

## Escolares aprenden sobre robótica, programación y computación

“Quiero ser desarrollador de videojuegos y crear uno propio”. Así de claro es Mateo Carrasco, estudiante de cuarto básico de la escuela D-58 Japón de Antofagasta, quien participa del Programa Infancia Digital, iniciativa que busca desarrollar habilidades y conocimientos en ciencias de la computación, programación y robótica en las nuevas generaciones.

Mateo sueña con ser un

creador de entretenimiento de nivel mundial, incluso ya maneja plataformas educativas.

“Pictoblox es el programa que usamos con mi compañero para hacer un juego, esta experiencia es muy entretenida”, agrega el futuro programador.

Los contenidos y la metodología innovadora de Infancia Digital -desarrollado por Fundación Minera Escondida y ejecutado por Semillero

de Innovación – están siendo implementadas en la Escuela Japón, Escuela República de Estados Unidos y Escuela Darío Salas, siendo una iniciativa que ha cautivado a sus participantes.

Infancia Digital llegó hasta el aula con talleres de programación de videojuegos, robótica, electrónica, inteligencia artificial, animaciones, diseño e impresión 3D, entre otras temáticas, donde han creado figuras tridi-

mensionales o incluso prototipar soluciones tecnológicas con material reciclado.

Cerca de 600 niños y niñas son parte del programa, quienes se preparan para participar próximamente en una feria de robótica y tecnología donde podrán poner en práctica lo aprendido y presentar sus proyectos.

Ámbar Navarro, también estudiante de cuarto básico, sabe la importancia de ser ciudadanos digitales, “porque si no entiendo de tecnología no sabría ocupar un computador, un celular, una tablet o cualquier otro



CERCA DE 600 NIÑOS DE TRES ESCUELAS SON PARTE DEL PROGRAMA.

equipo. Así que, cuando grande, me gustaría ser profesora de tecnología, para

enseñarle a más niños y niñas que aprendan sobre esto, porque es muy bonito”.