

Crea una 'cuenta de profesor' en Code.org para utilizarlo en clase



Sabemos que una de las grandes bondades de **Code.org** es proponer sencillos tutoriales con los que obtener algunos fundamentos iniciales para aprender programación. Sabemos, también, que tienen en marcha algunas iniciativas muy interesantes como la 'Hora del Código', a la que se han unido empresas como Microsoft o Apple, amén de miles de personas a nivel particular. ¿La razón? Que la programación puede ser muy beneficiosa para los chavales que la aprendan.

Sin embargo, lo que no es tan conocido es que **Code.org es una plataforma perfecta para utilizar en clase**, pues incluye algunas funcionalidades que la hacen ideal para esta tarea. Entre ellas, podremos crear 'aulas virtuales' con las que **un profesor puede comprobar la evolución de sus alumnos**, cuál es su evolución y cómo ha respondido ante las pruebas de Code.org. Hoy vamos a caminar en esta dirección y te explicaremos cómo crear un aula virtual para que puedas utilizarla en tu clase.

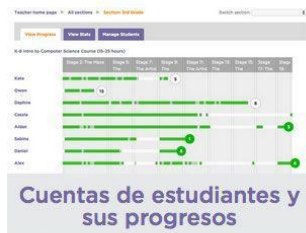
La cuenta de profesor

El registro en Code.org es muy interesante para poder llevar una cuenta de los tutoriales que hayamos completado en cada momento. La plataforma irá guardando nuestros avances, permitiéndonos comprobar cómo vamos en este tutorial, o si hemos terminado aquel otro.

Existen dos tipos de registro: el de alumnos – el más común – y el registro de usuarios 'profesores', que en Code.org definen como 'maestros'. Si lo haces como alumno podrás acceder a los tutoriales y llevar la cuenta de tu trabajo; si lo haces **como profesor/maestro podrás tener a tu cargo a usuarios 'alumno', para comprobar su trabajo**.

Tan sencillo como acceder a la web de registro y hacer click en el cuadro 'Registro de Maestros'. Te pedirán datos sencillos (nombre de usuario, contraseña y correo electrónico) y listo. Una vez confirmada tu cuenta haciendo click en el enlace que recibirás en la dirección introducida, tendrás acceso al panel de administración específico para maestros que luce tal que así:

Página de inicio del maestro



Cuentas de estudiantes y sus progresos



Progreso de su curso



Planificaciones de lecciones y recursos



Juega con ella y accede, por ejemplo, a '*Cuentas de estudiantes y sus progresos*'. Crea una 'sección' (es decir, una clase) definiendo el curso/nivel y elige un tutorial 'por defecto'; aquí encontrarás todos los que tiene Code.org. Elige uno según nivel y tus expectativas.

Ahora, continúa leyendo porque ya podrás empezar a 'traer' alumnos a tu clase.

'Registra' a tus alumnos

Para tener alumnos *a nuestro cargo* es necesario registrarlos de algún modo. **El registro de los alumnos en Code.org puede hacerse de un total de tres maneras:**

- Por imagen: el profesor elige los nombres de usuario y el sistema asigna una imagen de entre un catálogo reducido para acceder a la plataforma.
- Por palabra: similar al de la imagen, pero con una palabra como contraseña en vez de un dibujo o imagen.
- Por correo electrónico: los alumnos tendrán que registrarse con su propio correo electrónico, y luego el profesor dará acceso a las respectivas cuentas registradas con determinadas direcciones.

La propia Code.org define y resume estos tres tipos de registro en su página web, indicando las características de cada uno de ellos. Según las edades y el nivel de los chavales es recomendable utilizar un método u otro, y en cualquier caso este paso es decisión del profesor.

