

Guía CodeSpark

PROGRAMACIÓN
Nivel A



En esta ficha se presenta una guía práctica para los padres de cómo crear una cuenta en CodeSpark de forma gratuita y sin limitaciones, con la finalidad de que nuestros alumnos puedan practicar desde su casa programando diferentes tipos de juegos y así facilitar la asimilación del concepto de algoritmo y diferentes bloques de de instrucción (mover, saltar, etc.), así como los de control de flujo (bucles, etc.).

OBJETIVOS DE LA UNIDAD



- ❑ Crear un momento lúdico, a través del cual los alumnos/as puedan afianzar conceptos básicos y necesarios de programación

MATERIALES NECESARIOS

Hardware

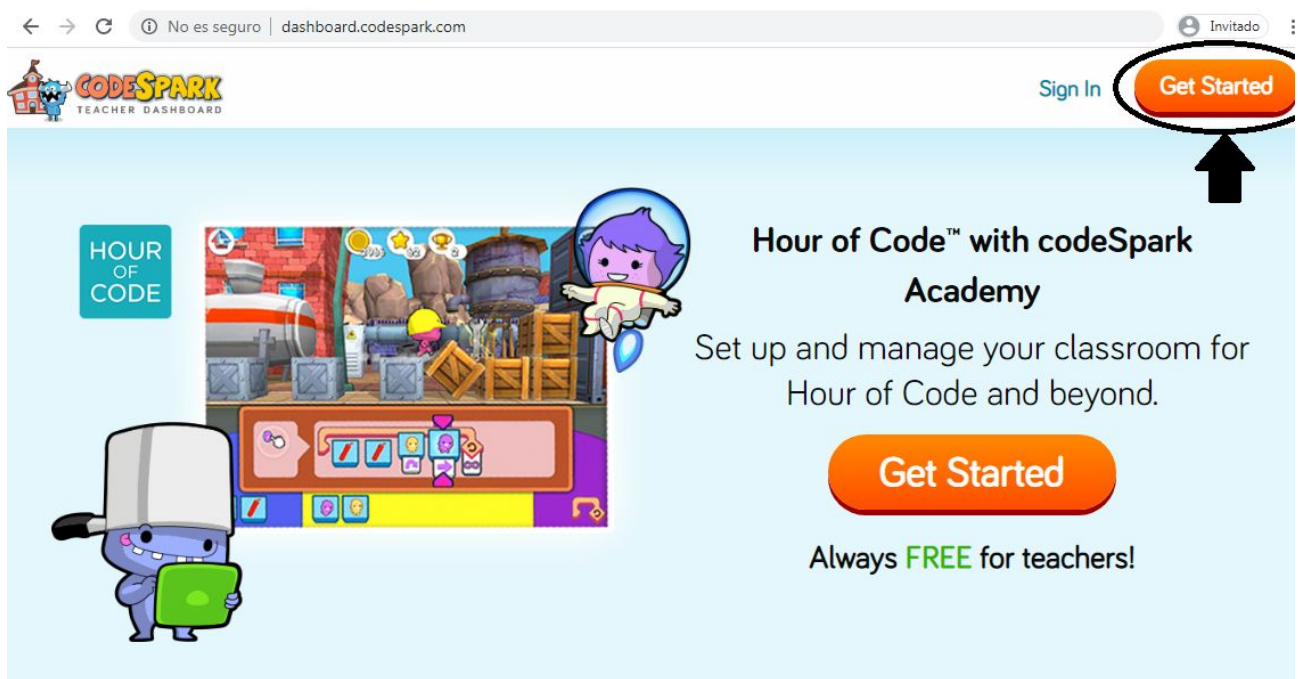
- ❑ Ordenador con acceso a Internet

1. DESARROLLO DE LA UNIDAD

En esta parte de la unidad, se expondrá cómo podéis realizar una cuenta en CodeSpark de forma gratuita, con la finalidad de que, en periodos vacacionales u otras circunstancias, vuestros hijos/as puedan encontrar momentos de ocio que impliquen a su vez conocimientos de tipo tecnológicos relacionados con la programación.

1.1 Creación de la cuenta

Para que podáis crear una cuenta en primer lugar debéis acceder al siguiente link: <https://dashboard.codespark.com/>. Una vez que hayáis accedido, deberéis registraros en la página pulsando sobre el botón **Get Started**.



