

DCCTI culmina proyecto que incentivaba el pensamiento computacional en estudiantes de Ñuble



***Con una ceremonia en el Aula Magna de la Sede Chillán se dio término al proyecto de extensión relevante 2021-2022: “Desarrollando el pensamiento computacional en niños/niñas y jóvenes de la región de Ñuble” del Departamento de Ciencias de la Computación y Tecnología de la Información (DCCTI).***

Por Ignacia Oyarce

La iniciativa tenía por objetivo incentivar a los y las estudiantes a programar y fue ejecutado a través de visitas a los establecimientos y talleres realizados en dependencias de la Universidad del Bío-Bío.

Marcela Pinto, directora del proyecto y del DCCTI, explicó que “constaba de dos partes. Uno que estaba dirigido a jóvenes que se les enseñaba a programar en un lenguaje de programación más formal, como JAVA, y además allí buscamos a quienes iban a representar a Ñuble en la competencia nacional e internacional que organiza la Sociedad Chilena de Ciencias de la Computación”.

En la segunda instancia, el proyecto estaba orientado a niños y niñas de enseñanza básica para motivarlos e interesarlos en la programación y desarrollar su pensamiento computacional. Este último fue descrito por la directora como “una manera de aprender a enfrentarse a ciertos problemas y cómo abordarlos, no está solamente ligado a la computación. Hace mucho trabajo de pensamiento lógico, desarrolla muchas habilidades de abstracción y a veces se piensa que solo las matemáticas ayudan a eso, pero la verdad es que el pensamiento computacional también tiene esa orientación”.

En esta etapa, trabajaron con los siguientes colegios de Ñuble: Escuela José María Caro, Escuela

México, Escuela Juan Madrid Azolas, Escuela Reyes de España, Escuela Rosita O'Higgins, Escuela República de Italia y Liceo Bicentenario de Excelencia Polivalente San Nicolás. En total, participaron 157 alumnos.

Ariela Lagos, representante de la Escuela Juan Madrid Azolas, valoró que la universidad entregará esta oportunidad a los alumnos de quinto y sexto básico de su institución.

“Creo que es bastante bueno que se abran estas oportunidades y que la Universidad del Bío-Bío pueda abrir estos espacios a la comunidad. Esperamos que siga así y que los niños se puedan integrar y conozcan la universidad”, manifestó.

En total, se realizaron diez talleres de JAVA y diez talleres de Scratch que fueron dictados por monitores y monitoras de la UBB, quienes destacaron la alta participación y el interés que vieron por parte de los estudiantes en esta materia.

Dominique Del Valle, relatora de talleres de Scratch, señaló que “me sorprendió que muchos alumnos tenían conocimientos sobre programación y daban muy buenas respuestas. Es una iniciativa super buena y está haciendo que los chicos se interesen. Además, siempre se comenta que las mujeres no están muy insertas en esta área, pero las chicas que participaron estaban super contentas”.

La incorporación de las mujeres en la programación ha sido uno de los objetivos del departamento y tras el éxito de este proyecto no descartan repostularlo para que se siga realizando.

“Pretendo volverlo a postularlo porque la idea es seguir, quizá lo vamos a reestructurar, pero creo que es un muy buen aporte. Además, creo que los colegios deberían tener la programación instalada como una asignatura, como se hace en otros países. Chile debería apuntar a eso”, puntualizó la académica Marcela Pinto.

La iniciativa también contempló el desarrollo de dos talleres para la comunidad UBB, dirigido a familiares o amigos de todos los alumnos y funcionarios de la universidad interesados en el tema.