

De juegos a códigos: estudiantes de la comuna aprenden sobre programación

EDUCACIÓN. Estudiantes del primer y segundo ciclo de Educación Básica dieron sus primeros pasos en ciencias de la computación y robótica, gracias a programa pionero impulsado por FME.

Redacción

cronica@mercurioantofagasta.cl

“**Q**uiero ser desarrollador de videojuegos y crear uno propio”. Así de claro es Mateo Carrasco, estudiante de 4to básico de la escuela 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.

En efecto, 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.

Ámbar Navarro, también estudiante de 4to 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



EL PROGRAMA ES IMPLEMENTADO EN LA ESCUELA JAPÓN, ESCUELA REPÚBLICA DE EE.UU Y ESCUELA DARIÓ SALAS.

“Es importante que como docentes estemos siempre a la vanguardia de todos los avances que vienen a futuro y poder implementarlos”.

Natalia Sánchez
 profesora

otro 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”.

Infancia Digital llegó hasta el aula con talleres de programación de video juegos, robótica, electrónica, inteligencia artificial, animaciones, diseño e Impresión 3D, entre otras temáticas, donde han creado figuras tridimensionales o incluso prototipar soluciones tecnológicas con material reciclado.

FORMACIÓN DOCENTE

El impacto del programa también se debe a la capacitación y acompañamiento en aula que han recibido los docentes de diferentes asignaturas, quienes han enriquecido sus conocimientos y adquirido nuevas metodologías de enseñanza complementaria para innovar en las formas de transferir información y experiencias a sus estudiantes.

De hecho, en la última jornada de talleres, los docentes presentaron sus proyectos. Tal

es el caso de Natalia Sánchez, profesora de 2do básico, quien programó una prueba de selección múltiple para medir la comprensión del libro “Harry Potter y la Piedra Filosofal”. El sistema envía automáticamente las respuestas erradas e invita a revisarlas y responderlas correctamente.

“Fue una experiencia muy enriquecedora porque, con los nuevos cambios curriculares que se vienen con el uso de tecnologías y la programación, es importante que como docentes estemos siempre a la vanguardia de todos los avances que vienen a futuro y poder implementarlos con nuestros niños. En definitiva, todo el proceso ha sido muy lindo”.

“Adquirir habilidades digitales en términos de tecnología, digitalización y robótica, es importante para las comunidades educativas, tanto estudiantes como profesores, ya que contar con estas competencias les permite abordar de mejor manera los desafíos del futuro”, explicó José Antonio Díaz, Director Ejecutivo Fundación Minera Escondida.

Cerca de 600 niños y niñas son parte del programa Infancia Digital, quienes se preparan para participar próximamente en una feria de robótica y tecnología donde podrán poner en práctica lo aprendido y presentar sus proyectos. **C3**

ONC critica remoción del director del SEA y

ARCHIVO

