



## PROGRAMACIÓN Y OFIMÁTICA PARA NIÑOS: ¿QUÉ ES ESO DE LA PROGRAMACIÓN?

Dentro del taller Programación y Ofimática para niños, lo que más puede llamar la atención de este taller es eso de la programación. En la actualidad la programación para niños está en auge y en varios países se quiere implantar como asignatura en las escuelas. La parte de programación se llevará a cabo con el programa Scratch, un programa diseñado específicamente para niños, sencillo y divertido. Será un taller semanal (un día a la semana) de **17:45 a 19:00 horas (los lunes o jueves)**. Es un taller Anual que requiere de una cierta continuidad para que de sus frutos. El precio del taller será de 35€ para la inscripción mensual (4 sesiones).

Lo ideal es que cada alumno se traiga su propio portátil para poder seguir practicando en casa, si lo desea. No obstante no es un requisito traerlo, ya que en EME Espacio contamos con ordenadores a disposición del alumno que lo necesite.

### JUSTIFICACIÓN Y EXPLICACIÓN DE LA PARTE DE PROGRAMACIÓN

El uso de la tecnología es fundamental hoy día. Hoy día en las aulas no nos resulta extraño; sin embargo allí se utiliza como una especie de "instrumento pasivo" que convierte al alumno en **un usuario de software: distintas aplicaciones y servicios**. Se usa como complemento a libros y cuadernos. Los niños y niñas saben buscar información en Internet o manejar aplicaciones, **pero se les hace invisible lo que hay detrás del software** que usan y, con ello, pierden las oportunidades y nuevos retos que presenta, para su desarrollo, la **enseñanza de programación** y ciencias de la computación.

Con este taller trabajaremos los beneficios educativos, directos o indirectos, asociados a este aprendizaje. Al aprender a programar y al desarrollar el pensamiento computacional se fomenta la **creatividad**, el **emprendimiento** y la **cultura libre**, **aumenta la motivación**, **mejora la autonomía**, se trabajan **estrategias de resolución de problemas**, se conocen **diferentes formas de comunicación de ideas**... Todas estas destrezas son realmente útiles para cualquier estudiante sin importar la disciplina de su futura actividad profesional, y consideramos que es la preparación ideal para el mundo de hoy, que cambia a velocidad de vértigo y en el que la gente debe inventar soluciones innovadoras constantemente para enfrentarse a nuevas situaciones inesperadas.

## SCRATCH, EL PROGRAMA IDEAL PARA APRENDER A PROGRAMAR

El apartado de programación del curso se desarrollará usando el programa Scratch, que es gratuito y multiplataforma (Windows, Mac, Linux).



**Scratch** es un **lenguaje de programación** a partir del cual los niños comienzan a dar sus primeros pasos en el mundo de la informática, dando órdenes al ordenador básica en los inicios, sobre todo si se trata de alumnos muy pequeños, y que, con el paso del tiempo, les permite ir alcanzando poco a poco objetivos educativos concretos.

Es evidente que el aprendizaje y experiencia educativa que aporta **Scratch** a los alumnos es cuanto menos, enriquecedora. No sólo porque éstos aprenden el funcionamiento, aunque simple, de la **programación informática**, si no porque, además, aprenden a trabajar con ordenadores de una forma muy sencilla evitando, en muchas ocasiones, el aprendizaje frustrado que puede provocar el trabajar con ordenadores al principio.

El uso de **Scratch** acerca a los niños al concepto de las redes sociales, es decir el de "share", ya que es posible que puedan compartir sus trabajos, programaciones y aplicaciones con el resto de sus compañeros de clase.

Los alumnos no sólo aprenden conceptos informáticos con el uso de **Scratch**, sino que también son capaces de asimilar otras habilidades que les serán útiles para otro tipo de materias como es el **aprendizaje autónomo**, ya que poco a poco serán capaces por sí mismos de desarrollar sus propias aplicaciones; con el paso del tiempo, los más pequeños irán escribiendo de una forma más lógica y sintácticamente correcta; y, por último, y lo más importante, harán realidad el lema que tiene la propia herramienta "**Scratch**": crearán, imaginarán y jugarán.

