **Code Studio**
- ✓ Todos entran con una cuenta a **Code Studio**
- ✓ Tome su tiempo, apoye con copias en papel de **paso a para ingresar a Code Studio.**
- ✓ Asegúrese que todos se inscriban con su **nombre completo** al momento.
- ✓ Todos completan la Ficha para inscripción de docentes en entrenamientos internacionales Code.
- ✓ Organización del trabajo de los participantes



< Introducción a Code />





< Creación de perfil de usuario />

The screenshot displays the Code.org website interface. At the top, there is a navigation bar with a logo and links for 'Inicio', 'Paseo', and 'Ayuda'. Below this is a large banner image of diverse children in a classroom, each holding up a tablet displaying the Code.org logo. The text '¿Qué vas a Crear?' is overlaid on the banner, with two buttons: 'Comenzar a Aprender' (highlighted in orange) and 'Paseo de Videos'. Below the banner, a subtitle reads: 'Cada alumno de cada escuela debería tener la oportunidad de aprender Ciencias de la Computación.' Below this is a row of four colorful cards representing different user roles: 'Alumnos' (Students) with a bee icon, 'Educadores' (Educators) with a teacher and student icon, 'Hacer del Código' (Make the Code) with a Minecraft-style character icon, and 'Paseo para Padres' (Parent Tour) with a cat and shark icon. At the bottom, a yellow banner states 'Más de 43 millones de personas en Code.org crean.' followed by a horizontal scroll bar of various colorful icons.



Catálogo de cursos

Proyectos

Acerca de

Crea ▾

Iniciar Sesión



¿Qué crearás?

Empieza a aprender

Mira el Video

Cada alumno de cada escuela debería tener la oportunidad de aprender ciencias de la computación

Apóyalo ▾



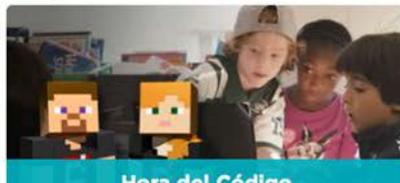
Estudiantes

Explora todos nuestros tutoriales



Educadores

Enseña a tus alumnos



Hora del Código

Cualquiera puede aprender. Comience hoy mismo



Fiesta de baile

Crea y comparte tu Fiesta de baile



< Inicio de trabajo en plataforma Code: ya tiene cuenta de usuario />

- ✓ Trabajarán en pares, un computador cada dos personas.
- ✓ Se hará que todos ingresen a la plataforma y se inscriban en un curso.
- ✓ Use cuentas con su nombre y apellido
- ✓ Uno de los integrantes ingresa con el navegador a code.org
- ✓ Presione la opción "**Iniciar Sesión**" de la parte superior derecha
- ✓ Si tiene clave Inicie su sesión ingresando su correo o nombre de usuario y contraseña.

¿Ya tienes una cuenta? **Inicia sesión**

Email o nombre de usuario

Contraseña

Iniciar Sesión

Luego presione



< Inicio de trabajo en plataforma Code: Si no tiene una cuenta / >



- ✓ Cargue el navegador y desde aquí **code.org**
- ✓ De la parte superior derecha, selecciones "Iniciar Sesión"
- ✓ Seleccione "Crear una cuenta"
- ✓ Ingrese los datos
- ✓ En "Tipo de cuenta" ingrese "Profesor"
- ✓ Acepte los "Términos de Servicio" y presione el botón "Registrarse"

Tipo de cuenta

Correo electrónico *

Contraseña

Confirmación de la contraseña

Nombre para mostrar (codificador fresco o Jane S.)

Edad

Sexo (opcional)

Tipo de cuenta

- ✓ estudiante
- Profesor

Estoy de acuerdo con los [Términos de Servicio](#) y la [Política de Privacidad](#) actualizados Si soy menor de 13 años, confirmo que tengo la autorización de mis padres o tutores legales para utilizar los servicios de Code.org.





