

AUTORES INVITADOS

Sandra Jackeline Guerrero Leyton

DIRECTORA ACADEMICA

MAGUITOS INFORMÁTICOS

Academia de Informática, electrónica y robótica infantil

maguitosinformaticos@yahoo.es

SCRATCH DAY PASTO

El dolor de cabeza de muchos de nosotros, los lenguajes de programación, se convierte en solo un mito cuando hablamos de Scratch, un software que nos permite crear animaciones, historias interactivas y hasta videojuegos y se percibe su connotación de “fácil” cuando decimos que son los niños los que aprenden a programar jugando, siendo lo lúdico lo que marca pauta: los colores, los bloques, el escenario, es por tal intuitivo y sencillo de usar.

Esta herramienta presenta grandes beneficios en el corte educativo: nos permite a los maestros enseñar a nuestros chicos a mejorar sus patrones de pensamiento, a solucionar problemas con metodología; permite la improvisación, someter a prueba sus ideas, probar y corregir errores; se obtienen productos en las primeras aproximaciones, tiene un umbral alto de complejidad, determinado por la creatividad y el uso de la herramienta, posibilita a los estudiantes comprender conceptos matemáticos fácilmente, fortalece el trabajo colaborativo; se pueden

compartir las creaciones con la Comunidad pero lo mejor y lo más útil es que el juego y el asombro se convierten en el centro del aprendizaje. Como bien lo expresa la responsable en marketing social de España, Raquel Martín (2014),

Los alumnos no sólo aprenden conceptos informáticos con el uso de Scratch, sino que también son capaces de asimilar otras habilidades que les serán útiles para otro tipo de materias como es el aprendizaje autónomo, ya que poco a poco serán capaces por sí mismos de desarrollar sus propias aplicaciones

El día 14 de mayo se desarrolló en la Pinacoteca Departamental un evento por primera vez en Pasto y de suma importancia a nivel mundial SCRATCH DAY, liderado por las fundaciones amigas Maguitos Robóticos, Funbotic y Fucoga, quienes en equipo y hace dos meses atrás ajustan los momentos que se vivirían este día: presentaciones de historias animadas, juegos de video, talleres flash, presentaciones de robótica, todo esto vinculado a este lenguaje de programación y por supuesto liderado por niños cuyas edades oscilaron entre los 7 y 14 años. Uno de los eventos que agradó y que convocó a muchos niños fue el que pudiesen participar de los talleres, en donde los licenciados en informática de la Universidad de Nariño, Alvaro Javier Zúñiga y Lizeth Karina Melo, así como las egresadas del mismo Programa, Paola Miramag y Ángela Mora, hicieron parte de la comunidad Scratch de docentes que lideraron el proceso; invitamos desde ya a que se unan a nuestro equipo de trabajo y planeemos el evento 2017.

Es grato saber que dejamos ese saborcito, en chicos y no tan chicos, para que la programación en Scratch se convierta en una necesidad y se explore, ya sea de manera autónoma o con ayuda de la Academia Maguitos Informáticos en donde no solo se imparte conocimientos sobre informática para edades tempranas sino que buscamos que por medio de la robótica y la programación, los niños y jóvenes aumenten su inteligencia lógico-matemática.

El próximo año esperamos que muchos más amigos hagan parte de esta Comunidad y que junto a nosotros lideren procesos tecnológicos que permitan ver a Pasto como la ciudad que se ajusta y prepara para los adelantos tecnológicos futuros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Martín R. (2014, 07de marzo). Programación para niños. El uso de Scratch en el aula. [Web log post]. Recuperado de <http://blog.smconectados.com/2014/03/07/programacion-para-ninos-scratch-en-el-aula/>