



Àrea 6 CDD

Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat

PDE | Pla Digital Educatiu

Pensament computacional i programació amb Code



Finançat per
la Unió Europea
NextGenerationEU



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL



Pla de
Recuperació,
Transformació
i Resiliència



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport

GVANEXT

Fons Next Generation
a la Comunitat Valenciana



Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat

Pensament computacional i programació amb Code

Dirigit a:

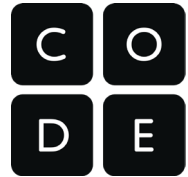
Infantil i Primària

Objectiu:

Ajudar a l'alumnat perquè aprengui els fonaments bàsics de la programació i el pensament computacional.

Descripció del recurs:

Code.org és una plataforma d'autoaprenentatge basada en plataformes de diferents temàtiques de jocs molt fàcils d'utilitzar. Mitjançant aquest jocs, l'alumnat aprèn, de manera autònoma, els fonaments bàsics del llenguatge de programació i el pensament computacional.



Learn computer science. Change the world.
(s.d). *Code.org*. Recuperat de code.org



Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat

ÍNDEX

1 | Accés a la plataforma

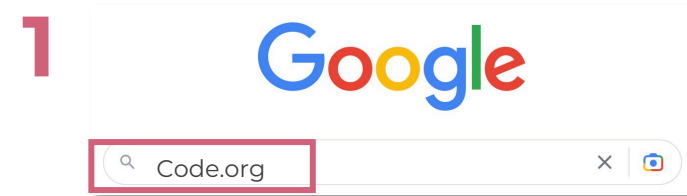
2 | Funcionament bàsic

3 | Practiquem amb videotutorial!

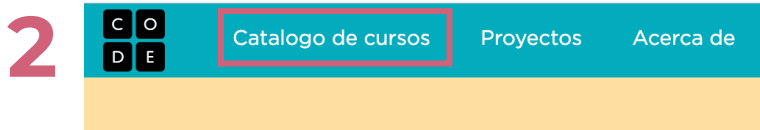
6

Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat

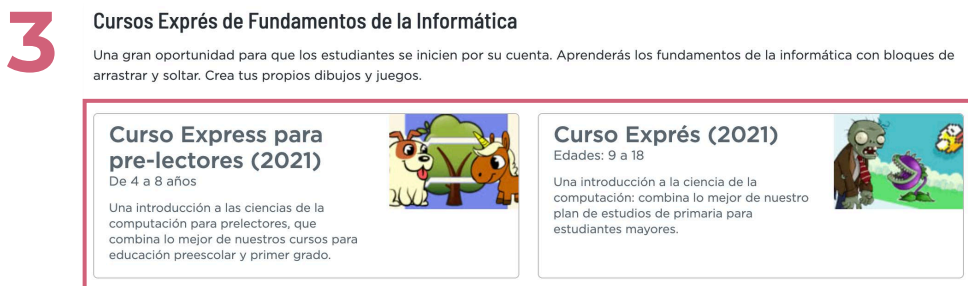
1 | ACCÉS A LA PLATAFORMA



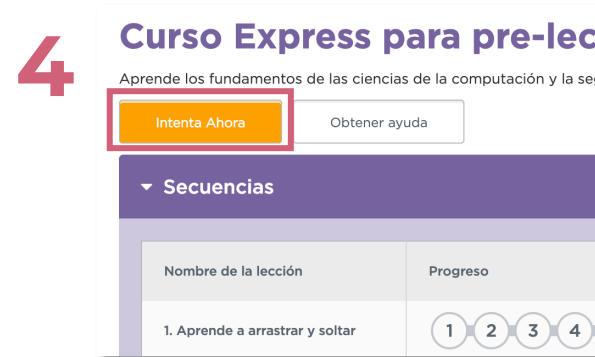
Escriu [Code.org](https://code.org) al teu cercador preferit



Fes clic a sobre el catàleg de cursos



Selecciona el curs segons la teua edat



Segueix les instruccions per avançar en els diferents nivells. Cada vegada la dificultat augmenta .

2 | FUNCIONAMENT BÀSIC

The image shows a screenshot of a programming environment with several key components and annotations:

- Àrea de moviment de joc:** A game area on the left with a grid of blue blocks and various objects like a squirrel and an acorn.
- Instruccions:** A text box at the top right containing the question: "¿Puedes llegar a la bellota con un solo bloque ←? ¡Inténtalo usando un bucle!".
- Bloques:** A central panel with a list of programming blocks: North arrow (N), South arrow (S), East arrow (E), West arrow (O), and a loop block labeled "repetir 5".
- Superficie de programació:** A large white area on the right for building the program, containing an "al ejecutar" block.
- Control:** Buttons for "Ejecutar" and "Paso" are located below the game area.

Annotations with red arrows point to these elements:

- "Àrea de moviment de joc" points to the game area.
- "Iniciar el programa" points to the "Ejecutar" button.
- "Iniciar el programa pas a pas" points to the "Paso" button.
- "Blocs de programació" points to the block palette.
- "Instruccions del joc" points to the instruction text box.

6

Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat

3 | PRACTIQUEM AMB VIDEOTUTORIAL



Miguel M. «Tutorial Bàsic Amb Code.Org».
YouTube, 15 Feb. 2023, youtu.be/JmUPyYb7zMM.



Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat

El recurs **Pensament computacional i programació amb Code** ha estat creat per:

Equip del Pla Digital Educatiu
Subdirecció General de Formació del Professorat
Secretaria Autonòmica d'Educació i Formació Professional
Conselleria d'Educació, Cultura i Esport



Esta obra està sota una [Llicència Creative Commons Atribució-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Material de suport per als centres educatius de la Comunitat Valenciana | març 2023