

Programación para benjamines. Un fin de semana en el que los más pequeños han podido comprender que con las tablets también se aprende. La Universidad de Alicante ha organizado este fin de semana una actividad para que niños de entre 8 y 12 años se inicien en el mundo de la programación.

Inteligencia Artificial en familia en la UA

► Un centenar de personas participa en talleres dirigidos a más jóvenes para el uso creativo de las nuevas tecnologías y evitar la brecha digital

J.A. MARTÍNEZ

■ Con el objetivo de introducir a los más pequeños en el mundo de la programación, se ha celebrado este fin de semana en la Universidad de Alicante el Scratch Day. Una actividad en la que han participado cerca de un centenar de personas, básicamente estos jóvenes acompañados de sus familias, a fin de iniciarse en una de las que puede convertirse en una de las profesiones del futuro. Este taller celebrado en el Aulario I de la Universidad de Alicante estaba dirigido a niños de entre ocho y doce años de edad. En estas jornadas, se les ha enseñado sobre todo que el mundo de la informática y de la programación es una actividad en la que no se limitan a un papel pasivo, sino que son las personas quienes los controlan, explicó a este diario una de las responsables del evento, Inmaculada Caruana, educadora, psicopedagoga, y Miembro de la Red de Investigación Docente sobre el sesgo y desinformación sobre la Inteligencia Artificial en la UA.

La Scratch Week es un evento promovido por el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts),

institución creadora de este lenguaje de programación visual. La iniciativa nació con el objetivo de introducir en la programación a los más pequeños a través de una red mundial de eventos en la que los estudiantes se pudieran reunir durante varios días del mes de mayo para aprender Scratch. La informática y las nuevas tecnologías tienen cada vez una importancia mayor y, aunque algunos de estos jóvenes no pretenden ser ingenieros o informáticos, el objetivo es que si que tengan unos conocimientos básicos y sepan relacionarse con estas herramientas. Algo que puede ayudar a reducir la llamada brecha digital.

«Hay muchas formas de estar delante de una pantalla. No es lo mismo estar mirando TikTok o Ins-

tagram que haciendo algo educativo», explicó a este diario Caruana, que recalzó que en el curso se enseña a los más pequeños que vean que existen otras opciones en el uso de las nuevas tecnologías. «Sobre todo que no sean meros consumidores de contenido sino capaces de crearlo», recalzó.

Conceptos básicos

Durante esta jornada se les ha enseñado conceptos básicos de programación con los que poder hacer desde cosas muy sencillas a otras más complejas. Crear sus propios personajes en escenarios de videojuegos, según explica. Una de las actividades ha consistido en crear un escenario con las letras de su nombre, cambiándolas de tamaño y moviéndolas por un escenario, sin tener que introducir complicadas líneas de código. Una manera lúdica y divertida de conocer la parte más educativa de la informática y ser creativo. Según explica Caruana, uno de los objetivos es dejarles claro que detrás de los algoritmos hay personas que los diseñan y que ellos pueden intervenir en el proceso. Y sobre todo, aprender a utilizarlos de una manera ética.

Los organizadores destacan la importancia de inculcar que los algoritmos son creados por las personas



Uno de los talleres celebrados este fin de semana.

FOTO CEDIDA POR LA UA



Foto de grupo de los participantes en estos talleres.

FOTO CEDIDA POR LA UA