CONVOCATORIA DE PREMIOS @asLAN
A PROYECTOS DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL EN ADMINISTRACIONES Y ORGANISMOS PÚBLICOS

BITBOT.CAT

Implantado en:

Generalitat de Catalunya

ANTECEDENTES/PROBLEMÁTICA

La educación es clave para conseguir que los ciudadanos sean competentes en el mundo digital. Además, si consideramos que la competencia digital implica la capacidad de producir contenidos y soluciones para este mundo, no sólo de consumirlos, encontraremos un amplio consenso en el importante rol que la educación desempeña en este proceso.

La educación es un proceso continuo durante toda la vida. De todas formas, podríamos diferenciar los dos contextos en que se desarrolla: el contexto formal o curricular, que principalmente se produce en los centros educativos, y el contexto no formal o extraescolar, que se produce en cualquier otro ámbito (la familia, el deporte, los medios de comunicación, el juego, el trabajo, ...).

El sistema educativo español garantiza la educación obligatoria hasta los dieciséis años. Durante esta etapa, se desarrolla el interés por determinadas materias o disciplinas, y, en algunos casos, lo que llamamos la vocaciones. Puesto que la educación formal garantiza un acceso igualitario a todos los ciudadanos, es imprescindible que de respuesta a las necesidades variantes de la sociedad. En este sentido, la escuela juega un papel insustituible en la educación. A pesar de ello, también es cierto que, en muchas ocasiones, los continuos cambios en el currículum y las dinámicas de formación del profesorado, hacen que sea muy difícil que la escuela se adapte con agilidad a todo lo que se le demanda.

Desde el punto de vista del sector de las TIC, un sector basado en el conocimiento y que se encuentra en constante crecimiento en nuestro país, son necesarios más profesionales calificados de los que, en estos momentos, salen de nuestras universidades y escuelas profesionales.

Introducir la programación de ordenadores, la robótica e, incluso, el diseño digital 3D en la escuela deviene imprescindible para conseguir más profesionales del mundo digital. No podemos esperar que nuestros hijos se conviertan en tecnólogos por el simple hecho de haber nacido en un contexto tecnológico. Este tiene que ser el foco, pero la escuela necesita un tiempo para hacer esta adaptación e incorporar estos conocimientos. Puesto que, a corto plazo, no se puede

garantizar una respuesta sistémica a esta necesidad, el programa bitbot.cat complementa, desde la educación no formal, la capacitación digital de los jóvenes a través de las actividades extraescolares y de ocio.

OBJETIVOS PERSEGUIDOS

Los objectivos perseguidos son:

- **profundizar en la competencia digital** de los jóvenes para que sean ciudadanos de pleno derecho en la sociedad digital con capacidad para crear sus propios contenidos y soluciones;
- **promover las vocaciones tecnológicas** para dar una respuesta a la demanda de la sociedad de más profesionales especializados en las TIC

FASES DEL PROYECTO – RECURSOS EMPLEADOS

El proyecto se ha conceptualizado con tres ejes:

- **ordenar la oferta** a través de un catálogo *online* de las distintas actividades de programación y robótica que se ofrecen en un contexto extraescolar;
- **formalizar los contenidos** a través de un programa de formación y certificación de los monitores de programación y robótica
- **promover la participación** a través de acciones de difusión, de premios y concursos, y de promoción de las actividades ya existentes en el panorama de la programación y la robótica.

El proyecto consta de dos fases: el lanzamiento y la consolidación.

En la fase de lanzamiento, iniciada el octubre de 2016 y con un duración prevista de un año, se ha elaborado el catálogo y se ha publicado en línea (actualmente recopila más de 100 actividades), se elaborado el programa de formación y se impartido una primera edición del curso, y se han empezado a ofrecer charlas y talleres a familias y docentes para explicar las virtudes del pensamiento computacional para los estudiantes y, en consecuencia, de las actividades que lo desarrollan. En esta primera fase, la financiación del proyecto corre a cargo de la Generalitat de Cataluña.

La segunda fase, prevista para el año 2018, consolidará la oferta formativa a través de las escuelas de monitores de ocio ya existentes y la oferta de actividades en todo el territorio.

CONCLUSIONES DE LA ENTIDAD

La programación y robótica educativas viven un momento dulce. El mundo *maker*, la IoT, las tecnologías móviles, ... han venido para quedarse y han puesto la tecnología en todos los rincones de nuestra vida.

El concepto de nativo digital que utilizamos para referirnos a los jóvenes que han nacido en la sociedad digital, camufla en muchas ocasiones, bajo la aparente seguridad y agilidad con que

utilizan estas tecnologías, fuertes debilidades en su comprensión. Debilidades que, en muchas ocasiones, por ser compartidas, pasan desapercibidas a los padres y docentes.

El dominio de cómo funciona y cómo se hace la tecnología es esencial para consolidar una economía digital basada en el conocimiento. Por todo ello, cualquier esfuerzo en este sentido se hace imprescindible. Bitbot.cat no pretende ser la solución a este envite, sólo un grano de arena más en el camino para conseguir una auténtica competencia digital de los ciudadanos.