

Área de Innovación y Nuevas Tecnologías/Área de Educación

ARRANCA EL SEGUNDO CURSO DE MALAGABYTE, QUE CONTARÁ CON 500 TALLERES FORMATIVOS EN PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA

Incluye un taller específico de robótica dirigido a las niñas enmarcado en el Día Internacional de la Mujer, una app didáctica para enseñar principios de programación con la mascota Cody como protagonista, y actividades durante la Noche en Blanco, entre las novedades

Se espera que más de 11.000 alumnos y 110 docentes acudan durante 2018 a los talleres de este proyecto formativo

22/01/2018.- [Malagabyte](#) comienza una segunda edición en la que busca **despertar vocaciones tecnológicas** entre los alumnos/as de los centros educativos de la capital y **contribuir a la eliminación de la brecha de género** entre los profesionales de la programación de videojuegos o la robótica.

Este proyecto formativo de programación y robótica está impulsado por el Ayuntamiento de Málaga, a través del Área de Innovación y Nuevas Tecnologías y del Área de Educación, en colaboración con la [Asociación Andaluza de Graduados e Ingenieros Técnicos en Telecomunicación \(AAGIT\)](#) y el [Colegio Oficial de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Andalucía \(COITT-A\)](#). Se organizarán en 2018 unos **500 talleres** que esperan acoger a **más de 11.000 alumnos**.

Entre las principales novedades de este curso está la organización de **una jornada específica** para promover las vocaciones científicas y tecnológicas entre las chicas, enmarcadas en el Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia, que se celebrará el **11 de febrero**. (Más información, [aquí](#)).

Además, se impulsará **la formación en programación básica** a través de la creación y desarrollo de un **videojuego didáctico** con la ciudad de Málaga como protagonista. Los alumnos deberán realizar un programa en el que Cody, la mascota de Malagabyte, será el protagonista y tendrá que **recorrer las calles de Málaga de forma eficiente** y respetando las señales de circulación.

De esta forma, un ejemplo de misión a realizar sería: “Cody está en la Calle Larios y quiere ir a el Centro Pompidou a ver una exposición. Prográmalo para que llegue allí usando la mínima cantidad de instrucciones posibles”.

Malagabyte apostará también por **introducir recompensas y un sistema de rangos** en función del nivel de programación adquirido. Quienes lleguen a los

niveles más altos serán automáticamente invitados a la “Final Fest” de final de curso y serán galardonados.

Por otra parte, entre las actividades programadas por Malagabyte para 2018 figuran la participación en la **Feria Andaluza de la Tecnología (FANTEC)** -el 25 de mayo-, actividades en la **Noche en Blanco** -12 de mayo- y varios eventos divulgativos y talleres en los Distritos de la ciudad.

Incremento en talleres y cursos

En total, se espera organizar un total de **500 talleres** para **11.000 alumnos** procedentes de **116 centros educativos** de Málaga, lo que supone unas cifras más altas que en la primera edición llevada a cabo en 2017, donde participaron **10.391 alumnos** de **96 centros** en un total de **425 talleres formativos**.

Malagabyte también pondrá el foco en el profesorado, con un total de **9 cursos formativos** destinados a **110 docentes**. Cifras que también aumentan respecto al año pasado, en el que se impulsaron **7 talleres** para **99 profesores**.

El objetivo de Malagabyte está **en ayudar a los niños a desarrollar habilidades fundamentales** en la actualidad para desarrollar capacidades como la lógica o las matemáticas, que también les serán de gran utilidad en el futuro **independientemente de la profesión que desarrollen**.

Desde que en diciembre de 2016 diera comienzo la primera edición de Malagabyte, el **proyecto referente ha abierto el mundo de la programación, la robótica y la tecnología a más de 10.000 niños y un centenar de docentes de Málaga**, basándose para ello en el empleo de herramientas de programación educativas como el Robot Bee-Bot™ para niños/as de Educación Infantil, el Kit de robótica WEDOTM de LEGO® o el Software libre educativo SCRATCH.

Acerca de MALAGABYTE

MALAGABYTE es una iniciativa del [Ayuntamiento de Málaga](http://www.malaga.es) impulsada por los grupos municipales de Ciudadanos y de Partido Popular en colaboración con la [Asociación Andaluza de Graduados e Ingenieros Técnicos en Telecomunicación \(AAGIT\)](http://www.aagit.es) y el [Colegio Oficial de Graduados e Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Andalucía \(COITT-A\)](http://www.coitt-a.es). En la web www.malagabyte.es se pueden consultar todas las actividades y cursos que forman parte del proyecto.

Web: <https://www.malagabyte.es/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Malagabyte>

Twitter: [@malagabyte](https://twitter.com/malagabyte)

Para más información y entrevistas:

Gabinete de Prensa de MALAGABYTE

comunicacion@malagabyte.es

T:697120025