El siguiente paso es esencial para que podáis jugar a CodeSpark sin ninguna limitación, para ello debéis registraros como profesores, por lo que ciertos datos deberán completarse de forma ficticia.

The image shows a registration form with the following fields and annotations:

- First Name
- Last Name
- Work Email
- Password
- Confirm Password
- Are you a: (dropdown menu) → Seleccionar al azar
- Country (dropdown menu)
- School Type (dropdown menu) → Seleccionar al azar
- School/Organization Name (text input) → Inventar el nombre de un colegio.
- School Phone Number (text input) → Inventar un número de teléfono
- How did you hear about us? (dropdown menu) → Seleccionar al azar

At the bottom of the form, there are two checkboxes:

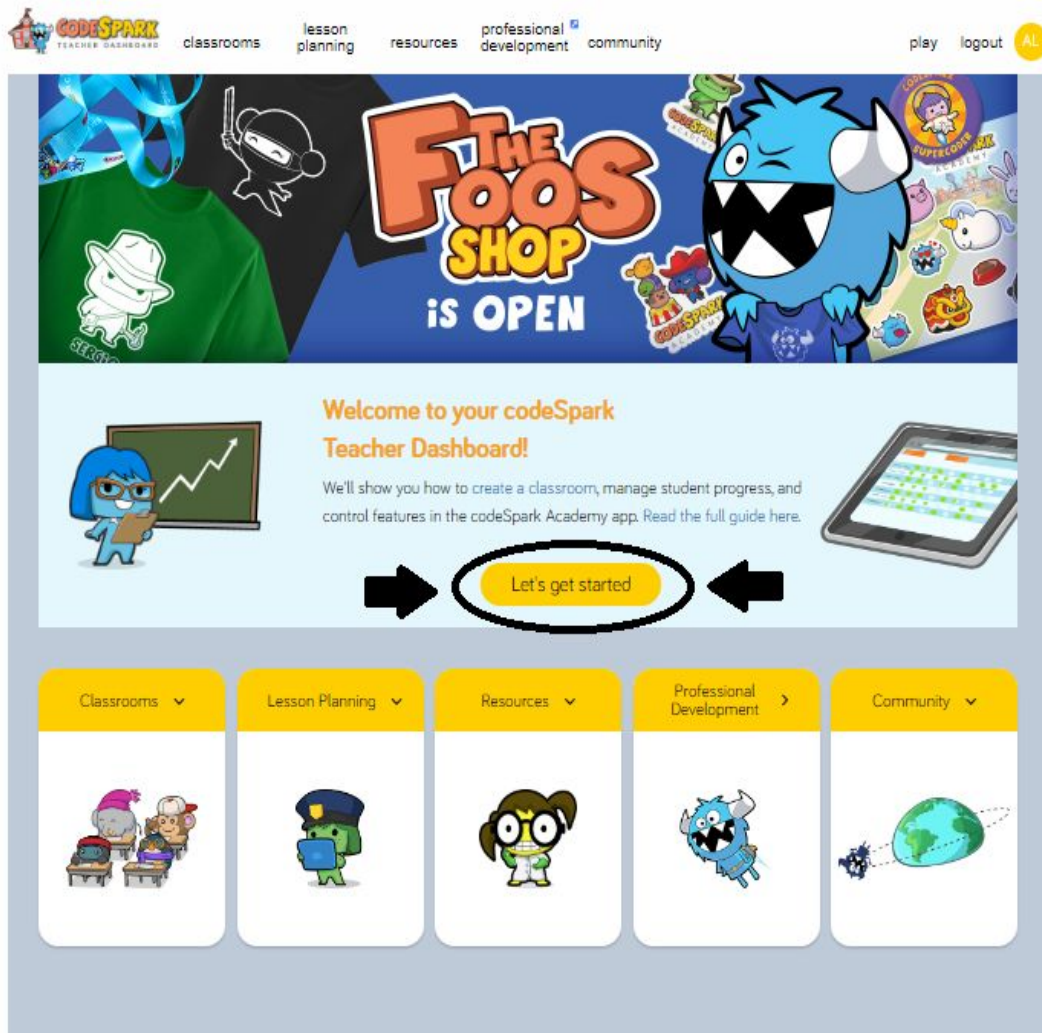
- I have read and agree to the Terms of Service and Privacy Policy.
- I would like occasional news and promotional emails.


