



# CODE CLUB

## Pensamiento computacional, creativo y crítico

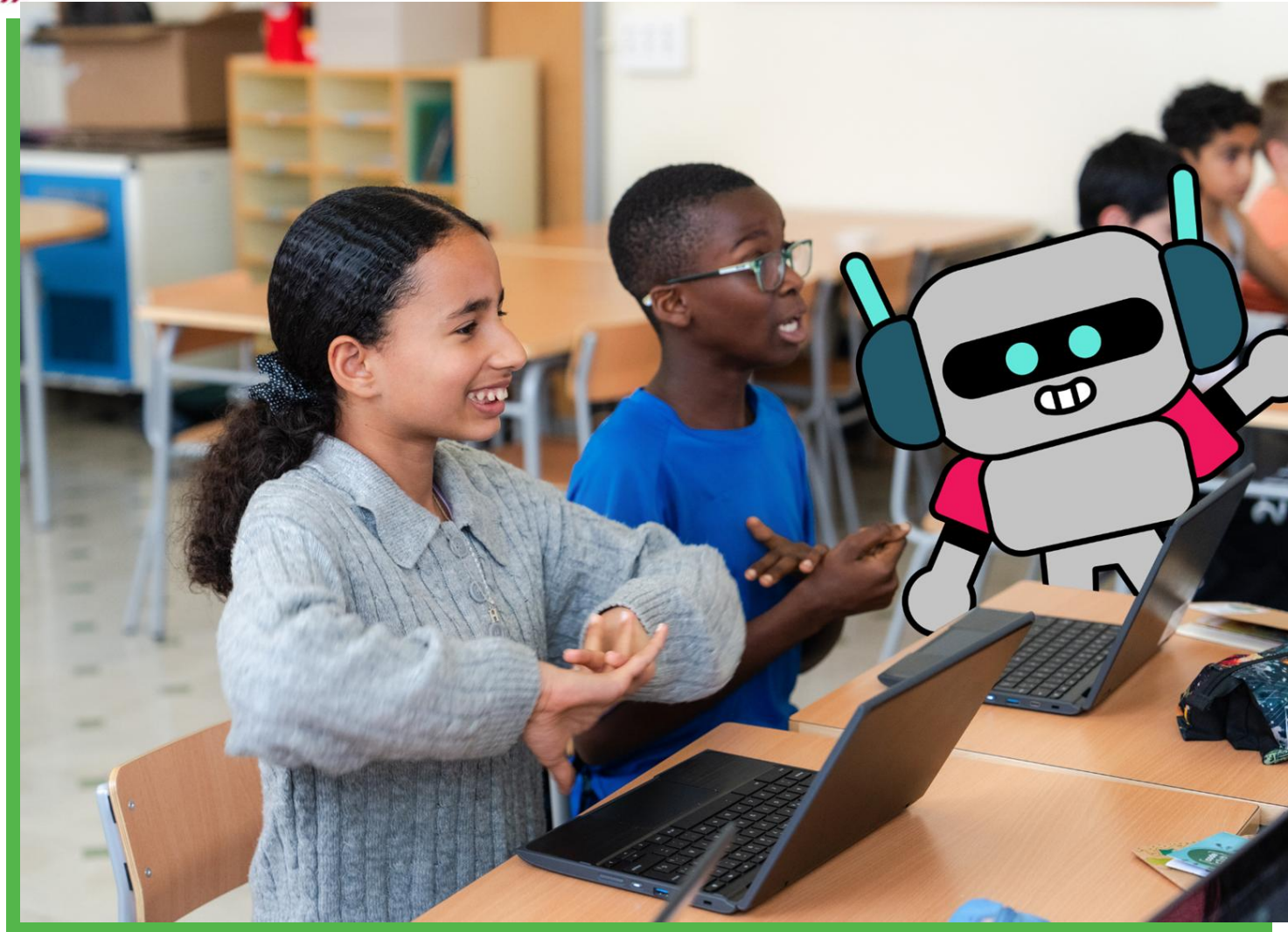
**Carles Nieto Díaz**

**FUNDACIÓ BOFILL**

Educación para cambiarlo todo

¿Ser  
consumidores  
o creadores  
digitales?

