

Docentes andaluces aprenden a enseñar programando videojuegos

- Este curso on line se inscribe dentro del Plan de Formación al Profesorado de la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía.
- La acción formativa es impartida por Programamos, una asociación sin ánimo de lucro que abandera a nivel nacional la introducción de la programación informática como herramienta educativa.
- Docentes de Infantil, Primaria, Secundaria y Formación Profesional aprenderán estrategias para usar videojuegos como un aliado a la hora de enseñar ciencias, lengua, inglés o matemáticas.
- El curso, en modalidad online, se desarrollará hasta el 25 de febrero y ha recibido más de 500 solicitudes.

Sevilla, 15 de diciembre de 2015 — Aprender a programar videojuegos para enseñar de una manera diferente. Ese es el objetivo del curso “Programación de videojuegos con Scratch como herramienta educativa” que la Asociación Programamos imparte al profesorado no universitario andaluz del 30 de noviembre al 25 de febrero. Esta primera edición ha recibido más de 500 solicitudes para 160 plazas. Es por ello que los más de 350 educadores que se han quedado en lista de espera ya han pedido la incorporación de este curso en futuras convocatorias del Plan de Formación del Profesorado.

En 2015 el Plan de Formación al Profesorado de la Consejería de Educación ofreció 34 acciones formativas a los docentes de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Formación Profesional de la Comunidad Autónoma. Con estas actividades formativas la Junta de Andalucía pretende facilitar al profesorado su reciclaje profesional y la incorporación de nuevas técnicas y metodologías a la educación andaluza.

“Otras comunidades autónomas como Navarra o Madrid ya han incorporado la robótica y la programación a sus currículos educativos. En Reino Unido o Estonia la programación informática se utiliza en la escuela para enseñar lengua o matemáticas. El primer paso en Andalucía es formar al profesorado”, comenta Jesús Moreno, codirector de Programamos, la asociación que imparte el curso.

Programamos abandera en España un movimiento generalizado en todo el mundo y que ha tenido del 7 al 13 de diciembre una enorme repercusión internacional con la “Hora del Código”, un macroevento en el que han participado millones de estudiantes de más de 180 países. De las 125.000 actividades que se han celebrado en todo el mundo durante esta Semana Educativa de las Ciencias de la Computación, un millar han tenido lugar en España.

“En un futuro próximo quien no sepa programar será un analfabeto digital, por eso es tan importante introducir esta materia desde edades tempranas”, comenta María Luz Aguado, investigadora de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid y una de las docentes del curso.

A lo largo de sus 40 horas de formación no presencial los docentes andaluces aprenderán a desarrollar por si mismos sus propios videojuegos y, lo que es más importante, diferentes estrategias para utilizar algo tan atractivo como un videojuego como aliado en clase.

Entre los 160 inscritos hay maestros de Educación Infantil y Primaria. También profesores de Secundaria y Formación Profesional. “Es importante que desde edades tempranas los más pequeños conozcan el lenguaje de las máquinas, para que ellas hagan lo que nosotros queremos y no al revés”, comenta María Moriana, que es docente del curso y Maestra de Educación Infantil.

El profesorado andaluz utilizará Scratch, un sencillo lenguaje que de manera muy visual introducirá al alumnado de todas las edades en las normas básicas de la programación. Aprender a programar no será un fin, sino un instrumento que permitirá a los docentes enseñar materias tan diversas como ciencias, matemáticas, lengua o inglés. “Es mucho más motivador enseñar a mis alumnos las partes de una casa utilizando un videojuego que de manera tradicional. Estoy muy sorprendida por cómo manejan la tecnología de manera intuitiva”, declara Rocío Huertas, maestra de Educación Infantil y una de las alumnas del curso.

Además de esta actividad formativa la Asociación Programamos ha desarrollado otros cursos de formación al profesorado en colaboración con el Ministerio de Educación y los organismos autonómicos en La Rioja, Navarra, Valencia, Ceuta o Madrid. Del mismo modo, en la web de Programamos los docentes comparten de manera desinteresada recursos educativos que permiten aplicar la programación en todos los niveles educativos. La Comunidad Programamos, formada por más de un millar de docentes de España e Iberoamérica, es la primera red social de programación y supone un punto de encuentro entre todos los educadores interesados en esta nueva manera de enseñar.

Acerca de Programamos

Programamos es una asociación sin ánimo de lucro cuyo objetivo fundamental es promover el desarrollo del pensamiento computacional desde edades tempranas a través de la programación de videojuegos y aplicaciones para móviles en todas las etapas escolares, desde educación infantil hasta formación profesional. Dos de sus socios fundadores han sido nombrados por la Comisión Europea embajadores de la Semana Europea de la Programación Europea en España. Programamos y la Universidad Rey Juan Carlos con su proyecto “Dr.Scratch” han sido el primer equipo español en obtener el premio Google Rise Awards.

Se adjuntan recursos gráficos

Foto 1: Una acción formativa de programación para el profesorado. Haz clic [aquí](#)

Foto 2: Un curso de programación para profesores. Haz clic [aquí](#).

Síguenos



Programamos
<http://programamos.es/>



Programamos en Twitter
[@Programamos](https://twitter.com/Programamos)



Programamos en Facebook
<https://www.facebook.com/programamos>

Contacto de prensa

Programamos

info@programamos.es

Adrián Yáñez 626974842

adrian@programamos.es

José Ignacio Huertas 656 231 749

joseignacio@programamos.es