

La programación, mejor en edades tempranas y en familia

La primera edición de Bits y Bytes, un evento para que grandes y pequeños descubran juntos lo divertido y sencillo que puede ser programar sus propios juegos e historias interactivas

Madrid .- El área de Responsabilidad Social Corporativa de IBM y la asociación Créatica, impulsora de procesos de aprendizaje en niños y jóvenes, han organizado el pasado sábado, 14 de noviembre, en Madrid la primera edición de Bits y Bytes, un evento para que grandes y pequeños descubran juntos lo divertido y sencillo que puede ser programar sus propios juegos e historias interactivas. Una actividad en familia para promover la creatividad en edades tempranas a través de la tecnología.

En Bits y Bytes, niños y niñas, de 6 a 7 años, junto con sus familias han desarrollado videojuegos con Scratch Jr, una herramienta especialmente diseñada para que usuarios no lectores o neolectores puedan aprender a programar jugando, utilizando tablets como soporte tecnológico. Se trata de una adaptación de Scratch, un lenguaje de programación desarrollado por el MIT, orientado específicamente a niños y adolescentes, con un concepto muy didáctico y visual basado en la utilización de bloques que se unen para formar pequeños fragmentos de código (scripts), y que permiten crear historias interactivas, animaciones, juegos, piezas musicales y artísticas.

Paralelamente, durante el taller, los padres y madres participantes han recibido orientaciones pedagógicas y metodológicas para utilizar esta y otras herramientas tecnológicas en el día a día junto a sus hijos. Programar en familia favorece y desarrolla una relación con la tecnología desde una perspectiva creativa e integradora.

¿Por qué enseñar a programar a edades tempranas?

Son muchos los pedagogos e informáticos que defienden los beneficios de introducir conocimientos de programación a edades tempranas, para conseguir que nuestros niños, nativos digitales, pasen de ser usuarios/consumidores de tecnología a creadores de tecnología.

Cuando se habla de aprender a programar a edades tempranas, se hace referencia a desarrollar habilidades multidisciplinares, con pequeños programas encaminados a resolver problemas o crear juegos sencillos. Los niños de entre 5 y 11 años tienen una gran capacidad para descubrir y aprender conceptos matemáticos complejos y son capaces de trabajar con conceptos abstractos. Los mismos mecanismos neuronales que hacen que los niños sean “esponjas” en el aprendizaje de idiomas, les hacen altamente receptivos a los lenguajes de programación.

Se ha demostrado que el alumnado que aprende a programar en edades tempranas tiene menos

estereotipos de género en relación a las carreras STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas), y menos reticencias para continuar sus estudios y profesiones en estas disciplinas. También está comprobada la mejora de resultados en pruebas de matemáticas, razonamiento y resolución de problemas, el impacto positivo en la creatividad y respuesta emocional de niños con dificultades de aprendizaje, así como en el desarrollo de las habilidades cognitivas y socio-emocionales

Pero la programación no es un fin en sí mismo. “Programar te enseña a pensar”, decía Steve Jobs. Aprender a programar sirve a los niños y niñas para aprender a expresarse en los lenguajes propios de nuestro siglo y a interpretarlos con sentido crítico. Les sirve asimismo para comprender mejor los contenidos científicos y tecnológicos, para perder el miedo a crear y compartir.

Sobre IBM

IBM ha adaptado su estrategia corporativa tratando de combinar su tecnología y conocimientos de forma efectiva para intentar dar solución a los problemas que, de manera sistemática, afectan a la sociedad, a los negocios y a nuestra calidad de vida.

A través de su programa de promoción de las áreas STEM (Science, Technology, Engineering, Maths), enmarcado en el área de Responsabilidad Social Corporativa, busca contribuir a la mejora de la educación científica y tecnológica de los niños y los jóvenes despertando su curiosidad y su interés a través de distintas iniciativas y talleres.

Desde su fundación en 1911, IBM se ha mantenido a la vanguardia de la tecnología, con más de 80.000 patentes registradas. Sus actividades incluyen la investigación, desarrollo, fabricación y comercialización de tecnologías y productos de hardware y software, así como distribución de servicios tecnológicos, outsourcing, integración de sistemas y consultoría de negocio.

Twitter: @IBM_ES https://twitter.com/IBM_ES/ / @IBMRSC <https://twitter.com/IBMRSC>

Sobre Creática

Creática es una entidad social sin ánimo de lucro que impulsa procesos de aprendizaje para que todos los niños, niñas y jóvenes en situación de vulnerabilidad crezcan como pensadores creativos.

Más información en <http://www.asociacioncreatica.org/>

Twitter: @creatica_ong / https://twitter.com/creatica_ong

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Educación](#) [E-Commerce](#) [Software](#) [Ocio para niños](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>