



DEPORTES

Gallar: «Quiero una Cultural primera»
«Somos un gran equipo y hay que demostrarlo» **Página 35**



SOCIEDAD

Presencia en el sueño educativo frustrado
La residencia de señoritas acogió a 90 leonesas **Páginas 47 y 48**



CULTURA

Ugidos pone luz en incógnitas históricas
Publica el ensayo 'Enigmas y conspiraciones' **Página 57**

Cantabria y Andalucía piden unirse al plan de drones leonés

◆ Solicitan a Auvsí, la mayor organización del mundo del transporte no tripulado y la robótica, que les facilite información sobre sus proyectos y cómo pueden integrarse ◆ Una naviera de Vigo demanda datos sobre la Nertra, la Nueva Era del Transporte, que lidera la provincia **Página 5**



PROGRAMACIÓN DIGITAL DESDE LA ESCUELA

En el colegio Quevedo los padres se han convertido en profesores de programación. Un desarrollador de software, Silvestre Losada, lidera el reto en el que ya participan 33 chavales, que adquieren formación sobre cómo recibe, entiende y ejecuta un ordenador las órdenes del código fuente. **Innova**

SECUNDINO PÉREZ

El Estado anuncia que desbloquea 14 M€ de los 55 adeudados del Miner

◆ La Junta no descarta recurrir ante la Audiencia Nacional para poder percibir todo lo pendiente

El director general de Minas de la Junta informó ayer del anuncio del Gobierno central de que en los próximos días

dictaminará el pago de una parte del dinero pendiente de los adelantos de inversiones del Plan del Carbón. **Página 19**

DESCARGAS CANTIDADES LIMITADAS

CÉSPED ARTIFICIAL 35 mm

BRICO DEPÔT
VALDELA FUENTE N.º 601
a partir del 24 DE MARZO

8 € m²
95

Ver más en www.bricodepot.com
El teléfono es 907 40 107

El presidente del CEL advierte de que León no debe centrarse sólo en captar turistas

Julio César Álvarez, en el balance de su primer año al frente de la organización empresarial, reclama que se busquen mensajes positivos olvidando las excusas para conseguir atraer empresas hacia la provincia. **Página 8**

CRIMEN DE LA PEREGRINA

Denise falleció por varios golpes en la cabeza y las manos le fueron seccionadas

Los técnicos del Instituto Nacional de Toxicología declaran en el juicio en la Audiencia que el criminal empleó un objeto romo. **Página 22**

Castilla y León reclama una PAC que garantice la renta e incorpore medidas anticrisis

Unanimidad en las autonomías para prolongar los pagos directos de fondos europeos al campo en la política agraria más allá de 2020. **Página 25**

El Bierzo

Bembibre se une a Camponaraya y Ponferrada en la pugna por la sede del Consejo

El Ayuntamiento de la capital del Bierzo Alto plantea su candidatura para acoger el ente comarcal. **Página 13**

Diario de León

INNOVACIÓN, INVESTIGACIÓN,
DESARROLLO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

LA PLATAFORMA, UNA COMUNIDAD VIRTUAL DE 'APURADOS'

■ Regresan con su plataforma online, el blog 2profesnapuros.com y una agenda en app para ayudar a los maestros y no fiarlo todo a la memoria. La leonesa Carlota Hernández y Anna Palencia, ambas profesoras, han creado una comunidad virtual de 33.200 seguidores 'apurados'



Drasanvi
Salud, belleza y bienestar

www.drasanvi.com



SECUNDINO PÉREZ

'ACTIVADOS' EN EL NUEVO LENGUAJE

La tecnología ha irrumpido en todos los ámbitos de nuestras vidas. Para lograr domarla, cuatro padres, una madre y un escolar han decidido mostrar cómo se programan videojuegos, música y animaciones a los alumnos de 8 a 10 años del colegio Quevedo. Lo hacen de forma altruista, amena y fuera del horario lectivo, convencidos de que es abrir una puerta al futuro laboral de los pequeños. La experiencia de enseñar a un hijo a programar parece que será la próxima versión de ayudarles a andar en bicicleta.

