



APRENDERAPROGRAMAR.COM

MOTIVOS PARA
INTRODUCIR EL
APRENDIZAJE DE LA
PROGRAMACIÓN EN
EDADES TEMPRANAS
(DV00705H)

Sección: Divulgación

Categoría: Historia de la enseñanza de la programación para niños

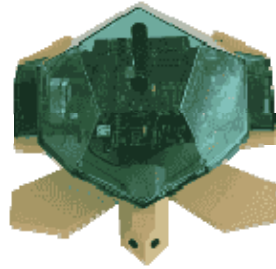
Fecha revisión: 2049

Resumen: Entrega nº5 de la monografía "Historia de la enseñanza de la programación para niños".

Autor: Mario Rodríguez Rancel

¿A QUÉ NOS REFERIREMOS CON EDADES TEMPRANAS?

Con **edades tempranas** nos referiremos aquí a la educación infantil, primaria y secundaria, es decir, las etapas escolares previas a las universitarias. La duración de cada etapa puede diferir en función de los países. Nosotros tomaremos como referencia, salvo indicación explícita en otro sentido, entre 3 y 5 años para la educación infantil, entre 6 y 11 años para educación primaria y entre 12 y 16 años para educación secundaria.



La mayor parte de contenidos reglados que introducen de alguna manera la programación se encuentran en primaria y secundaria. No obstante, también hay muchas experiencias de uso de la programación (típicamente robótica) en entornos de educación infantil.

OPINIONES SOBRE LA ENSEÑANZA DE LA PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS

Se encuentran fácilmente decenas o cientos de autores que abogan por la enseñanza de la programación (con distintas variantes: algoritmia, robótica, etc.) en edades tempranas. Es menos frecuente encontrar autores que lo discutan. Pero lo cierto es que respecto a la bondad de la enseñanza de la programación en edades tempranas y de forma generalizada, han existido criterios dispares según los autores y épocas.



A. Bork (1986, pp. 34-35) se muestra crítico con la tendencia a enseñar programación en la escuela que observaba en esa época: "A menudo parece que todo el mundo debería aprender a programar como si se tratara de algo vital. Están surgiendo cursos de programación por todas partes y para todos los niveles".

Analiza motivos que se argüían como relevantes para fomentar la enseñanza de la programación en la escuela, mostrándose crítico al respecto:

- Respecto al argumento de que aumenta el control sobre el ordenador, afirma que tiene poco sentido, ya que, según él, cuando un estudiante usa con eficacia un procesador de textos o una hoja de cálculo tienen un control suficiente que haría innecesario aprender a programar.
- Respecto a la contribución del aprendizaje de la programación para que los estudiantes mejoren su capacidad de resolver problemas y de razonamiento lógico, afirma que no es un argumento suficientemente demostrado.

Bork se muestra a favor de que la enseñanza de la programación se restrinja "a los estudiantes que vayan a necesitarlo", en referencia a estudiantes de ciencias e ingeniería. No obstante, avala también el uso de la programación para fomentar alguna aptitud intelectual específica poniendo como ejemplo el uso de la programación para ayudar a reforzar el estudio de las matemáticas.

B. Vitale (1994) si bien se muestra optimista respecto a la integración de la informática (en forma de programación o de aplicaciones) en el aula, señala que hay que rechazar el **optimismo acrítico** sobre sus supuestas "posibilidades milagrosas" como herramienta para profesores o psicopedagogos para superar las dificultades propias de su actividad pedagógica. Señala que estas dificultades son a menudo la proyección, en el marco escolar, de dificultades mucho más complejas que ningún artilugio ni técnica nueva podrán resolver automáticamente.

Próxima entrega: DV00706H

Acceso a la **monografía completa** en aprenderaprogramar.com -- > Divulgación, o en la dirección siguiente: https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=124&Itemid=401

Puedes acceder a la **aplicación gratuita** de enseñanza de la programación para niños Didac-Prog Cartesia y a un curso gratuito en:

https://aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=113&Itemid=306