El modelo de los  
**CLUBS DE CÓDIGO:**  
Educar con  
tecnología creativa



# DATOS

Un  
**53%**

de menores entre 7 y 17 años publican vídeos.\*

De ellos, solo un  
**23%**

edita contenidos.\*

Solo  
**29%**

verifica información.\*

El  
**33%**

de los menores en España (9-17 años) afirma que en el último año se ha encontrado en Internet con algo que le molestó o incomodó.\*

El  
**94,4%**

de los menores en hogares con más ingresos utiliza ordenador o tableta

frente al  
**84,6%**

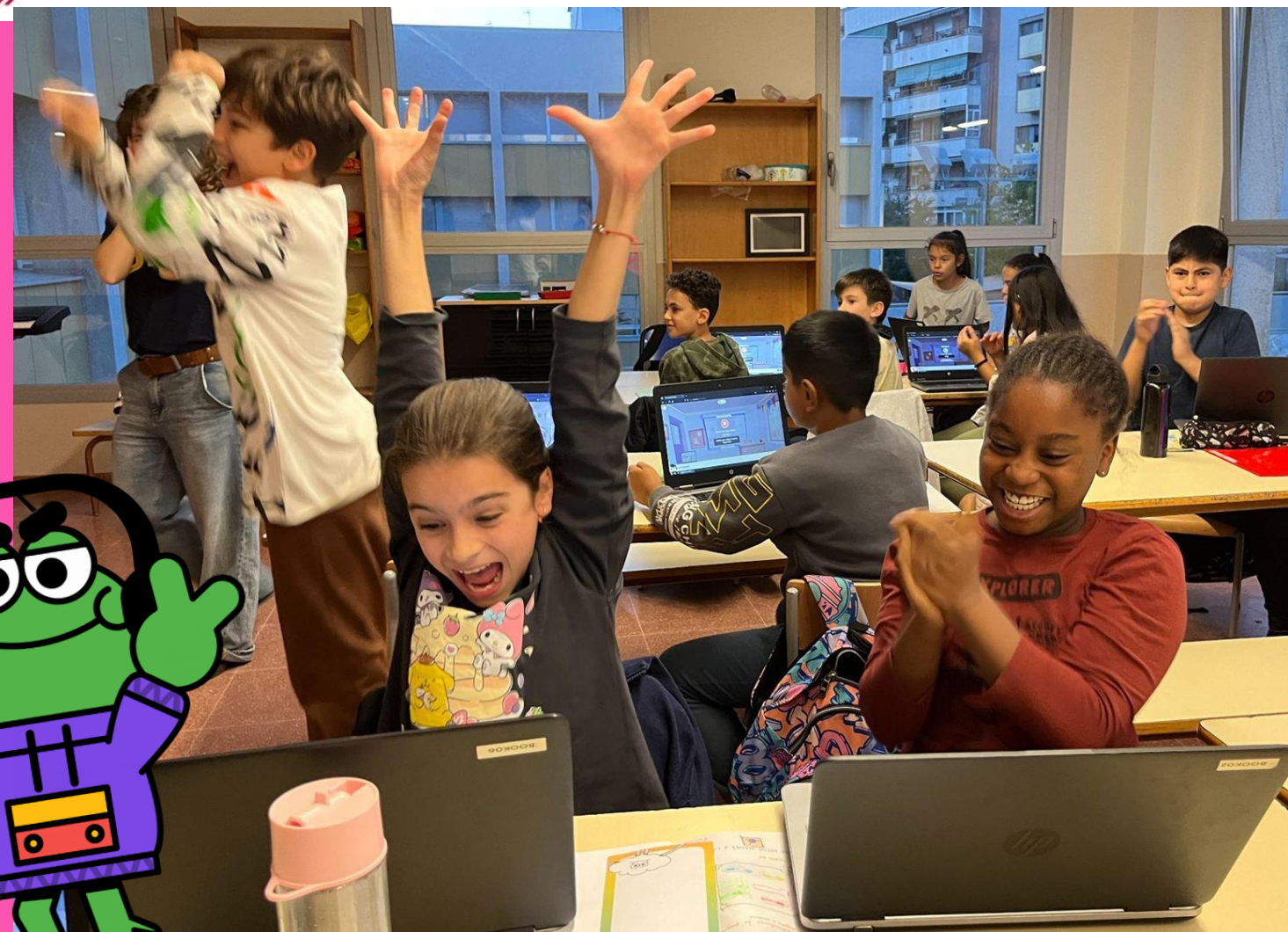
en hogares con menos ingresos.\*\*

\* Fuente: EU Kids Online España 2019 (UPV/EHU, INCIBE). Datos difundidos por ONTSI en informes divulgativos.

\*\* Fuente: Brújula - El uso de las tecnologías por los menores en España (ONTSI, 2023).

# DEFINICIÓN

Los **CLUBS DE CÓDIGO** son espacios extraescolares de tecnología creativa y responsable donde, utilizando herramientas de programación, los niños y niñas descubren, aprenden, imaginan y se expresan con sus propios proyectos digitales.



# EL MODELO



**Actividad semanal durante todo el curso escolar**



**Horario extraescolar (tardes y mediodías)**



**12 niñas y niños de 4o a 6o de primaria en cada grupo**



**1 dinamizadora contratada + 1 voluntaria**



**Se realizan las sesiones en centros educativos y comunitarios**

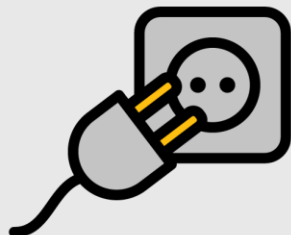


# UNA SESIÓN

75  
minutos



**Bienvenida  
y plan del día**



**Actividad SIN  
pantallas**



**Programación en  
grupos**



**Reflexión grupal  
y cierre**

