

Niños y niñas aprenden plataforma educativa Scratch en taller de invierno de Informática

Introducir a niñas y niños al mundo de la programación, de manera lúdica y atractiva, utilizando Scratch, plataforma educativa de programación basada en bloques, es el objetivo del taller de invierno, organizado por Ingeniería Civil Informática.

Cerca de quince niños y niñas, entre 7 a 9 años de edad, se encuentra asistiendo a la actividad que dura cuatro días, con sesiones de 90 minutos, con atención y apoyo personalizado, a cargo de dos estudiantes de pregrado.

Roberto Muñoz, director de la escuela de Ingeniería Informática comenta que “creemos que este formato proporciona suficiente tiempo para que tengan una primera aproximación a la programación sin abrumarse”.

Sobre el objetivo de la actividad, el académico señala que se busca “fomentar el pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad desde una edad temprana, habilidades que son fundamentales en la era digital actual”.

En cuanto a los contenidos del taller Muñoz asegura que “están adaptados al nivel de las niñas y niños”.

“Comenzamos con una introducción a Scratch y a la lógica de programación básica, y con ello aprenderán sobre variables, ciclos, condicionales y eventos a través de la creación de animaciones interactivas y de juegos”, añade.

“Además, buscamos promover el aprendizaje activo y el

pensamiento crítico a través de desafíos que los niños y niñas tendrán que resolver”, explica.

El académico destacó que “para la Escuela de Ingeniería Informática, desarrollar este tipo de actividades es una forma significativa de aportar a la comunidad”.

“Creemos firmemente en la importancia de la educación temprana en ciencias de la computación, para cerrar la brecha digital y promover una sociedad más equitativa e inclusiva”, añadió.