

Código en Familia

Guía de inicio para el adulto acompañante (no necesita saber programar)

1. Elijan el nivel

- Semillas (5–7) · Exploradores (8–10) · Inventores (11–13) · Creadores (14+).
- Si hay dudas, empiecen un nivel más abajo: es mejor avanzar rápido que frustrarse.

2. Preparen el lugar

- Computador o celular con internet, o solo papel para las misiones sin pantalla.
- Las herramientas son gratuitas. La plataforma web explica cómo instalarlas (Guía para adultos).
- Si hace falta una cuenta (Scratch, Code.org, GitHub), la crea y la supervisa usted.

3. Una sesión típica (20–45 min)

- Lean juntos la misión. El niño maneja el teclado o el ratón; usted pregunta.
- Si se atasca: primero una pregunta, luego una pista, y solo al final la solución.
- Terminen mostrando el resultado y pongan el sello en el pasaporte.

4. Frecuencia

- Una o dos sesiones por semana bastan. La constancia importa más que la duración.
- Un nivel completo toma entre 3 y 6 meses.

5. Preguntas mágicas

- ¿Qué crees que pasará si...? ¿Qué pasó en realidad? ¿Dónde empezó el problema?
- ¿Cómo se lo explicarías a otra persona? ¿Qué quieres intentar ahora?

6. Privacidad

- La web respeta tu privacidad: el progreso del niño va en este pasaporte impreso, no en internet.
- No se publican nombres, fotos, colegios ni datos del niño en ningún proyecto.

7. Actitud

- Los errores son parte del juego: los programadores pasan mucho tiempo arreglando 'bichos'.
- Celebre el esfuerzo y la curiosidad, no solo el resultado.