< Inicio de trabajo en plataforma Code: ¿Olvidó su clave? />

- ✓ Si se le olvidó la contraseña, presione "¿Olvidaste tu contraseña?"

Email o nombre de usuario

Contraseña

[¿Olvidaste tu contraseña?](#)

Iniciar Sesión

- ✓ Ingrese su correo electrónico y seleccione la caja "No soy robot" y presione el botón "Enviar"

¿Olvidaste tu contraseña?

Ingresa tu dirección de correo a continuación y te enviaremos las instrucciones para establecer una nueva contraseña.

Dirección de correo electrónico

No soy un robot



Enviar

- ✓ Le mandarán un correo con un vínculo para restablecer su **contraseña**, siga los pasos. Si no lo encuentra revise carpeta de Spam.



< Inicio de trabajo en plataforma Code: ¿Pudo ingresar a Code? />

¿Llegaron a esta ventana?, es el ambiente principal de Code Studio.

Entonces... ¡Tuvo éxito! ya ingresó a la plataforma Code Studio

The screenshot shows the 'Mi Panel de Control' (My Control Panel) interface. At the top, there is a navigation bar with the Code Studio logo, links for 'Mi Panel de Control', 'Catalogo de cursos', 'Proyectos', and 'Acerca de', and user controls for 'Crear' and 'Gonzalo'. Below the navigation bar is a large banner with the title 'Mi Panel de Control' and a background image of a smiling woman. Underneath the banner, there is a section titled 'Go beyond an Hour of Code' with a sub-image of a woman in a classroom and text describing comprehensive curriculum for grades K-12. Below this is a 'Secciones del aula' (Classroom Sections) section with a button to 'Agregar una nueva sección de salón de clase' (Add a new classroom section) and a 'Crear Sección' button.





< Inicio de trabajo en plataforma Code: Seleccionando idioma />

Vaya al final de la página y seleccione "Español (Latinoamérica)"

The screenshot shows the Code.org dashboard. At the bottom, there is a footer with navigation links: "Política de Privacidad", "Ayúdanos a traducir a tu idioma", "Ayuda y Soporte", and "Términos". A red circle highlights the "Español (Latinoamérica)" link in the footer.

This is a close-up of the footer area. It shows the same navigation links as the previous screenshot. A red circle highlights the "Español (Latinoamérica)" link, which is currently selected. Below the links, there is a copyright notice: "© Code.org, 2019".

< Inicio de trabajo en plataforma Code: Inscribiéndose en Code Studio (1/2) />



- ✓ Ingresar a la dirección https://studio.code.org/pd/international_workshop
- ✓ Completar la ficha para inscripción de docentes en entrenamientos internacionales Code:

Asistencia al taller

Gracias por tomarte el tiempo para recibir entrenamiento en el currículum Code.org. Nuestra misión de brindar oportunidades de educación en ciencias de la computación a todos los niños en todas las escuelas alrededor del mundo no sería posible sin ti.

Por favor rellena el formulario debajo para indicar que 1) asististe a un taller asistido por uno de nuestros socios internacionales, y 2) estás de acuerdo en compartir tu información con nuestros socios internacionales en tu país, así ellos puedan ayudarte en tu viaje como un profesor de informática.

Nombre *

Nombre elegido

Apellido *

< Inicio de trabajo en plataforma Code: Inscribiéndose en Code Studio (2/2) />



- ✓ En "Organizador del Taller" seleccione "Fundación Kodea"

Organizador de taller *

- ✓ Selecciona una opción...
- Aksorn
- Cuantrix
- Fundacion Kodea**
- Malaysia Digital Economy Corporation
- Wix.com
- My organizer is not listed

- ✓ Como facilitador ingrese "Rodrigo Fabrega"

Facilitador del taller *

- ✓ Selecciona una opción...
- Eleanor Cheah
- Rodrigo Fabrega**
- Justin Feller & Beth Zigmont
- Weena Naowaprateep
- My facilitator is not listed

