

Ideas de herramientas on line para aprender a programar

Que Internet está lleno de conocimiento es algo de lo que nadie duda, y nos permitirá aprender prácticamente todo lo que imaginemos. Pero una cosa es encontrar guías y tutoriales, y otra es hallar **buenas herramientas para el aprendizaje**, entre ellas para aprender a programar.

1. [Coderbyte](#)

Coderbyte es una plataforma para aprender diferentes lenguajes de programación (JavaScript, Python, Ruby y otros) y que, además, incluye **retos de programación**, y de lo más diverso. Buscan no sólo aprender a programar de una forma divertida (¿a quién no le pica eso de los ‘retos’), sino también abordar otras cuestiones tanto técnicas como otras curiosidades. Ideal cuando ya se tienen conocimientos previos de programación, para reforzar conceptos o aprender otros nuevos lenguajes.

2. [Codecademy](#)



Es una de las grandes plataformas, **Codecademy permite aprender a programar de forma interactiva**. Propone una serie de problemas que deberemos ir resolviendo a través de la programación, escribiendo código directamente en el navegador; será la web la que nos confirme si está bien, o si hay algo que deberemos corregir antes de continuar. Ofrecen lenguajes específicos (PHP, Python, Ruby) o también ‘paquetes’ con varios lenguajes relacionados entre sí.

3. [Code.org](https://code.org)



Si lo que quieres es empezar, **Code.org** debería ser uno de los primeros sitios a visitar. Tutoriales para iniciarse a la programación que, promovidos por esta entidad sin ánimo de lucro —y con muchísimo éxito y movimiento, por ejemplo con la [‘Hora del código’](#)—. Desde los primeros pasos en el mundo de la programación con tutoriales guiados y muy sencillos, hasta las primeras construcciones y elaboraciones algo más complejas y con mucho material disponible tanto para padres y docentes como para chavales más jóvenes, a partir de los siete años.

4. [Scratch](https://scratch.mit.edu)



Scratch es probablemente la herramienta más conocida de todas a las que nos estamos refiriendo aquí, y su impacto en el mundo educativo es espectacular. Su web no es tanto un tutorial o una guía para seguir paso a paso sino un programa completo cuyas posibilidades son casi infinitas; a su favor está la enorme comunidad que propone contenido, así como [la ayuda oficial](#) con recursos para todo tipo de niveles.

Si quieres aún más material, prueba con nuestros [proyectos Scratch de los viernes](#) donde aunamos diferentes ideas y propuestas para utilizar este software.

5. [Rubymonk](https://rubymonk.com)

Un lenguaje específico, pero con mucha diversión por detrás. **Rubymonk es una plataforma para aprender Ruby**, uno de los más lenguajes utilizados en el mundo actual. Plantean tres niveles que van de menor a mayor dificultad, y muchos retos y problemas a resolver directamente en el navegador. Otro plus es que es completamente gratuito, con lo que podremos ir aprendiendo en sus innumerables lecciones sin mayores contratiempos económicos.

6. [Codeavengers](#)

Más gamificación de la mano de **Code Avengers, una plataforma reducida** respecto a otras pero que guarda un enorme potencial. Tiene tutoriales sobre lenguajes (JavaScript, HTML/CSS) y luego sobre categorías de programación, como por ejemplo cómo crear videojuegos, páginas web u otro tipo de programas. Aseguran tener más de 200 horas de cursos y el código. Especialmente interesantes las posibilidades de cara a familias y colegios con el objetivo de trabajar con grupos de alumnos.

7. [Codecombat](#)



Imagina un juego en el que manejas un personaje, y que para ir obteniendo armas, armadura y demás, debes ir pasando niveles... **resolviendo retos de programación**. Así es **Codecombat**, que con una buena dosis de gamificación propone aprender a programar de una forma sencilla y atractiva. Con varios lenguajes disponibles (Python, JavaScript, Lua, etc.) tiene tintes más de videojuego que de tutorial, pero que funciona muy bien.

8. [Programmr](#)

Cursos, retos y proyectos en **Programmr, una plataforma multidisciplinar** con una muy amplia variedad de lenguajes disponibles por descubrir. Aseguran que cada curso tiene más de 100 ejemplos y ejercicios que deberemos ir completando para ir aprendiendo y avanzando de nivel, todo a través de un editor de código muy completo, visualmente atractivo y funcional.