■ En la era digital, conocer el nuevo lenguaje de programación es clave, aunque aún no figura como asignatura. Adelantándose al futuro, un grupo de padres (y uno de

sus hijos) han llevado esa nueva forma de expresión a las aulas del colegio Quevedo confiando en que puedan desarrollar trabajos desde León abiertos al mundo. Po-

tenciar la capacidad creativa de los niños y fomentar su espíritu emprendedor e innovador es la misión que se han marcado con su Código Activo, que llega a 33 alumnos.



Profesores de programación Daniel López Palomo, Silvestre Losada, María Jesús Ortega, Jaime Fernández y José María Martínez. SECUNDARIO PÉREZ

PROGRAMAR. NIÑOS QUE DOMINAN A LAS MÁQUINAS

UN GRUPO DE PADRES DECIDE ADELANTARSE AL FUTURO Y DAR CLASES DEL NUEVO LENGUAJE DIGITAL A NIÑOS DEL QUEVEDO CON GRAN ÉXITO

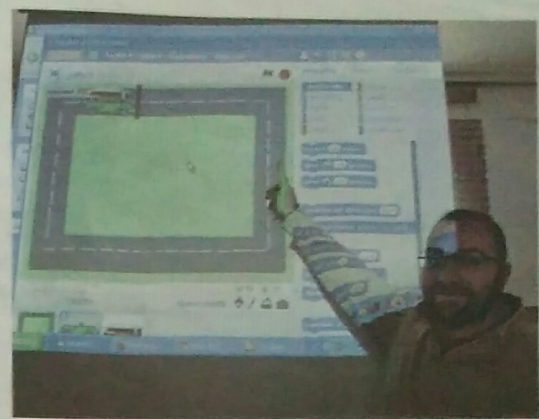
PILAR INFESTA | REDACCIÓN
 La programación es ciencia y arte. Se escribe un mensaje, el código fuente, que el ordenador recibe, entiende y ejecuta después de una serie de traducciones. Permite elaborar programas para resolver problemas con los ordenadores. Deslumbra con videojuegos, animaciones y colores. Toda una caja de Pandora por descubrir que ya está al alcance de los escolares del colegio Quevedo, gracias a la ini-

ciativa de un desarrollador de software, Silvestre Losada, y un emprendedor que mejora con programas cibernéticos la calidad de los hoteles, Pablo Fernández. Ambos propusieron a la asociación de padres y madres del centro desarrollar el plan Código Activo para enseñar a los niños programación informática. Un nuevo lenguaje, una herramienta que en un futuro puede permitirles realizar su trabajo desde León, aun-

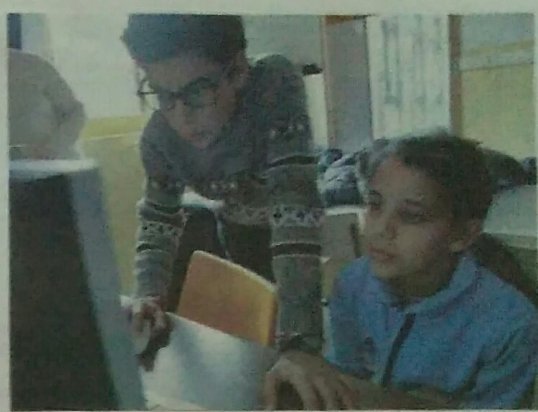
que los clientes operen en otras ciudades o países. Fernández es ejemplo de ello. Abandonó su empleo en Madrid para co-dirigir desde León con éxito la plataforma Hotels quality. La idea entusiasmó a la Ampa y acumuló un centenar de peticiones de alumnos que querían recibir las clases extraescolares. Con escasos recursos, en un aula pequeña de infantil y un ordenador para cada dos estudiantes, desgranaron desde el pasado octubre