- ✓ Como curso seleccionar: "Fundamentos de CC (Express o Pre-Express)"

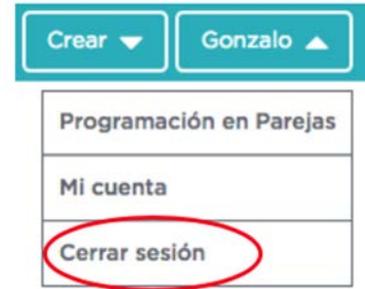
Curso taller *

- ✓ Selecciona una opción...
- Fundamentos de CS (Cursos A-F)
- Fundamentos de CS (Pre-Express o Express)**
- Descubrimientos de Ciencias de la Computación
- '16-'17 Principios de CS

< Inicio de trabajo en plataforma Code: Cambio de integrante />



- ✓ Desde la parte superior derecha, donde aparece su nombre de usuario, seleccione **"Cerrar sesión"**.



- ✓ Repitan las acciones para que el segundo integrante **ingrese a la plataforma**. Complete la ficha para inscripción de docentes en entrenamientos internacionales Code.
- ✓ Luego de ingresar, inscribáse en el curso y siga con su cuenta activa.



< Facilitador UE />

Conocer el entorno de Code en general

Una mirada al conjunto

- ✓ el ambiente de la plataforma
- ✓ el curso que trabajarán en esta sesión Rápido (Express)
- ✓ los cursos de para estudiantes de la A a la F



< **Guía Curricular
Fundamentos de Ciencias
de la Computación** />



< Conocer el entorno de Code en general: Espacio principal de Code Studio />

- Se encuentran en “Mi panel de control”. En la parte superior derecha podrás ver las opciones:
 - Mi Panel de control: es el espacio donde estarán los cursos que sigas, proyectos, los cursos que le propongas a tus estudiantes, entre otros.
 - Catálogo de cursos: son los cursos propuestos por Code Studio que puedes seguir.
 - Proyectos: iniciar nuevos proyectos, ver y acceder a la lista de tus proyectos, acceder a lista de proyectos públicos.
 - Acerca de: te permite explorar más Code Studio.





< Conocer el entorno de Code en general: Catálogo de cursos de FCC de Code Studio />



Cursos express de etapa Fundamentals en Ciencias de la Computación

Una gran opción para que los estudiantes comiencen por su cuenta. Aprenderá los fundamentos de las ciencias de la computación arrastrando y soltando bloques. Crea tus propios dibujos y juegos.

Curso rápido presco...

Una introducción a las ciencias de la computación para preescolar: combina lo mejor de nuestros cursos de jardín de niños y primer grado.



Curso Rápido

Una introducción a la ciencia de la computación: combina lo mejor de nuestro plan de estudios de primaria para estudiantes mayores.



Fundamentos de Ciencias de la Computación para escuelas primarias

Para pre-lectores en clases de escuelas primarias



Curso A

Edades de 4 a 7 años

Una introducción a las ciencias de la computación para pre-lectores.



Curso B

Edades de 5 a 8 años

Una introducción a las ciencias de la computación para pre-lectores. (Similar al curso A pero con más variedad para estudiantes más avanzados)

Para los estudiantes mayores en escuelas primarias



Curso C

Edades 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

Edades de 8 a 12 años

Cubrir rápidamente los conceptos en el curso de C y D y luego ir más allá con funciones.



Curso F

9 a 13 años

Aprende todos los conceptos de Fundamentos de ciencias de la computación y crea tu propio arte, historia o juego.



< Conocer el entorno de Code en general: Otros cursos de FCC de Code Studio />

**Cursos de Fundamentos de Informática 1-4 y Curso Rápido**
¿Estabas usando los Cursos 1-4 o el Curso Rápido? ¡Están todavía disponibles! Nuestra guía de transición te ayudará a encontrar el curso adecuado para tu salón de clases. [Revisa la guía de transición.](#)

[Cursos 1-4](#) [Curso acelerado](#)

Hora del código

[Ver más tutoriales de Hora del Código](#) >

Si no tiene tiempo para un curso completo, intente con un tutorial de una hora diseñada para todas las edades. Únase a millones de estudiantes y profesores en más de 180 países comenzando con una Hora de Código.

