

MONOGRAFÍA “HISTORIA DE LA ENSEÑANZA DE LA PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS”

Objetivos

La enseñanza de la programación para niños tiene su punto de partida en los años 60 del pasado siglo, con los trabajos de Seymour Papert y colaboradores en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT). Desde entonces, esta materia ha ido ganando importancia en los currículos escolares, siendo hoy una asignatura más en muchos países. Esta monografía constituye una revisión histórica de la evolución de la enseñanza de la programación para niños tanto en la escuela como fuera de ella, desde el mítico Logo hasta el pujante Scratch.

Destinatarios

Personas relacionadas con la educación para niños y adolescentes. Especialmente indicado para las áreas de informática, matemáticas, lógica, tecnología, ciencias de la educación, pedagogía, didáctica, etc. Puede ser utilizado por profesores, investigadores, estudiantes, pedagogos, etc.

Contenidos

- ✓ INTRODUCCIÓN. ACLARACIÓN SOBRE EL USO DEL TÉRMINO “PROGRAMACIÓN”.
- ✓ MOTIVOS PARA INTRODUCIR EL APRENDIZAJE DE LA PROGRAMACIÓN EN EDADES TEMPRANAS.
- ✓ PROGRAMACIÓN ¿CONTENIDO CURRICULAR O HERRAMIENTA TRANSVERSAL?
- ✓ ANTECEDENTES HISTÓRICOS: ENSEÑANZA DE LA PROGRAMACIÓN EN EDADES TEMPRANAS.
- ✓ SITUACIÓN ACTUAL DE LA ENSEÑANZA DE LA PROGRAMACIÓN EN EDADES TEMPRANAS.
- ✓ PERSPECTIVAS FUTURAS DE LA ENSEÑANZA DE LA PROGRAMACIÓN EN EDADES TEMPRANAS.

Extensión

La monografía consta de 21 páginas aproximadamente.

Dirección, modalidades y certificados

El autor de este trabajo es Mario Rodríguez Rancel, Ingeniero Agrónomo e Ingeniero Informático. Ha sido profesor de matemáticas en enseñanza secundaria y es en la actualidad Jefe de Proyectos de aprenderaprogramar.com. La revisión y montaje ha correspondido a Alejandro Cores Gómez, estudiante de Ingeniería Informática y colaborador de aprenderaprogramar.com. Se autoriza la reproducción parcial siempre que se cite la fuente.