A red **SIGN UP** button is located at the bottom center of the form.

Una vez introducidos los datos debéis aceptar los términos legales de la página y dar al botón de **Sing up**. ¡Ya nos hemos registrado!

1.2 Hora de crear un aula virtual

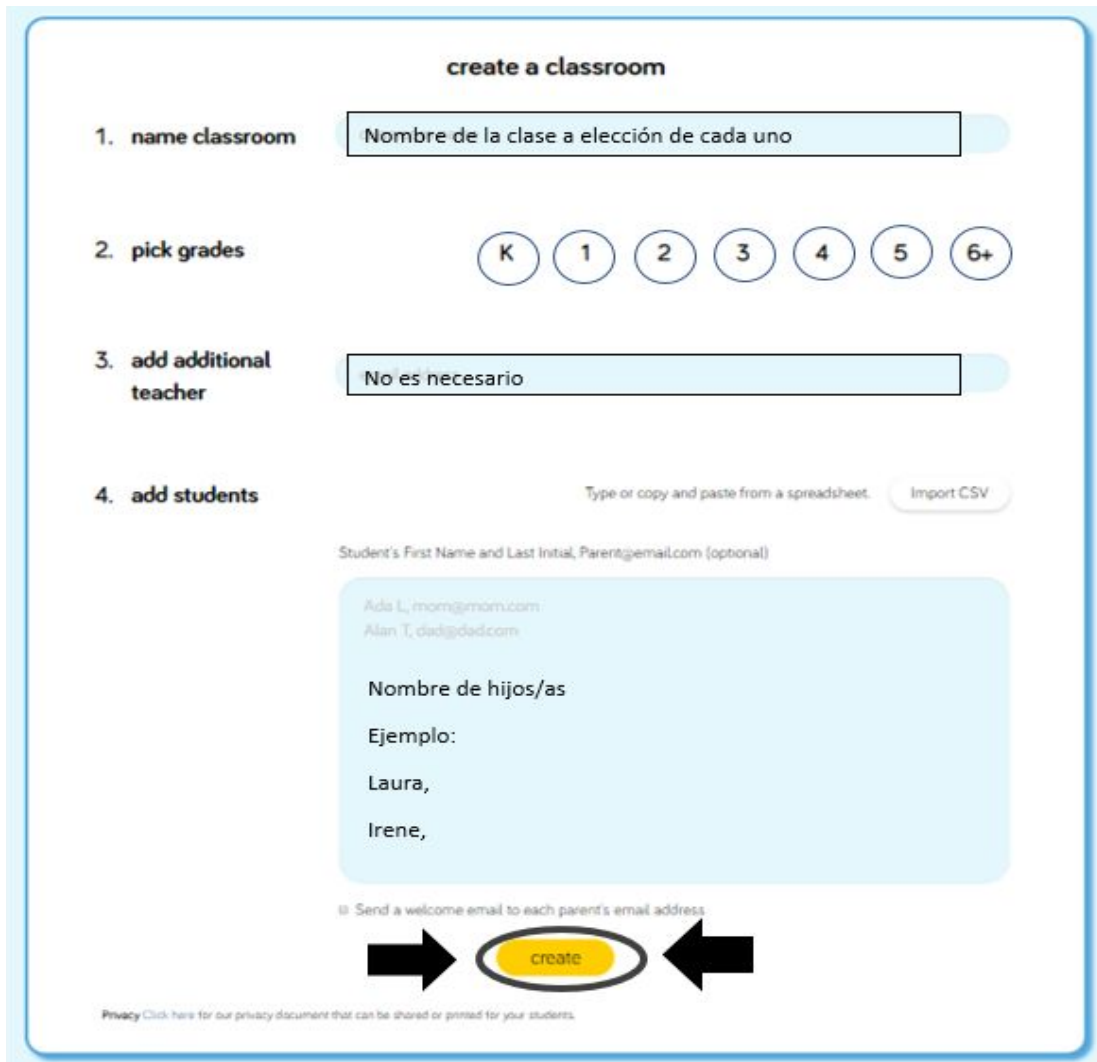
En este apartado, vais a crear una clase virtual en la que deberéis añadir a los alumnos, en este caso a vuestros hijos/as siguiendo estas simples indicaciones. Pinchamos sobre el botón **Let´s get started**.



