

Cufí, X., Muntaner-Perich, E., Niell, M., Peracaula, M., Conellà, P., Estebanell, M. i Freixenet, J. (2016). *Playful Coding. Engaging young minds with creative computing.*

En *Early Mastery* han participado universidades y escuelas de 5 países de Europa que han diseñado y compartido experiencias cautivadoras de aprendizaje de la programación para niños y jóvenes (*playfulcoding activities*), no sólo con el objetivo de aprender los unos de los otros, sino también de elaborar un catálogo de actividades y una guía para maestros que ayude a las escuelas e institutos a dar un salto adelante y explorar el universo del Pensamiento Computacional. El proyecto huye de algunas modas que se centran exclusivamente en promover la programación en las escuelas aduciendo que esta será una competencia básica en los trabajos del futuro. En vez de esto, que de hecho ya es bastante obvio y positivo por sí mismo, los integrantes del proyecto se han inspirado en las ideas de los pioneros de los años 70 (como Seymour Papert, padre del LOGO) o con los creadores de un entorno digital para niños tan actual como *Scratch* (del MIT Media Lab), ya que *Early Mastery* parte de que aprender a programar cuando aún somos niños nos ayuda a articular nuestro conocimiento, a tomar control de nuestro propio proceso de aprendizaje, favorece que pensemos de forma más precisa sobre problemas complejos, y estimula nuestra creatividad y pensamiento crítico. En el proyecto, las actividades de *playfulcoding* diseñadas intentan ser multidisciplinares, para ser implementadas de forma transversal a través de diferentes asignaturas, con un enfoque basado en aprendizaje por proyectos y retos.

Los objetivos principales han sido:

- Explorar maneras y estrategias de promover el aprendizaje de la programación en escuelas europeas. Especialmente en alumnos de 8 a 15 años.
- Proporcionar ejemplos de actividades y talleres que favorecen que los niños y jóvenes dejen de ser exclusivamente usuarios/consumidores de las tecnologías digitales y se conviertan en creadores/productores. Dicho de otra manera: que los niños aprendan a usar las tecnologías digitales para expresarse de forma creativa.
- Ofrecer a las escuelas e institutos ejemplos inspiradores de cómo introducir la programación y la robótica de forma transversal dentro de los currículos escolares.

Los dos resultados principales son:

- Un catálogo de actividades inspiradoras de *playfulcoding* integrado en la web del proyecto (<http://playfulcoding.udg.edu>).
- Una guía para maestros en formato libro (físico y digital), que se ha traducido a 6 idiomas, y que incluye no sólo algunas de las actividades de *playfulcoding* sino también la explicación de toda la filosofía constructora que hay detrás, consejos técnicos, consideraciones sobre el entorno en los talleres, etc.

Durante los dos años de proyecto, se han diseñado y testeado en escuelas e institutos de entornos muy diferentes (urbanos/rurales, públicos/privados, etc.), se han realizado 45 charlas/seminarios/formaciones en más de 80 escuelas, llegando a más de 600 profesores y 4000 estudiantes. Estos indicadores nos permiten ser optimistas en cuanto al presente y futuro impacto del proyecto.

El equipo de Playfulcoding:

- Universitat de Girona/UdigitalEdu (Project Coordinator), GIRONA (CATALONIA-SPAIN)
- Escola Veïnat de Salt, SALT (CATALONIA-SPAIN)
- Constantin Ianculescu High-School, CRAIOVA (ROMANIA)
- University of Craiova (ROMANIA)
- Ysgol Bro Hyddgen (United Kingdom)
- Aberystwyth University (United Kingdom)
- University of Bourgogne (FRANCE)
- Esebel SRL, Spinoff dell'Università degli Studi di Perugia (ITALY)

Palabras clave: Creative Computing, constructionism, educació maker.

Referencias

- Brennan, K. & Resnick, M. (2012). New Frameworks for Studying and Assessing the Development of Computational Thinking. Proceedings of the 2012 annual meeting of the American Educational Research Association, Vancouver, Canada.
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. New York: Basic Books, Inc.
- Wing, J. (2014). Computational Thinking Benefits Society. 40th Anniversary Blog of Social Issues in Computing.