9. [Code Abbey](#)

‘Practice, practice and practice!’ es como se presenta **Code Abbey, una ‘abadía’ para aprender a programar** en base a ir solucionando retos, que van de menos a más. Empezaremos sumando dos números y terminaremos, con una variedad en torno a la docena de lenguajes disponibles, como Python, C, Java o PHP entre muchos otros. Algo del estilo de [Project Euler](#) pero otros retos y propuestas para aprender a programar.

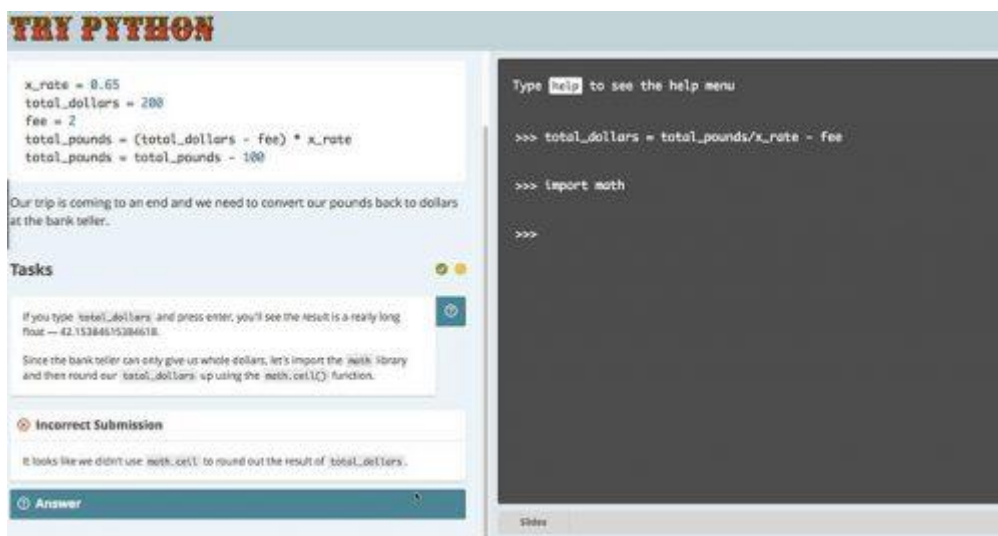
10. [Play Code Monkey](#)

Una premisa que puede parecer infantil, pero es que precisamente éste es su público objetivo: que con **CodeMonkey los más jóvenes puedan aprender a programar** al manejar a un mono que debe ir recogiendo algunas bananas del suelo, a la vez que esquiva enemigos. Mezcla Code.org con programación textual —es decir, no habrá bloques que mover sino texto que escribir— y el objetivo es tan sencillo como divertido y guiado. Es una plataforma de pago (sólo 29 dólares al año para un usuario) con la posibilidad de planes para clases o incluso colegios completos, en los que el profesor podrá llevar un registro del avance de sus alumnos.

11. [Aprendo a programar](#)

Una iniciativa española que poco a poco va haciéndose hueco, y a partir de la programación con bloques —tipo Scratch— dispone de cursos guiados, creación libre y la posibilidad de compartir los proyectos con otros. **Aprendo a programar está totalmente en castellano** y tiene un precio de 49 euros por usuario, con precios especiales para grupos o colegios, estando enfocado a la iniciación de la programación entre los más jóvenes.

12. [CodeSchool](#)



Bajo el lema ‘learn by doing’ —aprender haciendo—, **CodeSchool es otra de esas imprescindibles para aprender a programar** los conceptos básicos. Retos y problemas que plantean y que deberemos ir resolviendo escribiendo código directamente en el navegador, con decenas de diferentes lenguajes disponibles (Python, JavaScript, Ruby...) y también paquetes (“*paths*”) para englobar otros conocimientos más específicos. Cursos gratis y otros de pago en esta plataforma siempre recomendada para echar un vistazo y tenerla en mente.

13. [Pixie](#)

Y cerramos con **Pixie, otra española** que esta vez se basa en Blockly —programación con bloques utilizada, por ejemplo, en Code.org— con planes individuales para clase o

para centros educativos. Tienen múltiples cursos para ir aprendiendo paso a paso, con tutoriales y guías en vídeo, y muchos contextos que han creado sobre los que ir trabajando y avanzando mientras estamos aprendiendo a programar.

FUENTE: <http://www.educaciontrespuntocero.com>