Y a continuación, pinchamos sobre  **+add classroom**, para añadir un alumno, donde se nos solicitará introducir diferentes tipo de información acerca de nuestra clase.

- Nombre de la clase
- Niveles del juego
- Añadir un profesor adicional (no es necesario rellenarlo)
- Añadir estudiantes

En la próxima imagen puede que lo veais mucho más claro:

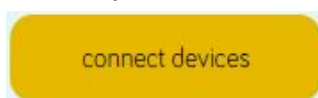


¡Ya casi lo hemos logrado! Pincha ahora sobre

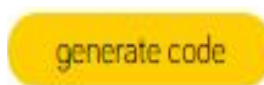


1.3 Crear código para poder jugar

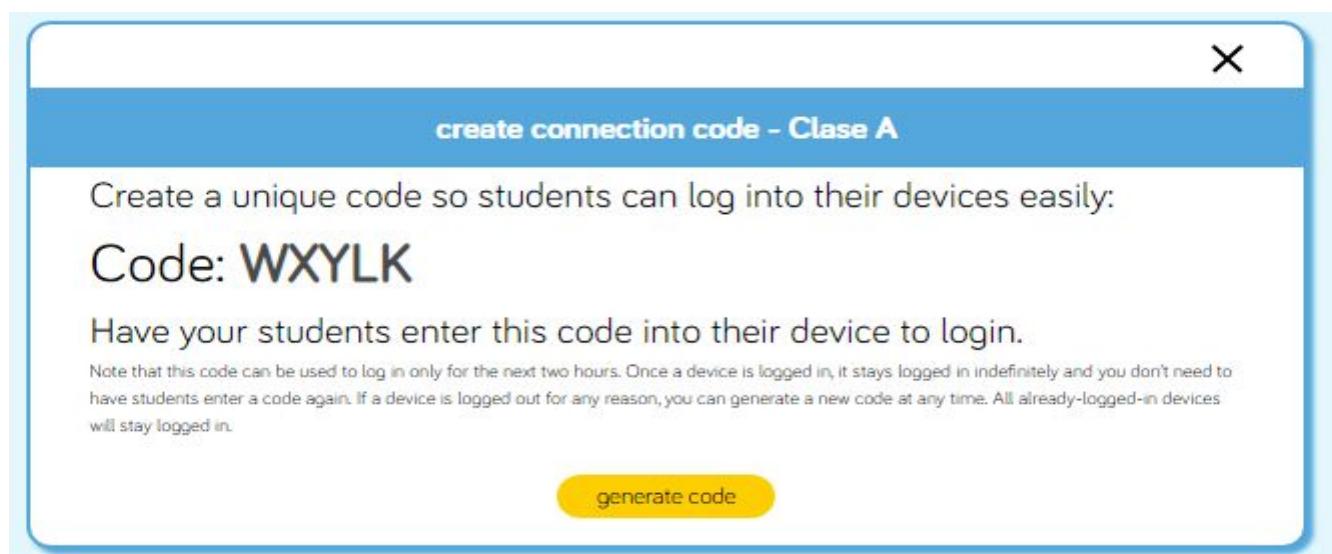
Aquí viene una de las grandes ventajas de este juego. Vosotros los padres y madres podréis controlar el acceso al juego de vuestros hijos/as. Solo vosotros podréis activar las clases generando un código que ellos deberán introducir (**Punto 2.4**), lo único que tenéis que hacer ahora es pinchar sobre



y después sobre



¡Ya tenéis el código!



IMPORTANTE: Siempre que vuestros hijos/as vayan a jugar es necesario generar un nuevo código ya que tiene una caducidad de 2 horas una vez que se cierra la sesión.

1.4 ¡Listos para jugar!

Llegados aquí, después de un pequeño esfuerzo ya está todo listo para que vuestros hijos/as puedan jugar. El juego se puede jugar en la tablet descargando la aplicación que podrás encontrar en **Play Store** llamada CodeSpark o bien desde el ordenador o tablet entrando en el siguiente link: <https://codespark.com/play/>

Una vez en la página en la parte superior izquierda podrás encontrar un apartado llamado **escuelas** en el que debes de pinchar, como puedes observar en la siguiente imagen.