**Fiesta de baile**
¡Con Katy Perry, Madonna, J. Balvin, Sia, Keith Urban, Ciara y 25 más!

**Minecraft**
Use your creativity and problem solving skills to explore and build underwater worlds with code!

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

**Laberinto clá...**
Prueba los fundamentos de la ciencia de la computación. Millones lo han intentado.

Catálogo completo de cursos (solo en inglés)

A continuación se muestra el catálogo de todos nuestros cursos y las mejores opciones de terceras fuentes. Por favor toma en cuenta que algunos están disponibles solo en inglés. No te preocupes, estamos trabajando en la traducción de estos cursos a tu idioma. ¡Gracias por tu paciencia!

Edades 4-11
Fundamentos de CS (ciencias de Computo), ofrece una variedad de cursos para explorar conceptos de programación pensamiento computacional, ciudadanía digital y desarrollar historias y juegos interactivos.
[Aprende más](#)

Edades 10-16
Cursos flexibles que puede enseñarse como unidad, semestral o año completo, Descubrimientos de Informática y Fundamentos Rápidos de Informática introducen a los alumnos a diseñar aplicaciones.
[Aprende más](#)

Edades 14-18+
Ofrecemos dos cursos para escuela secundaria: Descubrimientos de Informática y Principios de Informática. Ambos están diseñados para ampliar la participación en Ciencia de Computo (CS).
[Aprende más](#)



< Conocer el entorno de Code en general: Ingresando a un curso, Espacio del profesor />

Enseñar ciencias de la computación
22,587,285,543 líneas de código escritas por 37 millones de estudiantes.

Cursos express de etapa Fundamentals en Ciencias de la Computación
Una gran opción para que los estudiantes comiencen por su cuenta. Aprenderá los fundamentos de las ciencias de la computación amarrando y rotando bloques. Crea los propios dibujos y juegos.

Curso rápido presco...
Una introducción a las ciencias de la computación para prescolar, comienza la mayor de nuestras cursos de jardín de niños y primer grado.

Curso Rápido
Una introducción a las ciencias de la computación comienza lo mejor de nuestro por de estudios de primaria para estudiantes mayores.

Fundamentos de Ciencias de la Computación para escuelas primarias
Para los estudiantes de escuelas primarias.

Curso A
Edición de 4 a 7 años
Una introducción a las ciencias de la computación para niños.

Curso B
Edición de 8 a 8 años
Una introducción a las ciencias de la computación para niños. Completar el curso A pero con más variedad para estudiantes más avanzados.

Para los estudiantes mayores en escuelas primarias

Curso C
Edición de 4 a 12 años
Aprende los conceptos básicos de las ciencias de la computación y crea tu propio arte, historias y juegos.

Curso D
Edición de 7 a 11 años
Reconocimiento de patrones del Curso C, luego avanza y más allá con algoritmos, ciclos anidados, condicionales y más.

Curso E
Edición de 8 a 12 años
Cubre rápidamente los conceptos en el curso de C y D y luego ir más allá con funciones.

Curso F
8 a 11 años
Aprende todos los aspectos de Fundamentos de ciencias de la computación y crea tu propio arte, historias o juegos.

Curso A
Versión: 2017

Aprende los básicos de las ciencias de la computación y el internet. Al final del curso, crea tu propio juego o historia para compartir.

Una Sección:
Asignar Cursos

Lección 1: Depuración: Errores desapercibidos
Esta lección guiará a los estudiantes a través de los pasos de depuración. Los estudiantes aprenderán el mantra: "¿Que ocurrió? ¿Que se suponía que pasaría? ¿Esto que te dice?"

