

FECYT y Google organizan talleres de programación para niños y adolescentes

- Los talleres se imparten de noviembre de 2016 a marzo de 2017 en la sede de Alcobendas del Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, MUNCYT.
- El objetivo de esta actividad es que, a través de la programación, los jóvenes sean creadores y no meros usuarios de la tecnología.
- Los talleres están dirigidos a centros escolares. Habrá dos tipos de talleres agrupados por edad. Uno dirigido a estudiantes de primaria (8-12 años) y otro a estudiantes de secundaria y bachillerato (13-18 años).

Madrid, 15 de noviembre de 2016. La Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT, y Google organizan una serie de talleres de programación con el objetivo de incentivar a niños y jóvenes a que aprendan a utilizar las nuevas tecnologías como creadores, no sólo como usuarios, fomentando el espíritu innovador y emprendedor. Los talleres se celebran de noviembre de 2016 a marzo de 2017 en la sede de Alcobendas del Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, MUNCYT.

Se trata de una serie de talleres que se vienen llevando a cabo desde el primer trimestre de 2015 en los que ya han participado casi 3000 estudiantes de diferentes centros escolares que han valorado esta formación como una experiencia muy positiva y enriquecedora.

¿Cómo pueden cobrar vida las cosas utilizando un teléfono móvil? ¿De qué manera unos símbolos pueden dar lugar a imágenes, colores y sonidos en la pantalla del ordenador? ¿Cómo podemos mejorar la vida de las personas a través de la tecnología? En estos talleres se da respuesta a estas y otras preguntas. El objetivo es que los estudiantes se acerquen a la tecnología sin miedo, inventen y desarrollen sus propios programas y aplicaciones para mejorar la sociedad, dando rienda suelta a su imaginación.

Los talleres están dirigidos a estudiantes de Educación Primaria y de Educación Secundaria que acudirán con su centro escolar. En ellos aprenderán los conceptos básicos del lenguaje de programación utilizando los **entornos de aprendizaje Scratch y Tynker**.

Las sesiones para **grupos escolares de hasta 30 alumnos** se realizan los jueves y viernes, tienen una duración de 90 minutos y un precio de **2,20€ por participante**. Los alumnos de **primaria** participarán en el **primer turno (de 10 a 11:30)** y los de **Secundaria y Bachillerato** en el segundo turno (de **12 a 13:30**).

NOTA DE PRENSA

Existen dos tipos de talleres agrupados por edad. Los grupos de estudiantes de primaria, de 8 a 12 años (de 2º a 6º de Primaria), estudiarán los conceptos básicos del lenguaje de programación utilizando el entorno de aprendizaje Scratch. Los estudiantes crearán un personaje, aprenderán como pueden desarrollar su propio videojuego y cómo hacer que el teclado del ordenador sea el mando que se utilice para jugar.

Los grupos de estudiantes de **secundaria y bachillerato**, de 13 a 18 años, desarrollarán sus habilidades de programación utilizando el entorno de aprendizaje Tynker y podrán crear un videojuego con el desarrollo de software más avanzado.

La inscripción se realiza llamando al teléfono de reservas del Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, 91 425 09 19 en horario de 10:00 a 17:00 horas o a través del correo electrónico reservasmad@muncyt.es.

Sesiones previstas:

- 17, 18, 24 y 25 de noviembre de 2016
- 1, 2, 15 y 16 de diciembre de 2016
- 12, 13, 19, 20, 26 y 27 de enero de 2017
- 2, 3, 9, 10 y 16 de febrero de febrero de 2017
- 2, 3, 9, 10, 16 y 17 de marzo de 2017

Acerca de FECYT

La Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) es una fundación pública, dependiente del Ministerio de Economía y Competitividad. FECYT pone en marcha actividades de divulgación con el objetivo de fomentar el interés y la participación de los ciudadanos en la ciencia, especialmente de los más jóvenes. FECYT además proporciona servicios a investigadores y da apoyo a la Secretaría de Estado de Investigación, Desarrollo e Innovación en el análisis y seguimiento de indicadores de I+D+i.

Síguenos en:     

Acerca de Google

Google es una empresa global líder en tecnología que se dedica a mejorar las formas en que las personas se conectan con la información. Las innovaciones de Google en la búsqueda por Internet y la publicidad han hecho de su sitio web uno de los principales productos de Internet, y su marca, una de las más reconocidas en el mundo.