

Fisher-Price Code-a-pillar, el juguete para empezar a programar desde los 3 años

Por: Pablo Espeso. Educación 3.0. 22/01/2016

Code-a-pillar es el nombre del último juguete de Fisher-Price, que a pesar del tipo de producto que es tiene mucho que ver con el mundo de la educación. Su objetivo, **abrir el mundo de la programación a niños de entre 3 y 8 años**.

Sin ordenadores ni pantallas, **Code-a-pillar consiste en utilizar ciertos bloques para formar el cuerpo de un gusano**, cada uno de ellos encargado de diferentes movimientos o colores. Sólo tendremos que conectarlos, en el orden que deseemos, para 'ejecutar' nuestro programa.

Lo dicho, más apariencia de juguete que de un lenguaje de programación formal. Sin embargo, esto es también su gran valor: **Code-a-pillar está diseñado para niños entre 3 y 8 años**, para que puedan tener una primera introducción al mundo de la programación. Lógicamente las posibilidades están limitadas a mostrar movimientos y asignar colores y brillos, y poco más; en principio parece suficiente para las edades para las que está diseñado.

Code-a-pillar, un juguete (y mucho más) para infantil

Aún faltan muchos detalles por conocer, y es que **Code-a-pillar acaba de ser presentado** a principios de enero en el CES 2016 de Las Vegas, una de las grandes ferias de tecnología del mundo. La página oficial del producto apenas da información y tampoco sabemos ni su precio ni su disponibilidad oficial, aunque en CNET afirman que se venderá por **50 dólares** a partir del mes de junio. Eso sí, es un candidato interesante a formar parte tanto de los hogares de los más pequeños como de las escuelas de infantil.

Fuente: <http://www.educaciontrespuntocero.com/novedades2/hardware/fisher-price-code-pillar-juguete-empezar-programar-desde-los-3-anos/31665.html>

Fotografía: xataca

Fecha de creación

2016/01/22