Lección 2: Persistencia: Stevie y el gran proyecto
Cuando los estudiantes se encuentran con una barrera al responder a una pregunta o trabajando en un proyecto, es tan fácil sentirse frustrado y abandonar. Esta lección introducirá a los estudiantes a la idea de que la frustración puede ser una parte importante del aprendizaje. Aquí, la frustración se presenta como un paso en el proceso creativo, en lugar de una señal de fracaso; esta lección puede realizarse en una o dos clases. Si tienes más tiempo, no dudes en dibujar el edificio y reparar la lección de Marble Run.

Lección 3: Algoritmos de la vida real: Planta una semilla
En esta lección, los estudiantes relacionan el concepto de algoritmos a actividades cotidianas, plantando una semilla. El objetivo aquí es empezar a construir habilidades para traducir situaciones del mundo real en escenarios en línea y viceversa.

Lección 4: Secuenciar con arrastrar y soltar
Esta lección dará a los estudiantes una idea de qué esperar cuando se dirigen al laboratorio de computación. Comienza con una discusión como breve introducción a modales de un laboratorio de computación. Luego proceden a el uso de un ordenador para completar el acertijo en línea.

Lección 5: Programación: Mapas felices
El puente de algoritmos a programación puede ser corto si los estudiantes entienden la diferencia entre planificación de una secuencia y codificación de la secuencia en el idioma apropiado. Esta actividad ayudará a los estudiantes a adquirir experiencia de lectura y escritura de código.



< Conocer el entorno de Code en general: Ingresando a un curso, Espacio del profesor />

Curso A

Aprende los básicos de las ciencias de la computación y el internet. Al final del curso, crea tu propio juego o historia para compartir.

Elige una Sección:

▼ Asignar Curso

Versión: 2017

Lección 1: Debugging: Errores no Detectados Esta lección guiará a los estudiantes a través de los pasos de depuración. Los estudiantes aprenderán el mantra: "¿Qué ocurre? ¿Qué se suponía que pasaría? ¿Es lo que se dice?"	Ver el plan de estudios
Lección 2: Perseverancia: Stevie y el Gran Proyecto Cuando los estudiantes se encuentran con una barrera al responder a una pregunta o trabajando en un proyecto, es tan fácil sentirse frustrado y abandonar. Esta lección introdujo a los estudiantes a la idea de que la frustración puede ser una parte importante del aprendizaje. Aquí, la frustración se presenta como un paso en el proceso creativo, en lugar de una señal de fracaso, esta lección puede realizarse en una o dos clases. Si tienes más tiempo, no dudes en dibujar el edificio y reparar la lección de Marble Run.	Ver el plan de estudios
Lección 3: Algoritmos de la vida real: Planta una semilla En esta lección, los estudiantes relacionan el concepto de algoritmos a actividades cotidianas, plantando una semilla. El objetivo aquí es empezar a construir habilidades para traducir situaciones del mundo real en escenarios en línea y viceversa.	Ver el plan de estudios
ACTIVIDAD DESCONECTADA	
Lección 4: Secuenciación con Arrastrar y Soltar Esta lección dará a los estudiantes una idea de qué esperar cuando se dirigen al laboratorio de computación. Comienza con una discusión como breve introducción a módulos de un laboratorio de computación, luego proceden a el uso de un ordenador para completar el script en línea.	Ver el plan de estudios
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
Lección 5: Programación: Mapas felices El puente de algoritmos a programación puede ser corto si los estudiantes entienden la diferencia entre planificación de una secuencia y codificación de la secuencia en el idioma apropiado. Esta actividad ayudará a los estudiantes a adquirir experiencia de lectura y escritura de código.	Ver el plan de estudios
ACTIVIDAD DESCONECTADA	

Curso A

Aprende los básicos de las ciencias de la computación y el internet. Al final del curso, crea tu propio juego o historia para compartir.

