

El 84% de la comunidad educativa apuesta por la programación como asignatura obligatoria

- » El Observatorio de la Educación Computacional, elaborado por Code.org y con el apoyo de Barcelona Activa, destaca la importancia de la formación en programación y el fomento de las vocaciones científicas y tecnológicas desde colegios e institutos
- » Un 72% cree que la programación en los planes de estudio promueve la igualdad de oportunidades
- » Según el Observatorio, el aprendizaje de la navegación y uso de Internet es un 5% mayor en Barcelona que en el resto de España
- » [Enlace al Observatorio](#)

Coincidiendo con la semana del código de la Unión Europea, el Ayuntamiento de Barcelona y la organización internacional Code.org han presentado el Observatorio de la Educación Computacional, cuyas conclusiones resaltan la importancia de la formación en programación en las escuelas y colegios, y que servirá como marco de acción para avanzar hacia las competencias STEAM en la ciudad.

Entre los datos más relevantes del informe, obtenidos a partir de encuestas a 1.600 personas de la comunidad educativa (docentes, familias y alumnado), se señala que un 84% de la comunidad educativa apuesta por la programación como asignatura obligatoria, dato que asciende al 86% entre los padres y madres de la ciudad. Además, un 72% de las personas encuestadas está de acuerdo con la incorporación de la programación en los planes de estudio en edades tempranas como factor que promueve la igualdad de oportunidades.

Del informe también se extrae que un 62% opina que el mercado laboral tiene problemas para encontrar profesionales con formación en las disciplinas tecnológicas, y se ha evidenciado que el aprendizaje de la navegación y el uso de Internet es un 5% mayor en Barcelona que en el total de España. Sin embargo, los centros que han integrado la programación con mayor éxito, desde el punto de vista pedagógico, son aquellos que cuentan con un equipo docente con alta competencia digital.



La presencia de la programación en los centros educativos, según el Observatorio, desigual, y se señalan diversos factores como la falta de recursos materiales, la escasez de profesorado especializado en la materia, la tipología y complejidad del centro educativo, entre otros.

En relación con los equipos docentes, el informe señala que el nivel de competencias digitales del colectivo es bastante diverso debido a que la formación de los profesionales habilitados para la docencia es muy heterogénea y en disciplinas muy especializadas, especialmente en secundaria. También porque el aprendizaje de lo digital requiere una actualización constante de conocimientos y habilidades.

La brecha de género y los estereotipos se hacen notar en esta esfera de valoración, ya que un 65% de los jóvenes que han participado en la encuesta cree que la programación es más para chicos que para chicas.

Presentación en el Cibernarium del 22@

En el acto de presentación del Observatorio hoy en Barcelona la concejala de Promoción Económica y Trabajo y presidenta de Barcelona Activa, Raquel Gil, ha destacado: “Queremos promover iniciativas que incentiven el talento digital, el científico y el femenino. Son estrategias que deben convivir a largo plazo, y que deben promover el interés de los y las más jóvenes en las disciplinas STEAM, entre ellas la programación computacional. Este Observatorio nos abre la puerta a seguir avanzando, y dar los pasos necesarios para que el profesorado pueda tener los recursos y los conocimientos para trabajar con idoneidad. Con Barcelona Activa ya estamos promoviendo iniciativas, como la IT Academy para fomentar el talento en las disciplinas de la programación y ciencia de datos; o la elaboración del mapa del talento en Barcelona, que también ayuda a visualizar los diferentes perfiles profesionales y sus necesidades. Queremos que el talento sea una fuente de igualdad y que nuestra ciudad continúe líder en términos digitales y científicos, por lo que debemos cultivar, retener y atraer todo ese talento con los mejores planes formativos”.

El director de Code.org, Fran García del Pozo, agradece el apoyo de Barcelona Activa en la realización de este estudio que nos permite definir las líneas de trabajo en nuestra labor de fomentar el aprendizaje de la programación, y de otras disciplinas de la informática, a lo largo de la vida escolar del alumno.

Entre las personas que han participado en el acto se encontraba Polina Redina, finalista de la OIFEM (Olimpiada Informática Española Femenina). Redina ha destacado que “es muy importante empezar a incluir la formación de informática lo antes posible porque solo practicándola una persona descubrirá si le gusta o no. Por otro lado, existe una desproporción a nivel de género por lo que desearía que las oportunidades fueran al menos del 50% entre hombres y mujeres, para que nosotras podamos igualmente aportar y tener impacto en el mundo de la tecnología, que es el futuro”.



Plan STEAM Barcelona

Durante el primer trimestre de 2023 se ha llevado a cabo el trabajo de campo para obtener los datos del observatorio. Se han realizado entrevistas a líderes de opinión y representantes institucionales. También se han llevado a cabo 5 grupos de enfoque con diferentes perfiles: estudiantes de bachillerato, padres de primaria y ESO, profesorado de primaria, tecnología y directores de centros, jefe de estudios y coordinadores pedagógicos. Además, se ha enviado un cuestionario general a todos los centros de titularidad pública, concertada y privada de Barcelona ciudad.

En el año 2021, el Ayuntamiento de Barcelona, a través de Barcelona Activa, firmó un acuerdo con la iniciativa Code.org para que el alumnado aprendiera educación computacional, una pieza clave en el futuro profesional, ya que las ocupaciones del futuro valorarán competencias que ofrece esta educación como la lógica, la resolución de problemas o el pensamiento crítico. Barcelona Activa despliega el Plan STEAM Barcelona que aglutina proyectos para el fomento de las vocaciones científico-tecnológicas con perspectiva de género.

Code.org surgió hace 20 años en los Estados Unidos como una organización educativa sin ánimo de lucro que ofrece acceso gratuito y abierto a contenidos formativos de programación para potenciar la formación de las competencias STEM en la infancia. En la actualidad, más de 67 millones de estudiantes y 2 millones de docentes tienen cuentas en la plataforma de Code.org. Gracias al Ayuntamiento de Barcelona, la plataforma ofrece desde el año 2022 los contenidos en catalán.

[Enlace al Observatorio.](#)