

Un total de 360 escolares de Tudela aprenden programación informática

Los alumnos, de 4º de Primaria de 5 colegios, participan hasta el viernes en unos talleres que oferta la Fundación Dédalo en la Semana Europea de Código

M.T. Tudela

Promover la capacitación digital desde edades tempranas entre la comunidad educativa es el objetivo de los talleres gratuitos para 360 escolares de 4º de Primaria de cinco colegios públicos y concertados de Tudela que inició ayer la Fundación Dédalo y que se prolongarán hasta el próximo viernes.

En esta iniciativa, que se lleva a cabo con motivo de la Semana Europea de Código 2023, se enseña a los alumnos con edades entre los 9 y 10 años de los centros de Griseras, Compañía de María, San Julián, Anunciata y Huertas Mayores, la disciplina de la programación con código de una manera didáctica y divertida. Y es que, como indicaron desde la Fundación Dédalo, los talleres que se imparten “están diseñados para mostrar a los jóvenes lo divertido que puede ser la programación y cómo puede ayudar a dar vida a la innovación”, introduciéndoles en la tecnología de una manera lúdica.

Además, trabajan otras habilidades y destrezas que se conjugan con esta parte de las Ciencias

de la Informática, como son el pensamiento lógico, la resolución de problemas, la atención o la concentración, entre otras.

A través de un juego

El taller es impartido por la monitora de la entidad organizadora Habbibi Ruiz Segalerva. En el mismo se trabajan conceptos de programación a través de Minecraft, uno de los juegos favoritos de los niños de entre 9 y 10 años. Esos conceptos que se les imparten “les ayudarán a desarrollar su capacidad de resolución de problemas y a conseguir una mejor destreza con la informática a lo largo de su vida”, indicaron desde la Fundación.

En concreto, mediante Minecraft, los participantes en los ta-

lles aprenden a programar con código con *Voyage Aquatic* (viaje acuático), con el que pueden explorar y crear mundos submarinos a través de la programación.

Como indicó Rodrigo Zardoya, director de la Fundación Dédalo, Minecraft es un videojuego “que a estas edades lo conocen todos, y lo que hace es construir mundos; puedes hacerte una casa, un refugio... va relacionado con esto”.

Consideró que “no solo trabajan la programación con código, que eso, al final, es el uso de la herramienta digital para crear programas en sí, sino habilidades y destrezas que les ayudan a desarrollar el pensamiento lógico”. “Les pones un reto, y ellos tienen que pensar cómo solucionarlo, con lo cual ahí están trabajando

el pensamiento lógico, la resolución de problemas y también la labor en equipo, porque cuando no saben hacer algo echan mano de un compañero para que les ayude”, añadió. E incidió en que este tipo de habilidades en las que trabajan “les sirven para cualquier cosa que hagan en su día a día, como cuando tengan que hacer un trabajo en el colegio o los deberes”.

Zardoya explicó que la fundación que dirige lleva ya 8 años participando en la Semana Europea de Código, cuyo propósito es fomentar las competencias digitales. “Solemos hacer la actividad en colegios, y cada año nos dirigimos a escolares de distintos cursos. En esta edición lo hemos programado para alumnos de 4º de Primaria porque es en estas edades en las que juegan mucho a Minecraft”, explicó.

Para la organización de los talleres, bajo la iniciativa de Meet and Code 2023, la Fundación Dédalo ha contado con el patrocinio de SAP -@SAP4Good-, TechSoup Europe y TechSoup Spain.



Alumnos del colegio Griseras, con sus portátiles, en el taller -de pie, la monitora Habbibi Ruiz Segalerva-

CLAVES

Colegios y fechas. Los 360 alumnos y alumnas de 4º de Primaria de Tudela participantes en los talleres organizados por la Fundación Dédalo dentro de la Semana Europea de Código 2023 son de cinco colegios de la ciudad. La iniciativa comenzó ayer en el colegio público Griseras, y continúa hoy martes con alumnado del colegio Compañía de María. Mañana miércoles el taller se impartirá en el colegio San Julián, y en Anunciata y Huertas Mayores el jueves y viernes, respectivamente.

Objetivo. Esta iniciativa pretende promover la capacitación digital desde edades tempranas entre la Comunidad Educativa. Los talleres tienen como fin acercar a los escolares al mundo de la programación con código, introduciéndoles en la tecnología de una manera didáctica y divertida. En concreto, se trabajan conceptos de programación a través de uno de los juegos favoritos de los alumnos de 4º de Primaria, con edades entre 9 y 10 años, como es Minecraft.