Elige una Sección:

▼ Asignar Curso

Versión: 2017

Nombre de la lección	Progreso
1. Debugging: Errores no Detect...	1
2. Perseverancia: Stevie y el Gr...	1
3. Algoritmos de la vida real: PL...	ACTIVIDAD DESCONECTADA
4. Secuenciación con Arrastrar ...	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
5. Programación: Mapas felices	ACTIVIDAD DESCONECTADA
6. Programación en Laberinto	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
7. Ciudadanía Digital: Ir a Lugar...	ACTIVIDAD DESCONECTADA
8. Loops: Happy Loops	ACTIVIDAD DESCONECTADA
9. Loops in Collector	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
10. Loops in Artist	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
11. Events: The Big Event	ACTIVIDAD DESCONECTADA
12. Events in Play Lab	1 2 3 4 5 6 7 8



< Conocer el entorno de Code en general: En la plataforma de Code Studio, Espacio del Profesor y del Estudiante />

¿Cuál piensan ustedes es el espacio de lecciones y actividades del Profesor y del Estudiante?

Curso A Versión: 2017

Aprende los basics de las ciencias de la computación y el internet. Al final del curso, crea tu propio juego o historia para compartir.

[Continuar](#) [Obtener ayuda](#)

- Lección 1: Debugging: Errores no Detectados
- Lección 2: Perseverancia: Stevie y el Gran Proyecto
- Lección 3: Algoritmos de la vida real: Planta una semilla
ACTIVIDAD DESCONECTADA
- Lección 4: Secuenciación con Arrastrar y Soltar
- Lección 5: Programación: Mapas felices
ACTIVIDAD DESCONECTADA

Curso A Versión: 2017

Aprende los basics de las ciencias de la computación y el internet. Al final del curso, crea tu propio juego o historia para compartir.

[Elige una lección](#)

- Lección 1: Debugging: Errores no Detectados
Esta lección guiará a los estudiantes a través de los pasos de depuración. Los estudiantes aprenderán el mantra: "¿Qué ocurrió? ¿Qué se supone que pasará? ¿Qué que le dice?"
[Ver el plan de estudios](#)
- Lección 2: Perseverancia: Stevie y el Gran Proyecto
Cuando los estudiantes se encuentran con una barrera al responder a una pregunta o trabajando en un proyecto, es tan fácil sentirse frustrado y abandonar. Esta lección introduce a los estudiantes a la idea de que la frustración puede ser una parte importante del aprendizaje. Aquí, la frustración se presenta como un paso en el proceso creativo en lugar de una señal de fracaso; esta lección puede realizarse en una o dos clases. Si tienes más tiempo, no dudes en obligar al edificio y revisar la lección de "Mapas felices".
[Ver el plan de estudios](#)
- Lección 3: Algoritmos de la vida real: Planta una semilla
En esta lección, los estudiantes relacionan el concepto de algoritmos a actividades cotidianas, plantando una semilla. El objetivo aquí es enseñar a construir habilidades para traducir situaciones del mundo real en escenarios en líneas y viceversa.
ACTIVIDAD DESCONECTADA
[Ver el plan de estudios](#)
- Lección 4: Secuenciación con Arrastrar y Soltar
Esta lección dará a los estudiantes una idea de qué esperar cuando se dirigen al laboratorio de computación. Comienza con una discusión como breve introducción a modelos de un laboratorio de computación, luego proceden a el uso de un ordenador para completar el script en línea.
[Ver el plan de estudios](#)
- Lección 5: Programación: Mapas felices
El guante de algoritmos a programación puede ser cómo si los estudiantes entienden la diferencia entre planificación de una secuencia y codificación de la secuencia en el idioma humano. Esta actividad ayudará a los estudiantes a adquirir experiencia de lectura y escritura de código.
ACTIVIDAD DESCONECTADA
[Ver el plan de estudios](#)





< Uniéndose a un curso ya creado: Inscripción en un curso ya creado Mi panel de control />

De la parte superior izquierda seleccione la opción “Mi panel de control”



Curso A



< Uniéndose a un curso ya creado: Ingresando el código del curso />

Desde “**Mi Panel de Control**”, baje hasta el final de la página, en “**Sección del aula a las que me he unido**”, ingrese el código “XXXXXX”, que le será entregado por su relator(a), luego presione “Únete a la sección”.

