

Curso express para futuros programadores

"La idea principal es que los niños se lo pasen bien durante dos semanas". Con esas palabras se refirió Juan Julián Merelo Guervos, director de la Oficina de Software Libre de la Universidad de Granada (UGR), al VI Campus Infantil de Software Libre que, con el patrocinio de Codeko, concluyó el pasado viernes tras dos intensas semanas de duración.

Las clases han mantenido ocupados a los pequeños durante todas las mañanas y, como en ediciones anteriores, el objetivo ha sido "que los más pequeños se familiaricen con el uso del software libre y que se den cuenta de que la informática no solo sirve para jugar, sino que también permite crear cosas propias", añade. Este campus, que da por finalizada su sexta edición, acoge a niños de 7 a 14 años y, "aunque en sus inicios estaba destinado únicamente a hijos de personas de la UGR, ahora ya está abierto a todo el mundo", apunta Merelo.

Además, el precio es muy asequible: 60 euros para quienes consigan una subvención, y 110 para el resto.

El campus ha reunido esta vez a 90 asistentes, cifra que casi duplica la demanda del año pasado. En cuanto al contenido, se ha dividido en dos partes: "la primera es ofimática, donde manejamos Libre Office -con procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones multimedia, entre otras herramientas-. La segunda parte es de programación; aquí utilizamos *Scratch*", explicaba Renato Ramírez, uno de los profesores.

Lo que más llama la atención a los niños es, en palabras de Merelo, "ver que tienen todo en sus manos: pueden crear sus propios juegos; son ellos mismos quienes inventan los personajes y ponen en marcha la animación". Les complace especialmente el hecho de "dar instrucciones al ordenador para que éste haga lo que ellos quieran", señala el director de la Oficina de Software Libre.

"Para mí lo más divertido es jugar a juegos desde internet", afirmaba Ignacio, de 9 años, quien reconoce haber aprendido mucho estos días. Para Sara, de la misma edad, lo más interesante ha sido programar con *Scratch*.

Parece que cualquier cosa que tenga movimiento resulta más fácil de comprender y asimilar a un niño. O al menos esa es la opinión de Ramírez, quien comenta que "para ellos, escribir su nombre en un procesador de textos, resulta aburrido, pero si lo colocan en una presentación animada, la cosa cambia".

Además, esta sexta edición ha contado con algunas novedades. "Ahora hemos introducido un lenguaje de programación que permite programar móviles; anteriormente no nos lo planteamos porque eran años en los que no todo el mundo tenía un teléfono móvil", explicaba Merelo.

De hecho, es precisamente innovar lo que hace que muchos de estos niños repitan la experiencia año tras año. Miguel, que en septiembre comenzará cuarto de Primaria, reconoce que lleva tres años consecutivos asistiendo al curso. Javier, de 10 años, se encuentra en la misma situación: ya conocía el campus y este año convenció a sus padres para regresar.

Desde el 30 de junio que comenzaron las clases, el objetivo de los profesores ha sido que los niños aprendieran a crear con los ordenadores en un ambiente lúdico y pedagógico. Todo apunta a que han cumplido sus promesas.

La cosa no queda aquí, pues ya están pensando en el año que viene. De cara a la siguiente edición, Merelo recomienda a todos los niños que sientan curiosidad apuntarse a este curso, "simplemente porque aquí van a disfrutar aprendiendo". Cuenta que, al concluir las dos semanas, se realiza una encuesta preguntando "¿qué le falta al campus?" y la respuesta es siempre la misma: "una semana más".