# PRUEBA PILOTO



**120**  
clubs

**4.760**  
participantes



**48%**  
niñas

**Septiembre 2024 – Diciembre 2025**

# IMPACTO ALUMNADO

**92%** de niños recomendarían el programa a un amigo o amiga

**4 de cada 5**

niños y niñas dicen que les resulta fácil crear sus propios proyectos tecnológicos después del Code Club

**3 de cada 4**

niños y niñas consideran que la programación les facilita el aprendizaje en otras áreas educativas



# IMPACTO FAMILIAS

**99,4%** de familias  
recomendarían Code Club  
a otra familia

**1 de cada 2** familias dice  
que, desde que su hijo o hija  
asiste al club, ha empezado a  
programar también en casa



# IMPACTO CENTROS EDUCATIVOS

**97%** de escuelas consideran que el programa ha respondido a las expectativas del centro

**96%** de escuelas consideran que el programa ha respondido a las expectativas del alumnado



# IMPACTO DINAMIZADORAS

**9 de cada 10** niños  
y centros valoran muy  
positivamente a su  
dinizadora

**8 de cada 10**  
dinizadoras son mujeres,  
actuando como referentes  
tecnológicas para las niñas



**"Mi sueño era programar juegos, y ahora puedo crearlos"**

Niño de la escuela La Llàntia, Mataró

**"Ha beneficiado sin duda el conocimiento del lenguaje de programación y al ser una actividad gratuita ha ayudado a participar a todo tipo de alumnado"**

Jefe de estudios de la escuela Aloc, Pineda de Mar

**"Estoy muy contenta de que mi hija participe en el Code Club. Me gustaría que continuara aprendiendo programación, creo que le será muy útil en el futuro"**

