

Nota de Prensa

Una madrileña y una andaluza ganadoras de los primeros premios a nivel nacional en programación informática

- La entrega de premios, organizada por la Universidad Rey Juan Carlos, la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT) y Google, tuvo lugar ayer el Campus Madrid.
- Ángela (10 años) y Candelas (12 años) fueron las ganadoras por sus proyectos que relacionaban la Ciencia y la programación informática.
- Ganadoras y finalistas fueron elegidos por un jurado de 16 expertos del mundo de la industria del videojuego, la universidad, la escuela y la Asociación Programamos.
- Esperanza Ibañez, directora de Relaciones Institucionales de Google, valoró que las ganadoras fueran dos chicas.

Madrid, 10 de diciembre de 2015 — Durante la tarde de ayer, 10 de diciembre, tuvo lugar la entrega de premios del concurso de Dr.Scratch,, el primero a nivel nacional en el que se ha galardonado a los mejores proyectos de programación desarrollados por alumnos de primaria y secundaria. La Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT), Google y la Universidad Rey Juan Carlos promueven estos premios con el objetivo de estimular las inquietudes científicas de los escolares. “Es más atractivo y estimulante para ellos aprender el principio de Arquímedes o la fuerza de la gravedad desarrollando un videojuego que de otra manera”, comenta Gregorio Robles, profesor de la Universidad Rey Juan Carlos.

Casi un centenar de alumnos y alumnas de primaria y secundaria de toda España han participado enviando sus proyectos usando Scratch, un sencillo lenguaje de programación que les ha permitido desarrollar sus propios videojuegos con una temática científica. Explicar la flotabilidad de los objetos mediante un videojuego, un reto de preguntas y respuestas para averiguar el nombre de los diferentes instrumentos de un laboratorio o calcular la fuerza de la gravedad, han sido algunos de los proyectos más originales.

Un jurado compuesto por 16 expertos, entre los que se encontraban profesionales de la industria, profesores de primaria y secundaria, investigadores del mundo de la universidad y la Asociación Programamos, han elegido a los ganadores. “Ha sido muy difícil elegir a los premiados. Había proyectos con mucha calidad.”, declara Jesús Moreno, codirector de Programamos y uno de los miembros del jurado. Los 16 expertos escogieron los mejores proyectos en una evaluación a ciegas, en la que no conocían ni el sexo ni la edad de los participantes.

Ángela, una niña sevillana de 10 años ha sido la ganadora en la categoría de Educación Primaria. “Me he divertido mucho participando en este concurso”, comentó tras recoger el premio. Martina, de 9 años y de Valencia y Nicolás (11 años) de Madrid, han sido los finalistas. En cuanto a la categoría de Secundaria la galardonada ha sido la madrileña Candelas (12 años) de Madrid, seguida por Pablo (15 años) de Sevilla y Diego (12 años) de Madrid.

“Es un orgullo que entre ganadores y finalistas haya tantas chicas. Es una señal de que algo está cambiando”, valoró Esperanza Ibañez, responsable de Políticas Públicas y Asuntos Institucionales de Google, que comenzó la actividad realizada en Campus Madrid con una charla motivadora sobre el papel de la mujer en el mundo de la programación informática.

Durante el acto hubo varias demostraciones por parte del equipo de Dr.Scratch. Los asistentes pudieron relacionar el mundo virtual y real con Makey Makey. Unos plátanos se convirtieron en las teclas de un piano y los propios niños y niñas pasaron a ser los mandos de su propio videojuego. Los investigadores de la URJC también mostraron las posibilidades educativas de la programación informática como una herramienta para enseñar matemáticas, lengua, inglés o cualquier otra materia.

Las ganadoras recibieron cada una un robot educativo Lego Wedo. En cuanto a los finalistas obtuvieron una placa de Makey Makey, una herramienta que permite conectar objetos cotidianos con programas de computación.

Todos los participantes pudieron mejorar sus proyectos utilizando Dr.Scratch, una aplicación web gratuita desarrollada por la Universidad Rey Juan Carlos y la Asociación Programamos que permite evaluar de manera automática los proyectos desarrollados con Scratch para conocer si están realizados correctamente y mejorarlos. Dr. Scratch ha sido el primer equipo español en conseguir el Google RISE Award, los prestigiosos premios de la multinacional.

Acerca de Programamos

Programamos es una asociación sin ánimo de lucro cuyo objetivo fundamental es promover el desarrollo del pensamiento computacional desde edades tempranas a través de la programación de videojuegos y aplicaciones para móviles en todas las etapas escolares, desde educación infantil hasta formación profesional. Dos de sus socios fundadores han sido nombrados por la Comisión Europea embajadores de la Semana Europea de la Programación Europea en España. Programamos y la Universidad Rey Juan Carlos con su proyecto "Dr.Scratch" han sido el primer equipo español en obtener el premio Google Rise Awards.

Acerca de Dr. Scratch


Es un proyecto desarrollado de manera conjunta por Programamos y la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Se trata de una aplicación web que permite evaluar de manera automática los proyectos desarrollados con Scratch para conocer si están realizados correctamente y mejorarlos. Dr. Scratch ha sido el primer proyecto español en conseguir el prestigioso premio Google RISE Award.


Se adjuntan recursos gráficos


Foto 1:

Foto 2:

Síguenos

 Programamos
<http://programamos.es/>

 Programamos en Twitter
[@Programamos](https://twitter.com/Programamos)

 Programamos en Facebook
<https://www.facebook.com/programamos>

Contacto de prensa

Programamos
info@programamos.es
Adrián Yáñez adrian@programamos.es
José Ignacio Huertas
joseignacio@programamos.es