



APRENDERAPROGRAMAR.COM

## ORIENTACIÓN SOBRE LA MONOGRAFÍA "HISTORIA DE LA ENSEÑANZA DE LA PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS" (DV00703H)

Sección: Divulgación

Categoría: Historia de la enseñanza de la programación para niños

Fecha revisión: 2049

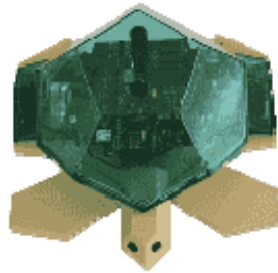
**Resumen:** Entrega nº3 de la monografía "Historia de la enseñanza de la programación para niños". Orientación sobre el contenido de la monografía.

Autor: Mario Rodríguez Rancel

## ORIENTACIÓN SOBRE "HISTORIA DE LA ENSEÑANZA DE LA PROGRAMACIÓN PARA NIÑOS"

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.

Esta revisión va dirigida a personas relacionadas con la educación para niños y adolescentes. En especial, es indicada para las áreas de informática, matemáticas, lógica, tecnología, ciencias de la educación, pedagogía, didáctica, etc. Puede ser utilizado por profesores, investigadores, estudiantes, pedagogos, etc.



Cabe destacar que el objetivo de esta revisión es divulgar e informar, de ahí, que no sean necesarios conocimientos previos.

Debemos tener en cuenta que, con edades tempranas, en esta monografía, nos referiremos a la educación infantil, primaria y secundaria, o más bien, a las etapas previas a la universidad. Las etapas educativas difieren de un país a otro. Por ello, es preciso indicar que tomaremos como referencia 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.

Hablaremos sobre el uso del término "programación" y el pensamiento computacional como tal. Por otro lado, profundizaremos en los antecedentes históricos donde se empezaron a sugerir ideas como las de **Seymour Papert**. En cuanto a este matemático de los años 60, fue pionero en detectar el enorme potencial que tenía el lenguaje computacional como herramienta para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños. El lenguaje Logo fue de gran importancia histórica, como veremos.

Haremos un recorrido por la enseñanza de la programación a niños desde sus orígenes históricos en los años 60, hasta la actualidad. Veremos como muchos países están revisando sus currículos escolares para incorporar aspectos de las ciencias de la computación y desarrollar el pensamiento computacional entre los escolares.

Trataremos de resumir los lenguajes y entornos que hemos encontrado como de más amplia difusión en la actualidad para la enseñanza de la programación en edades tempranas y cómo ésta se está viendo influida por el auge de la robótica.

Además, contemplaremos las perspectivas futuras de la enseñanza de la programación en edades tempranas. Hablaremos de la actual situación en las aulas de esta disciplina, así como, las opiniones actuales al respecto.

En cuanto a la extensión de la monografía, esta consta de 21 páginas aproximadamente, incluyendo la bibliografía.

Si quieres contactar con los autores de esta monografía, puedes hacerlo escribiendo a [contacto@aprenderaprogramar.com](mailto:contacto@aprenderaprogramar.com)

**Próxima entrega:** DV00704H

**Acceso a la monografía completa** en [aprenderaprogramar.com](http://aprenderaprogramar.com) -- > Divulgación, o en la dirección siguiente:

[https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com\\_content&view=category&id=124&Itemid=401](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](https://aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&layout=blog&id=113&Itemid=306)