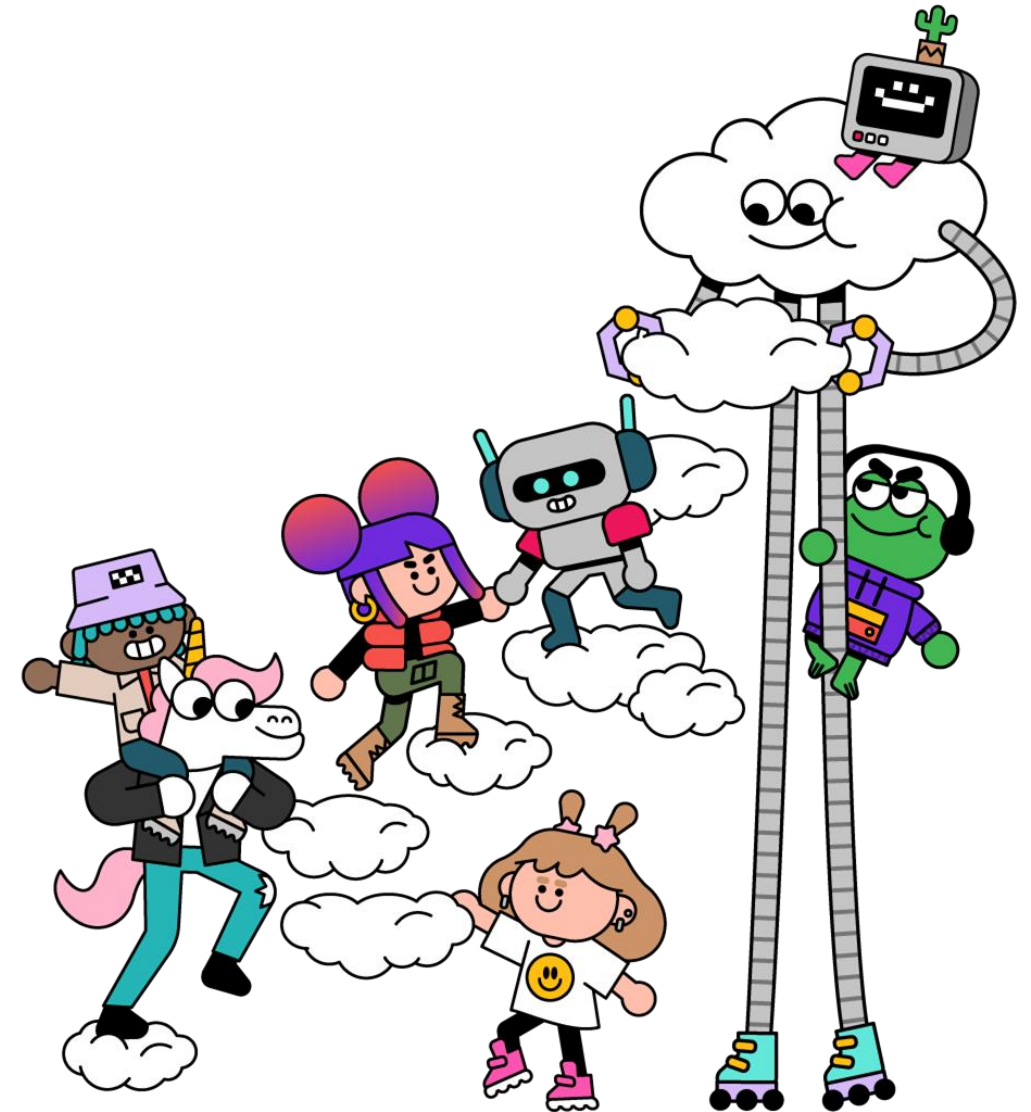
Familia de la escuela La Floresta, Tarragona



**¡MUCHAS GRACIAS!**

**codeclub@fundaciobofill.org**

**cnieto@fundaciobofill.org**





*III Jornadas*  
**PROA+**  
Programa para la Orientación, Avance y Enriquecimiento Educativo