Secciones del aula en las que me he unido

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



< Uniéndose a un curso ya creado: ¿Quedó inscrito? />

- ¿Cómo saber si quedó inscrito?

Si tuvo éxito le aparecerá el visto bueno y **iÉxito!**



- En la parte inferior de “Mi Panel de control” en “Sección de aula en las que me he unido”

Secciones del aula en las que me he unido

Sección	Curso	Profesor	Código de sección	
Curso Rápido PNLD 2019	Curso Rápido	Ignacio Vidal	BYKFPT	Abandonar sección





< Uniéndose a un curso ya creado: ¿Estamos todos? />

Veamos la lista de participantes de nuestro curso Rápido

Selecciona un curso o unidad

Curso C

[Ver curso >](#)

Lección	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Claudia	<input type="checkbox"/>														
Diego	<input type="checkbox"/>														
Ignacio	<input type="checkbox"/>														
Isabel	<input type="checkbox"/>														
Javier	<input type="checkbox"/>														
Paola	<input type="checkbox"/>														
Sebastián	<input type="checkbox"/>														





< **Facilitador UE** />

Explorando el curso Express



- ✓ Comenzaremos a programar!
- ✓ **Motívelos** y genere el espíritu de grupo.
- ✓ Asegúrese que **todos** hacen las actividades.
- ✓ Haga un laberinto **paso a paso** con todos.



< Facilitador UE />

Su rol como mediador

- ✓ En todo momento estará modelando lo que se espera hagan los facilitadores.
- ✓ Apóyese de la [Guía del facilitador](#) y [Vocabulario](#).
- ✓ Maneje los tiempos para que todos programen y piensen las soluciones.



< **Facilitador UE** />

En este video podrá entender el concepto de Algoritmo





< **Facilitador UE** />

Podrá ver el concepto de Error





< **Facilitador UE** />

Podrá ver el concepto de Depuración



D E STUDIO

Fix the code to get the bird to the pig.

Blocks Workspace: 4 / 4 blocks

when run

N ↑

S ↓

E →

W ←

W ←

W ←

Run Step



< **Facilitador UE** />

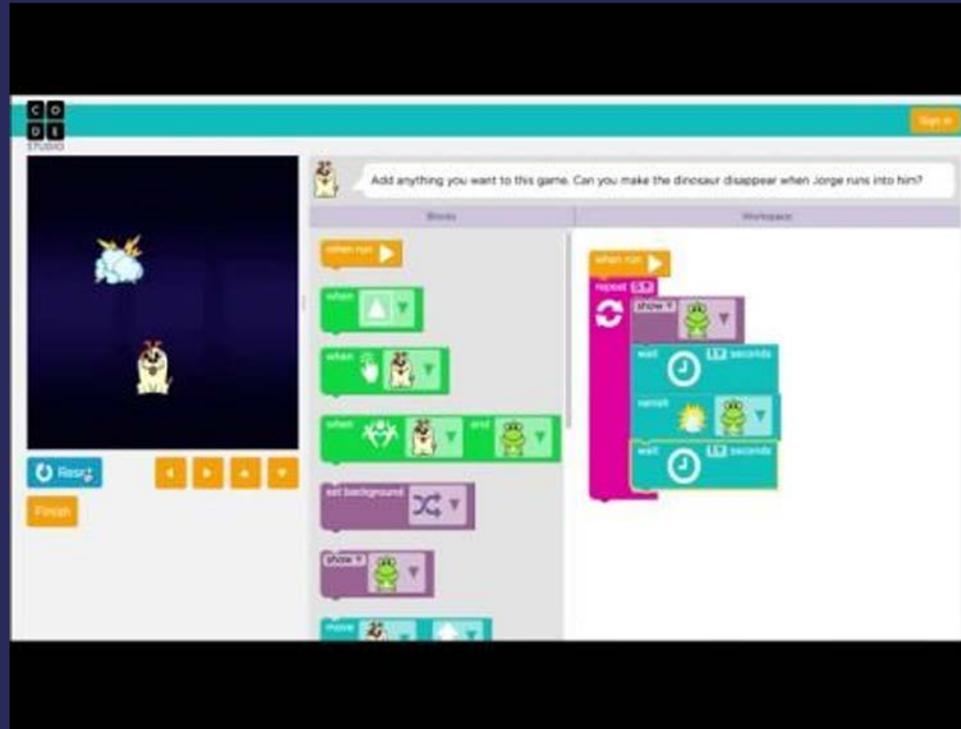
Podrá ver Ciencias de la Computación,
Programación, Código





