

Ya sea desde cursos básicos o entrando en etapas medias, la programación informática se torna un nuevo eje de conocimiento en varias instancias educacionales tempranas.

Secuenciar actividades con una determinada lógica, en lo que podría considerarse un paso previo a los algoritmos que constituyen la base de la programación, es la principal base para dar esos pasos.

Así como un “segundo idioma”, conocer el concepto y las características de la programación está siendo cada vez más considerado como un paso adelante en el desarrollo como sociedades modernas.

Uno de los actores clave en este escenario son l@s profesor@s. De allí es que -por ejemplo- instancias como la llevada adelante por la Fundación País Digital junto a Samsung Chile llamada **[Club de Apps](#)**, capacita a cientos de profesor@s en todo el país para que aprendan el lenguaje de la programación, utilizando plataformas como Scratch o App Inventor.

Una vez capacitados, estos profesor@s incorporan la programación, ya sea en sus clases o en talleres extra-curriculares con l@s alumn@s. Programar se considera hoy una habilidad que fomenta el desarrollo cognitivo de los menores, por ello l@s docentes formad@s en esta especialidad logran traspasar una intensa herramienta.



Desarrollada por el Massachusetts Institute of Technology (MIT), Scratch se ha convertido en una de las plataformas preferidas a la hora de enseñar programación.

En el caso de la versión Junior, permite a los más pequeños (idealmente entre 5 y 7 años) desarrollar las bases del pensamiento computacional a través de bloques gráficos, con los cuales pueden hacer sus propias historias animadas.

De esta manera, los niños pueden modificar los personajes en el editor de pintura, añadir sus propias voces y sonidos, incluso insertar sus propias fotos para dar vida a los personajes.

Se aprende a secuenciar actividades con una determinada lógica, en lo que puede considerarse un paso previo a la programación. Además, favorece al desarrollo de habilidades cognitivas tales como pensamiento lógico, creatividad y resolución de problemas, entre otras ventajas.

Para adolescentes, en tanto, el acercamiento se hace desde instancias más gráficas, con plataformas como App Inventor que permite desarrollar apps para celulares o tablets.

Este tipo de plataformas entregan una mucha mayor variedad y complejidad de funciones y opciones, pudiendo acceder a los códigos que hay tras los bloques gráficos. Otra manera de motivar a los jóvenes es llevando la programación a planos físicos con elementos que los cautiven, como ocurre con la robótica.

El concepto de Steam (que integra -en sus siglas en inglés- ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemática) toma cada vez más fuerza en las aulas de nuestro país. En ese contexto, la programación se convierte en uno de los protagonistas que abre la puerta a la creatividad y al desarrollo de un pensamiento crítico.



El Club de Apps surge el año 2017. L@s profesor@s de enseñanza Básica y Media que aprenden a programar apps móviles a través de esta instancia, luego integran esa misma dinámica a sus clases con alumnos.

Programar es una habilidad esencial en la actualidad, por ello l@s docentes formados en esta especialidad logran traspasar una intensa herramienta. Niños y jóvenes pueden conectarse con habilidades de orden

superior, las que constituyen un aporte para toda la vida.

Porque una dinámica que interesa subrayar en los Clubs de Apps es que, a través de l@s profesores, l@s alumn@s pasen de ser simples usuarios de la tecnología a creadores con ella.