

PROGRAMACIÓ

MARINA ERREA RODRÍGUEZ

MARIA GONZÁLEZ CÀNAVES

ANTÒNIA LLABRÉS ESTELRICH

MARIA MARGALIDA RAMIS MUNTANER

JUSTIFICACIÓ

Els nins de l'actualitat són anomenats nadius digitals. Això vol que ja neixen adaptats completament al món de les noves tecnologies, però no és el mateix saber usar aquestes tecnologies que aprendre tot el que podem fer amb elles. Amb això ens referim a l'aprenentatge del llenguatge de programació.

QUÈ ÉS?

La programació informàtica és el procés d'escriure un llenguatge que doni instruccions a l'ordinador.

Es tracta de donar les instruccions necessàries perquè els programes exhibeixen un comportament desitjat.

QUÈ ÉS?

Per donar aquestes instruccions utilitzem un llenguatge específic anomenat codi font.

Aquest ha estat dissenyat perquè només existeixi una única interpretació de la instrucció i no sigui possible el subjectivisme.

PER A QUÈ SERVEIX?

Els ordinadors intervenen en quasi la totalitat de les activitats humanes i la programació és qui permet el seu funcionament.

Però, és necessari que en sàpiga tothom?
S'ha d'introduir a les escoles?

Paul Gibson



(Imatge: un joc de classificació ideat per l'informàtic J. Paul Gibson per ensenyar als nens el concepte d'algoritmes de grafs)

PROGRAMACIÓ A L' ESCOLA

La utilització de programes que ensenyen a crear codi són un recurs per a treballar el pensament lògic-matemàtic dels nens.

- [Primo](#), el robot que ensenya programació .
- [Scratch](#), eina web d'iniciació en la programació.

VALORACIÓ PERSONAL

La programació dins l'educació és un tema molt actual i encara no hi ha gaires bones pràctiques. S'han creat bastants programes per introduir els nins en aquest món i que es poden utilitzar perfectament a les escoles. Trobem interessant, però, que s'introdueixi més com a recurs per a treballar el pensament lògic-matemàtic dels nens que no com a una nova assignatura on els nens sàpiguen que estan aprenent a programar.

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Brennan, k. i OHO Interactive (2009). ScratchED. Recuperat el 20/11/2014 de:
<http://scratched.gse.harvard.edu/>
- Brendan I. Koerner (2013). Forget Foreign Languages and Music. Teach our kids to Code. *Wired*. Recuperat el 20/11/2014 de:
http://www.wired.com/2013/09/ap_code/
- Ehrlich, N. I Gwerzman, J. [Code.org] (2013). *The hour of Code is here*. [arxiu de vídeo]. Recuperat el 20/11/2014 de:
<https://www.youtube.com/watch?v=FC5FbmsH4fw>
- R. Rancel, M. (s.d). Qué es y para qué sirve programar y la programación de ordenadores?. *Aprenderaprogramar.com*. Recuperat el 20/11/2014 de:
http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=article&id=35&Itemid=77

REFERÈNCIES BIBLIOGRÀFIQUES

- Lifelong Kindergarten Group (s.d.). Scratch. Recuperat el 20/11/2014 de: <http://scratch.mit.edu/>
- Code.org (2014). Code. Recuperat el 20/11/2014 de: <http://code.org/>
- Educacion 3.0 (2014). Primo, el robot que enseña programación a los niños. *Educación 3.0*. Recuperat el 20/11/2014 de: <http://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/robot-para-que-los-ninos-aprendan-a-programar/13061.html>
- Equipo Educación 3.0. (s.d). Educación 3.0. Recuperat el 20/11/2014 de: <http://www.educaciontrespuntocero.com/>