

Tabla de Contenidos

Nuevas competencias digitales para un nuevo marco tecnosocial	1
<i>¿Por qué aprender a programar?</i>	1
Convocatorias	1
EU Code Week	2
Curso: "De espectador a programador"	2
Bloque 1	2
Bloque 2	2
Bloque 3	3

Nuevas competencias digitales para un nuevo marco tecnosocial

“Las competencias digitales son fundamentales para un verdadero mercado único digital y nos ayudan a comprender cómo se construye este mundo nuestro, cada vez más conectado. La programación no tiene que ver solamente con ordenadores, también está relacionada con la resolución de problemas, la comunicación, la colaboración y la creatividad necesarias para los empleos de hoy y del futuro”. Andrus Ansip, vicepresidente responsable del [mercado único digital](#) de la UE.

“Desde el principio de los tiempos, la piedra, el hierro, el papel y el lápiz sucesivamente nos han dado la posibilidad de hacer cosas que han transformado nuestras vidas. Ahora vivimos una época diferente en la que nuestro mundo está configurado por la programación. Distintas épocas crean diferentes oficios con cualificaciones diversas. Durante la Semana de la Programación queremos que los europeos descubran la programación y se diviertan con ella. Aprender a programar es dar forma a nuestro futuro”. Alessandro Bogliolo, director del equipo de la Semana de la Programación de la UE.

¿Por qué aprender a programar?

Vivimos en un mundo que ha experimentado muchos y rápidos avances tecnológicos. La manera de trabajar, comunicarnos, comprar y pensar se ha transformado radicalmente. Para poder hacer frente a estos cambios tan rápidos y comprender el mundo que nos rodea, es necesario no solo conocer mejor la tecnología, sino también desarrollar las competencias y aptitudes que nos ayuden a adaptarnos a la vida de esta nueva era. Aprender a programar nos ayuda a comprender cómo funcionan las cosas, conocer conceptos y crear, y nos será útil para trabajar y para entretenernos. Además, nos ayuda a liberar nuestra creatividad y a colaborar con personas excepcionales que pueden encontrarse cerca de nosotros pero también en cualquier parte del mundo.

En un futuro próximo también se necesitarán conocimientos de programación básicos para muchos puestos de trabajo. Más del 90% de las profesiones liberales exigen hoy algún conocimiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Además, los profesionales del ramo son un elemento esencial de la mano de obra moderna en todos los sectores de la economía europea, con una demanda que crece anualmente un 3%, aunque el número de titulados en informática no crece al mismo ritmo. Como consecuencia de ello, no logran cubrirse numerosas vacantes para profesionales de las TIC a pesar del alto nivel de desempleo en Europa. Si no podemos abordar de forma adecuada este problema, tanto a nivel europeo como nacional, es posible que de aquí a 2020 tengamos que hacer frente a una escasez de hasta 825.000 profesionales de las TIC.

— Fuente: ec.europa.eu

Convocatorias

Además de estas convocatorias, puedes ver las que publicamos en la [página principal](#) de nuestra web.

EU Code Week



Desde 2013 la UE convoca a centros escolares, niños, programadores, jóvenes, padres, profesores o empresas para, durante una semana, idear actividades que ayuden a fomentar las competencias digitales, incluida la programación, en sus países. El año pasado, más de 150.000 personas participaron en 4.200 actividades de programación en 36 países en Europa y en el resto del mundo.

La Tercera Semana de la Programación de la UE tendrá lugar entre el 10 y el 18 de octubre 2015 bajo el lema 'Dar vida a las ideas con la programación'. Millones de niños, jóvenes, adultos, padres, profesores, empresarios y responsables políticos se reunirán otra vez en actos y aulas en toda Europa para aprender a programar.

[Mapa de eventos](#)

[Cómo organizar un evento](#)

[Lista de recursos](#)

[Blog](#)

[Twitter](#)

Curso: "De espectador a programador"

El [educalAB](#) del INTEF ha creado un curso de programación basado en la herramienta [Scratch](#) del MIT titulado "De espectador a programador: El camino para entender la tecnología aprendiendo a manejarla" y lo ha hecho disponible en YouTube. Estos son los [vídeos del curso](#):

Bloque 1

- [Introducción](#)
- [1.1 Creando un "proyecto"](#)
- [1.2 Visualizando mensajes](#)
- [1.3 Estableciendo el fondo del proyecto](#)

Bloque 2

- [2.1 Posicionando un objeto en el escenario](#)
- [2.2 Mover y girar objetos](#)
- [2.3 Usando varios objetos](#)
- [2.4 Cambiando el disfraz de un objeto](#)
- [2.5 Bucles II: "por siempre"](#)

- 2.6 Bucles III: "repetir hasta que"
- 2.7 Varios programas en un mismo objeto
- 2.8 Barra de herramientas
- 2.9 Creando "estudios"

Bloque 3

- 3.1 Comunicación y sincronización entre objetos (I)
- 3.2 Comunicación y sincronización entre objetos (II)
- 3.3 Comunicación y sincronización entre objetos (III)
- 3.4 Concepto de "variable"
- 3.5 Interactuación con el usuario
- 3.6 Instrucciones condicionales (I)
- 3.7 Instrucciones condicionales (II)
- 3.8 Ejemplos de instrucciones condicionales

From:

<http://filosofias.es/wiki/> - **filosofias.es**

Permanent link:

http://filosofias.es/wiki/doku.php/cts/tecnologia/nuevas_competencias_digitales

Last update: **2015/08/21 11:55**

