



Varios alumnos practican con el coordinador. | GALONGAR

## Quince alumnos de secundaria asisten a un taller de iniciación en la robótica educativa

ALEX RODRÍGUEZ | SALAMANCA

Quince jóvenes de secundaria de entre 12 y 18 años se citaron ayer con el objetivo de introducirse en el mundo de la robótica.

La actividad, denominada "Taller de robótica educativa con Arduino", se realizó en la Hospedería Fonseca, donde Jesús Sánchez, organizador del evento y miembro del Servicio de Actividades Culturales de la Universidad de Salamanca expresó su propósito: "Queremos que aprendan que el juego también se puede emplear como herramienta de aprendizaje para las aulas. Les enseñamos qué es la física, las matemáticas, la informática...", apuntó.

Miguel Battaner, coordinador del Espacio de Cultura Científica, es uno de los organizadores de la "Primavera Científica", jornadas en las que se enmarca esta actividad. Asegura que es una actividad que cada vez tiene mayor demanda y que crearon un taller para darlo a conocer: "Me di cuenta de

que estábamos elaborando muchas actividades enfocadas a la cultura científica pero no a la tecnológica, y esta actividad es el comienzo de algo que nos gustaría ampliar más adelante", aseguró.

Entre los asistentes se encontraba Óscar, un joven

**Jesús Sánchez, organizador del acto: "Queremos que aprendan que el juego se puede emplear como aprendizaje"**

de 12 años que ya es una promesa en la robótica y que empezó en este mundo por casualidad: "Me apunté a un taller porque pensé que me podría gustar lo de programar y me está gustando mucho. Creo que en el futuro podría dedicarme a ello".