

## FECYT, Google y everis presentan en Málaga el estudio “Educación en Ciencias de la Computación en España”

- El estudio identifica las variables que influyen en la elección de las Ciencias de la Computación en el itinerario educativo y realiza recomendaciones para la introducción, expansión y mejora de la enseñanza de esta materia.
- El informe pone de manifiesto que existe un desconocimiento generalizado en la sociedad española sobre qué son las Ciencias de la computación.
- Se han realizado además talleres para niños de entre 8 y 14 de años de programación de videojuegos con la plataforma Scratch y la placa Makey Makey.

Madrid, 15 de diciembre de 2016. FECYT, Google y Everis han presentado hoy en Málaga el estudio el “Educación en Ciencias de la Computación en España 2015” en el marco de la Muestra infantil de Málaga, MIMA. El informe analiza la situación actual de la enseñanza en Ciencias de la Computación en España para alumnos entre 6 y 16 años.

En la presentación han participado el concejal de Innovación y Nuevas Tecnologías del Ayuntamiento de Málaga, Mario Cortés, Gonzalo Remiro, del Departamento de Cultura Científica y de la Innovación de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT, la Manager de Políticas y Asuntos Públicos de Google España y Portugal, Esperanza Ibáñez, y el socio director de everis en Andalucía, José Ángel Pérez.



El estudio identifica las variables que influyen en la elección de este itinerario formativo y realiza recomendaciones para la introducción, expansión y mejora de la enseñanza de esta materia en el corto y medio plazo. Este evento inaugura una serie de acciones que las tres entidades han puesto en marcha para fomentar el uso creativo de las tecnologías entre los jóvenes.

### Talleres de videojuegos

Además, se han llevado a cabo talleres para niños de entre 8 y 14 años, donde los participantes han podido dar sus primeros pasos en el ámbito de las Ciencias de la Computación de una manera lúdica, utilizando la plataforma Scratch y la placa Makey Makey.

Trabajando por equipos, los chicos programaron su primer videojuego en **Scratch** en el que tuvieron que capturar el máximo número de copos de nieve posibles para crear un muñeco de

## NOTA DE PRENSA

nieve digital. Pudieron además personalizar su proyecto utilizando su creatividad y conocimientos. Además, pusieron a prueba sus habilidades, interactuando con el proyecto creado utilizando la placa **Makey Makey**, con la que transformaron al resto de participantes del taller y a diversos elementos cotidianos en los botones de un particular mando de videojuegos.

Scratch es un entorno de programación diseñado para ser utilizado a partir de los 8 años con el que se pueden crear animaciones, videojuegos, tests... Se utiliza la programación por bloques, que permite a los usuarios diseñar y programar sus proyectos, promoviendo el pensamiento creativo, el razonamiento sistemático y el trabajo colaborativo.

Makey Makey es una placa que permite crear proyectos como mandos para videojuegos, instrumentos musicales u otros inventos, transformando objetos cotidianos en teclas para interactuar con sus creaciones. La placa simula algunas de las funciones de un teclado y un ratón tradicional: las flechas de dirección, la tecla de “enter”, la barra “espacio”, el “click”... y puede conectarse a cualquier elemento que tenga propiedades conductivas, desde frutas o agua, hasta el grafito o plantas. De esta manera, se convierte en un elemento que permite iniciarse en el ámbito de la programación desde un punto de vista creativo.

### Importancia de las Ciencias de la Computación

El informe parte de un estudio realizado durante el último año a partir de más de 2.000 encuestas a padres y alumnos, entrevistas y grupos focales con directores, docentes y familias procedentes de ocho comunidades autónomas, así como un panel de expertos, que han permitido investigar las causas de la falta de vocaciones por el estudio de las Ciencias de la computación, identificar las barreras y las claves para aumentar la percepción positiva y el interés por la enseñanza en esta materia.

El informe pone de manifiesto que un 82% de los padres y un 76% de los alumnos entre 12 y 16 años no saben qué son las ciencias de la computación y qué materias engloban o las confunden con otros términos.

La presencia, aún escasa, de las Ciencias de la computación en el currículo escolar es una de las causas de este desconocimiento ya que, según demuestra el informe, el estudio de estas ciencias en Educación Primaria y Secundaria se encuentra en su fase inicial, al no haber sido adoptado por la mayoría de los centros escolares de nuestro país. En consecuencia, tanto el uso de dispositivos digitales (5% en el caso de los alumnos de Primaria y 16% en el de los de Secundaria) como el reconocimiento de los lenguajes para programar (sólo un 24% conocían el Scratch como una herramienta de programación) es aún testimonial en nuestros centros educativos.

Ver [estudio completo en la web de FECYT](#).

## Acerca de FECYT

La Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) es una fundación pública, dependiente del Ministerio de Economía, Industria 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:     

## Sobre Alphabet Inc.

Larry Page y Sergey Brin fundaron Google en 1998. Desde entonces, la compañía ha crecido hasta tener más de 50.000 empleados en todo el mundo, con un variado abanico de productos y plataformas como Google Search, Maps, Ads, Gmail, Android, Chrome y YouTube, entre otros. En octubre de 2015, Alphabet se convirtió en la sociedad matriz de Google. Puedes leer más sobre la misión de Alphabet [aquí](#).

## Acerca de everis an NTT DATA Company

Everis es una empresa del grupo NTT DATA que ofrece soluciones de negocio, estrategia, desarrollo y mantenimiento de aplicaciones tecnológicas, y outsourcing. La compañía, que desarrolla su actividad en los sectores de telecomunicaciones, entidades financieras, industria, utilities, energía, administración pública y sanidad, alcanzó una facturación de 816 millones de euros en el último ejercicio fiscal. En la actualidad, cuenta con 17.000 profesionales distribuidos en sus oficinas y centros de alto rendimiento en 14 países.

NTT DATA es un proveedor líder de servicios de tecnologías de la información, y parte esencial de la innovación global. Con sede en Tokio, desarrolla operaciones comerciales en más de 40 países, y pone énfasis en el compromiso a largo plazo, combinando el alcance global con la proximidad local, para ofrecer servicios profesionales de consultoría de primer nivel, que comprenden desde el desarrollo de sistemas hasta servicios integrales de outsourcing. Para más información, visite [www.nttdata.com](http://www.nttdata.com).