

## FECYT, Google y everis presentan en el Museo de la Ciencia de Valladolid 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.
- Mañana se celebrarán de 10 a 14 horas talleres para niños de entre 7 y 13 de años en el Museo de las Ciencia de Valladolid.

Valladolid, 17 de febrero de 2017. FECYT, Google y everis han presentado hoy en el Museo de la Ciencia de Valladolid el estudio “Educación en Ciencias de la Computación en España 2015”. 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 la Concejala de Educación, Infancia e Igualdad del Ayuntamiento de Valladolid, María Victoria Soto Olmedo, la Directora del Museo de la Ciencia de Valladolid, Inés Rodríguez Hidalgo, la Directora Provincial de Educación de Valladolid, M<sup>a</sup> Agustina Garcia Muñoz, el Director General de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, FECYT, José Ignacio Fernández Vera, la Manager de Políticas y Asuntos Públicos de Google España y Portugal, Esperanza Ibáñez y el gerente de everis, Sergio Marco.



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, mañana 18 de febrero se llevarán a cabo en el Museo tres tipos de talleres para niños de entre 7 y 13 años dedicados a dar los primeros pasos en el ámbito de la programación. Los talleres, que se realizarán de 10 a 14 horas, tendrán una duración de unos 35 minutos y un aforo máximo de 10 personas. Estos talleres ya están concertados.

Uno de estos talleres será sobre **“Videojuegos interactivos”** y en él se usará el entorno de programación por bloques Scratch para completar el código de un videojuego. Además, gracias a la placa Makey Makey, los niños probarán una manera diferente de jugar a ellos.

Otro de los talleres, denominado **“Programando luces”**, permitirá conocer el potencial de la placa Raspberry Pi y el entorno de programación Scratch. Combinando la programación con elementos físicos, como los LEDs, los chicos programarán divertidas animaciones luminosas.

Por último, en el taller **“Siguelíneas robóticos”** se utilizará el entorno de programación mBlock para programar los movimientos básicos de un robot y hacer que puedan seguir una línea.

### 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 15 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).

### Para más información:

Dpto. de Comunicación del Museo de la Ciencia de Valladolid.  
Teléfono: 983 144 300 [prensa@museocienciavalladolid.es](mailto: prensa@museocienciavalladolid.es)