< **Facilitador UE** / >

Podrá ver el concepto de Repetir





< Explorando el curso Express: El espacio de programación />





< Explorando el curso Express: Resolviendo juntos una actividad />

- ¿Cuál es el problema?
- ¿Qué nos piden?
- ¿Qué información nos dan?
- ¿A quién se debe mover?
- ¿De dónde a dónde hay que moverlo? ¿Cuántos cuadrados hay que moverlo?
- ¿Qué instrucción nos permite mover Scrat?
- ¿Cuántas tenemos que poner?

Etapa 2: Introducción

Para este rompecabezas, encaja todos los bloques juntos y haz clic en "Ejecutar" ¡para verlos funcionar!

Bloques Espacio de trabajo: 1 / 3 bloques

avanzar cuando se ejecuta

Ejecutar Paso

Ver la solución
¿Necesitas ayuda? Ver estos videos y sugerencias

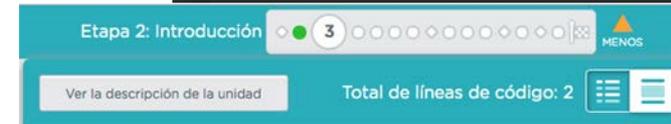
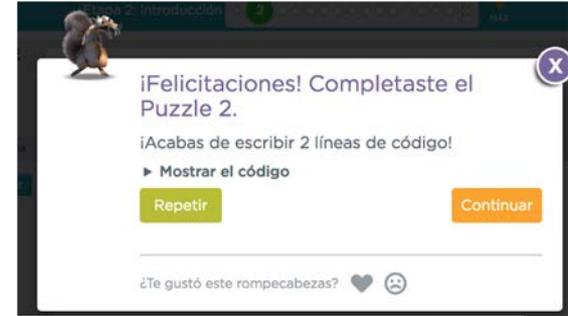
Introducción al Laberinto





< Explorando el curso Express: Tuvo éxito, cuánto avanzamos y dónde vamos/>

¿Qué significa que una actividad está en verde?



Nombre de la lección	Progreso
1. Programación: Programación ...	ACTIVIDAD DESCONECTADA 1 2 3 4 5 6
2. Introducción	7 8 9 10 11 12 13 14 15





< Explorando el curso Express: lecciones y actividades />

- ✓ Observe los nombres de las lecciones
- ✓ De la "Lección 1" selecciona "Actividad desconectada" y mire el video.
- ✓ Luego comience a trabajar en la "Lección 2" desde la actividad número 1.

Curso Rápido Versión: 2017

Aprende los básicos de las ciencias de la computación y el internet. Al final del curso, crea tu propio juego o historia para compartir.

Elige una Sección:
Curso Rápido PNLD 2019

[Asignar Curso](#)

Contenido

- Lección 1: Programming: Graph Paper Programming**
Ver el plan de estudios
Visible Oculto
ACTIVIDAD DESCONECTADA
- Lección 2: Introducción**
Ver el plan de estudios
Visible Oculto

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

PLAN NACIONAL



< Gracias! / >

Término Día 1 Actividad 4

**CENTRO DE
INNOVACIÓN**

MINISTERIO DE EDUCACIÓN