los entresijos de la programación a 33 pequeños los martes y miércoles de 16.00 a 17.00 horas. A su labor altruista se sumaron el hijo de Fernández, Jaime, que es estudiante de primero de la ESO; Daniel López Palomo (ingeniero de software en HP); José María Martínez (PM Ingenieros); y María Jesús Ortega (del Ministerio Energía, Turismo y Agenda Digital). Unos expertos de lujo para una tarea ejemplar abrir los ojos infantiles al lenguaje digital de forma amena, práctica y con proyección, porque programar no es tan difícil como lo pintan, reconocen. «Los niños responden muy bien, lo entienden rápidamente y asumen la herramienta como medio de expresión. Ya han hecho un videojuego de una carrera de coches, una tarjeta navideña con un pequeño vídeo en el que van apareciendo cosas y un instrumento de dibujos», explica Ortega.

Para crear un programa, y que la computadora lo interprete y ejecute las instrucciones escritas en él, debe usarse un lenguaje de programación. En sus inicios los ordenadores comprendían sólo orientaciones en



Losada explica cómo programar un videojuego de vehículos. SECUNDARIO PÉREZ



Jaime Fernández, de 12 años, ayuda en una tarea a una de las alumnas. SECUNDARIO PÉREZ

un lenguaje específico, del más bajo nivel, pero complicado con cadenas de números 1 y 0 (sistema binario), conocido como Código Máquina. Para facilitar el trabajo de programación, los primeros científicos decidieron reemplazar las órdenes de unos y ceros, por palabras o abreviaturas de origen inglés; las codificaron y crearon así un lenguaje de mayor nivel, que se conoce como Assembly. A medida que la complejidad de las tareas informáticas aumentaba, se hizo necesario disponer de un método sencillo para programar. Entonces, se crearon los lenguajes de alto nivel.

«Nuestra misión es potenciar la capacidad creativa de los niños y adolescentes a través de los lenguajes de programación, fomentando asimismo el espíritu emprendedor e innovador. Que en el futuro no tengan que esperar a que llegue una multinacional para encontrar un empleo, sino que pueden emprender su trabajo desde casa con nuevas tecnologías», indica. Conscientes de la importancia de la informática, también aspiran a que la programación se imparta como asignatura en horario lectivo. A sus clases han acudido varios profesores del colegio Quevedo, que podrían más adelante trasladar sus conocimientos a los niños.

Entre los retos, están organizando para el día 13 de mayo un evento competitivo de programación con otros colegios leoneses, como se realiza en el ámbito deportivo, de forma que sea algo ameno y divertido para que los niños disfruten. La empresa Hewlett-Packard (HP) ya ha confirmado su apoyo como patrocinador y el Ayuntamiento de León ha ofrecido su colaboración. Estos improvisados maestros utilizan los recursos abiertos (contenidos y aplica-



Tres estudiantes del Quevedo muestran una animación. SECUNDARIO PÉREZ



El trabajo colaborativo hace más amena la clase. SECUNDARIO PÉREZ



Los escolares comparten de dos en dos los ordenadores. SECUNDARIO PÉREZ

COMO RETO, PREPARAN LA PRIMERA COMPETICIÓN DE PROGRAMACIÓN ENTRE COLEGIOS CON APOYO DE HP Y EL AYUNTAMIENTO

i En la foto: Participantes en la competición de programación. Los organizadores fueron Silvestre Losada, ingeniero de software freelance, Daniel López Palomo, ingeniero de software en HP, José María Martínez (PM Ingenieros), María Jesús Ortega (Ministerio Energía, Turismo y Agenda Digital) y Jaime Fernández (13 de la ESO).

Completada la programación en el colegio Quevedo, los participantes insularon el 13 de mayo la primera competición de programación, con espíritu deportivo entre los niños participantes en el proyecto y de otros centros que puedan estar interesados. El Ayuntamiento, HP y la empresa Hewlett-Packard ya ha confirmado que patrocinará el evento.

Agencia de Innovación y Ciencia. Los escolares aprenden programación de forma amena, gracias a los planes de acción digital de código.org y Scratch. Esta última es una aplicación diseñada por el MIT precisamente para eso, para acercar la programación a los niños de una forma sencilla y divertida con juegos, animaciones, historias y contenidos limitados, la imaginación.