

¿Por qué tu hijo debe conocer los lenguajes de programación?

La informática más compleja ya no es una materia reservada solo para los más expertos

Los lenguajes de programación para niños se han convertido en una de las actividades extraescolares preferidas por padres e hijos. Los más pequeños ya no se conforman con aprender cosas tan básicas como la lectura, la escritura o las matemáticas. El mundo digital en el que ya estamos inmersos empuja a que los menores adquieran nuevas y más complejas aptitudes para enfrentarse al futuro y la realidad es que con todo esto, la parte más técnica de la informática se ha democratizado dejando a un lado la creencia de que estos conocimientos solo están reservados para los más expertos.

Enseñar a los niños lenguaje de programación no tiene por qué implicar que su futuro esté dirigido hacia el mundo de la informática. Los objetivos van mucho más allá. Los lenguajes de programación exigen ser ordenado y metódico y organizar todo en estructuras. Y esas tres características pueden aportar muchas cosas a la educación de los niños. Los lenguajes de programación para niños consiguen al fin y al cabo que los más pequeños aprendan de manera divertida aptitudes relacionadas con la lógica y la resolución de problemas.

Los robots cambiarán los trabajos del futuro. La formación de los niños de hoy en día tiene que estar enfocada en los procesos de fabricación del mañana, y en este aspecto los lenguajes de programación tienen mucho que decir. Ya hay quien se ha aventurado a adelantar que la formación en tecnología y programación ganará mucho terreno en los horarios de los más pequeños en los próximos años.

Pero esto de los lenguajes de programación es un tema relativamente nuevo, los lenguajes de programación para niños cumplen hoy 50 años. Seymour Papert, científico, matemático y educador, es el gran impulsor del lenguaje de programación para niños. Este experto inventó 'Logo' en el año 1968, un instrumento didáctico que permitía a los alumnos desarrollar su pensamiento lógico-matemático a través de diferentes procesos. El robot de Papert, llamado «tortuga de Logo» fue uno de los primeros cacharros que permitía a los alumnos resolver problemas a través de programación.

Scratch, el heredero de Logo. Scratch fue una herramienta desarrollada por el MIT y que bebía de las primeras ideas de Papert, pero intentando mostrar un juego mucho menos intimidante que los lenguajes de programación típicos. Scratch es una buena oportunidad para ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación sin necesidad de tener complicados conocimientos del tema.