

La ‘Vuelta al cole’ más tecnológica: 4 millones de niños empezarán a formarse en programación

A partir de este curso académico el plan escolar incluirá el Programa Código Escuela 4.0, que contará con clases de programación y robótica. Desde Smartick, herramienta líder de educación online, señalan que la programación estimula la creatividad, desarrolla el pensamiento crítico y mejora la capacidad de análisis de los menores. Entre Educación Infantil y Primaria, casi 4 millones de alumnos comenzarán a formarse en estas materias, que también se incluirán en la ESO en el curso 2023-2024

Comienza la ‘Vuelta al cole’ con más novedades que nunca. Este año no solo habrá que preparar el material escolar, uniformes y libros, sino que también hay que capacitar a los menores de edad para que lleguen con unos conceptos básicos de programación. Este curso académico se pone en marcha el Programa Código Escuela 4.0, que incluirá clases de programación y robótica en las aulas y que afectará a casi 4 millones de alumnos entre Educación Infantil y Primaria. A partir del curso 2023-2024 también se incluirá en Secundaria y formará a casi 6 millones de menores.

¿Qué se puede hacer para que los niños no partan de cero? Smartick, la herramienta líder en educación online, señala que entrar en contacto con estos ámbitos antes y durante el curso puede fomentar en los menores su inquietud tecnológica y agilizar el aprendizaje en el colegio. Sin embargo, explican que es importante empezar desde el principio y no saturarles con un lenguaje que les puede resultar demasiado complejo. Algo que en Smartick saben bien gracias a su experiencia con Smartick Coding, un módulo para que los alumnos se inicien en la programación desde la base y desarrollen el pensamiento computacional. Gracias al método y su gamificación, miles de alumnos de Smartick en todo el mundo aprenden a programar sin que sea preciso que sepan de códigos. Se trata de un sistema educativo divertido para los menores y personalizado a cada nivel de conocimiento.

La educación tecnológica y formación computacional no solo implica el aprendizaje de conocimientos informáticos, también contribuye a que los menores:

- Estimulen su creatividad.
- Desarrollen el pensamiento estructurado y lógico.
- Mejoren su capacidad de análisis y razonamiento.
- Impulsen sus capacidades tecnológicas.
- Aprendan a trabajar en equipo.

- Refuercen sus habilidades numéricas.

Por tanto, la inversión en programación no solo implica una formación tecnológica, sino que tiene un recorrido mucho más profundo en la educación de los menores gracias a la multidisciplinariedad de tareas que abarca y la incidencia en los resultados académicos en el resto de asignaturas.

En esa línea, Javier Arroyo y Daniel González de la Vega, fundadores de Smartick, aseguran que "aprender a programar es como aprender un nuevo idioma. Cuanto más jóvenes, más sencillo les resulta. Conociendo cómo programar será más fácil que comprendan el mundo que les rodea y que adquieran habilidades cada vez más demandadas en el ámbito laboral".

Datos de contacto:

Alejandro Martí
610680385

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Nacional](#) [Inteligencia Artificial y Robótica](#) [Educación](#) [Sociedad](#) [Programación](#) [Entretenimiento](#) [E-Commerce](#) [Software](#) [Ciberseguridad](#) [Ocio para niños](#) [Cursos](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>