



Uno de los asistentes durante la sesión de ayer. | NICO RODRIGUEZ



Los niños atienden a la explicación en una de las clases. | NICO RODRIGUEZ

Una base para el futuro

El I Campus Tecnológico de Verano en la capital enseña a los jóvenes zamoranos cómo pilotar un dron o cómo diseñar aplicaciones, entre otros aspectos

Azahara Ramos

Para algunos, es como un juego; otros se lo toman muy en serio. Se trata del manejo de las nuevas tecnologías que han aprendido, estos días, los jóvenes zamoranos en el I Campus Tecnológico de Verano realizado en la Escuela Politécnica Superior de la capital, de la mano de la Universidad de Salamanca y con la colaboración de Play Code Academy, empresa formada por ingenieros y especialistas en docencia. El programa de actividades finaliza hoy, tras haber captado la atención de niños y adolescentes de la ciudad, de entre 6 y 16 años.

Los cursos han tenido una duración de dos semanas, la primera de ellas del 24 al 28 de junio; y la segunda, desde el pasado 1 de julio hasta hoy. Las sesiones consisten en la realización de actividades relacionadas con la tecnología, y las sesiones son impartidas por los expertos Luis González, encargado de enseñar programación y robótica; y José Luis Brito, que imparte los aspectos relacionados con la programación de drones, diseño e impresión 3D.

El campus de nuevas tecnologías parte de la temática de "un viaje a la profundidad del océano, a través de drones, inteligencia artificial, un software de reconocimiento facial, impresión 3D y otras formas de acercar a los niños a las innovaciones más recientes", indica David Gutiérrez, miembro de la organización de las actividades en Play Code Academy. Así, a lo largo de esa travesía por el mar, los participantes deben hacer frente a los retos surgidos y a los desafíos técnicos para resolver misiones.

Sin duda, lo que más gusta a los pequeños es "enfrentarse a



Varios participantes realizan una actividad. | NICO RODRIGUEZ

"Micro:bit", drones, robótica y Apps, entre la tecnología presente en los cursos

La variedad de contenidos que han sido impartidos en los talleres hacen referencia a tecnologías como la herramienta micro:bit, placa a través de la que es posible programar "wearables" o ropa inteligente, brújulas para los submarinistas y otras creaciones que parten de la imaginación de los niños.

Una de las innovaciones que más llama la atención de los jóvenes son los drones, puesto que les divierte y aportan muchas utilidades. Los talleres permiten que estos conozcan cómo funcionan y qué partes tienen. La robótica es otra de las partes fundamentales del I Campus Tecnológico

en Zamora, a través del diseño, construcción y programación de robots. Para ello, el trabajo en equipo y la colaboración entre compañeros es fundamental.

El aprendizaje automático de máquinas a través de la inteligencia artificial también es un asunto tratado en los cursos, así como la creación de aplicaciones para móviles, algo muy presente en el día a día de muchas personas en la actualidad. Para los organizadores, es hora de "dejar de usar para empezar a crear APPS".

La impresión 3D tras haber diseñado un objeto en un ordenador es otro de los puntos fuertes.

cosas nuevas, conectar componentes y ver que una vez hecha la programación, funcionan, y cuando se dan cuenta se meten muy dentro y les encanta", señala Luis González. Según José Luis Brito, "al principio todo es muy nuevo, luego van aprendiendo cada vez más, pero es importante mantener un nivel intermedio porque hay muchas edades y algunos van más adelantados que otros".

Más allá del entretenimiento, los asistentes tienen en las actividades realizadas una base para su futuro, puesto que el lenguaje de la programación es clave, y las nuevas tecnologías "ya forman parte de la vida diaria, por ejemplo la programación, el diseño de aplicaciones, cosas con las que estamos en conexión todos los días", comenta González. "Este primer contacto es importante porque llegará un momento en el que tendrán que trabajar con ello y ya gozarán de una base suficiente", añade.

Contenidos para todos

Cada una de las semanas, el curso ha contado con la participación de más de una veintena de jóvenes, divididos en dos aulas en función de su edad. "Tratamos de que los grupos no estén muy descompensados por la edad, aunque a los alumnos que ya vinieron la semana anterior los hemos cambiado de aula para que no repitan los mismos contenidos", apunta González. A pesar de que los datos de participación son buenos, los zamoranos representan un número menor de asistentes que en otras provincias "quizá porque es la primera vez que se hace el Campus Tecnológico en la ciudad", comenta Brito.

Las sesiones están planeadas con una duración de una hora y media para cada taller, un descanso y otra hora y media para finalizar. Pero las clases cuentan con elementos variados, de tal forma que los contenidos no se repitan. Además, los participantes tienen una oportunidad para ayudarse entre ellos, compartir ideas y opiniones y desarrollar su propia creatividad.