Página de inicio del maestro > Cuentas de estudiantes y sus progresos > Sección: Educación 3.0 (ejemplo)

Cambiar de sección: Educación 3.0 (ejemplo)

Ver progreso Ver Respuestas de Texto Ver estadísticas **Administrar alumnos**

Añadir alumno Añadir varios alumnos

Nombre	Edad	Sexo	Secreto	
Rigoberta	10	Mujer	▼ Mostrar secreto	Editar Eliminar
Paco	10	Hombre	▼ Mostrar secreto	Editar Eliminar
Marta	10	Mujer	▼ Mostrar secreto	Editar Eliminar
Pepe	10	Hombre	▼ Mostrar secreto	Editar Eliminar
María	10	Mujer	▼ Mostrar secreto	Editar Eliminar
Juan	10	Hombre	▼ Mostrar secreto	Editar Eliminar

Listado de alumnos registrados

Comparte la página de registro de esta sección con sus alumnos: <http://studio.code.org/sections/DQXQRD>

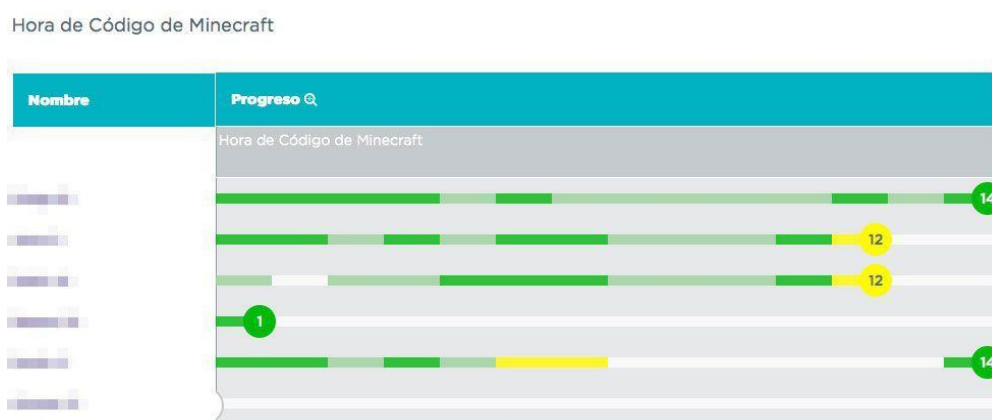
Imprimir tarjetas con la información de registro de sus alumnos.

Recursos de apoyo al registro

El tipo de 'registro (imagen, palabra, correo electrónico) se elige en el administrador del maestro. Una vez lo tengas **haz click en 'Administrar Alumnos' para añadir los nombres de los alumnos**, y el sistema generará las contraseñas (imagen o palabra) de forma automática. En caso de haber elegido registro mediante correo electrónico, los usuarios tendrán que acceder a través de su propia cuenta siempre y cuando esta haya sido creada con la dirección indicada. Como recurso, en el apartado de 'Administrar Alumnos', Code.org permite imprimir tarjetas con los datos de acceso para cada uno de los chavales, lo cual será de gran ayuda al docente.

Comprueba cómo progresan tus alumnos

Primero creas un aula y luego asignas estudiantes. Cuando estos accedan **la plataforma les recomendará hacer el tutorial predeterminado**, y a medida que lo vayan completando el progreso se irá mostrando al profesor, de la siguiente forma:



El código de colores permite identificar de un vistazo rápido cómo han completado – o no – las fases de cada tutorial. Verde si lo han hecho perfecto, verde más claro si lo han completado aunque no de forma óptima, amarillo si lo han intentado pero sin completarlo y blanco si ni siquiera lo han intentado.

Ten en cuenta que **tus alumnos también podrán hacer otros tutoriales de Code.org**, y que sus progresos también se verán reflejados en el panel de control del maestro... siempre y cuando estén autenticados en la plataforma.

Como decíamos antes, existe un tutorial 'predeterminado' pero éste no evitar poder iniciar y completar alguno de los otros existentes.

Horas y horas de tutoriales en Code.org

El curso principal promete una iniciación a la programación en base a **20 horas de trabajo**, y está disponible para niveles de primaria y secundaria. Luego también existen otros tutoriales más puntuales y de menor duración, e igualmente prometen mantenernos ocupados durante muchas, muchas horas.

Crear tu propia 'Aula Virtual' en Code.org es ideal para llevar el progreso del trabajo de cada uno de los alumnos, y es un proceso gratuito que muchos agradecerán. Algo imprescindible si queremos llevar la cuenta de lo que los chavales van realizando, y que apenas nos costará unos pocos minutos prepararlo y ponerlo en marcha.