



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

¡Se vale volar al espacio!

Este 3 de junio inicia el RobitiKids en su nueva versión virtual

3 JUN 2020



Con juegos y talleres, estudiantes de primaria y secundaria aprenderán sobre ciencia y tecnología, de la mano de un equipo de profesionales de distintas unidades académicas de la UCR y coordinado por el Decanato de la Facultad de Educación, mediante el Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas. Foto: Protea-UCR.

Con tubos de cartón de papel higiénico o toallas de cocina, marcadores, lápices de colores, goma y una cuerda, decenas de niños y niñas harán sus cohetes para descubrir los misterios del espacio en uno de los talleres organizados en el marco del **RobitiKIDS**, que se **realizará del 3 al 5 de junio**.

Este espacio lúdico formativo se realiza desde el año 2015, pero debido a la crisis sanitaria provocada por el Covid-19, esta nueva edición recurrirá a la virtualidad. Con una respuesta masiva, **estudiantes entre los 4 y 13 de edad aprenderán mediante juegos a programar en línea y se convertirán en creadores de sus propios juegos “online”.**

Con un equipo interdisciplinario de facilitadores “el programa tiene como objetivo el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas, el pensamiento crítico y los procesos cognitivos lógico-matemáticos”, explicó la Licda. Isabel Rojas Córdoba, coordinadora de la iniciativa y docente responsable del proyecto de Acción Social “Desarrollo de competencias digitales mediante el uso de estrategias pedagógicas innovadoras con tecnologías” (ED-3402).

El proyecto ED-3402 es coordinado por el Decanato de la Facultad de Educación, mediante el Programa de Tecnologías Educativas Avanzadas ([Protea-UCR](#)), una instancia que además de ofrecer opciones de crecimiento profesional a las unidades académicas externas a la Facultad, mediante la participación en talleres, congresos, conversatorios y otras actividades de esta naturaleza, **abre las puertas de las aulas universitarias a escolares con deseos de aprender sobre las ciencias y la robótica.**

La magister Karol Ríos Cortés, asesora pedagógica del RobotiKIDS, comentó que el [Protea-UCR](#) sigue trabajando en la incorporación de los recursos tecnológicos en los procesos educativos para promover una cultura de innovación y creatividad.

Para la realización del RobotiKIDS se reúne el esfuerzo de profesionales en carreras de Educación, Ingenierías, Comunicación y Antropología. Para participar cada estudiante deberá tener acceso a internet y todo el tiempo estar acompañado de una persona adulta que supervisará el uso de las plataformas habilitadas para este fin. Las actividades son coordinadas por personal docente de las carreras de Educación Primaria e Ingeniería Industrial.

Aprendizaje y diversión

“RobotiKIDS presentará diversas oportunidades para estar en contacto con algunos proyectos y propuestas pedagógicas alrededor de la robótica educativa. En esta ocasión, mediante plataformas virtuales la jornada de tres días ofrecerá **4 juegos de programación en línea y 2 talleres**, para que los menores participantes desarrollen habilidades y conocimientos en programación, robótica, resolución de problemas, aprendizaje por proyectos, entre otros, mientras se divierten jugando en ambientes virtuales”, explicó Rojas.

El miércoles las primeras actividades estarán dirigidas a población estudiantil entre 10 y 13 años de edad. El primero será a las 10 a.m. y es el juego titulado “El laberinto biológico”, en el que cada participante creará un laberinto donde el personaje principal es un murciélago que necesita localizar la flor de agave para poder alimentarse y llevar a cabo la relación de mutualismo. El propósito es introducir conocimientos sobre los distintos lenguajes de programación. El segundo juego iniciará a las 2 p.m., en “Misterios del universo” profundizará sobre cómo programar con la plataforma virtual MakeCode de Microsoft con una aventura que les llevará más allá del planeta Tierra.

El jueves 4, a las 2 p.m., para despertar la curiosidad sobre las ciencias y las tecnologías de infantes entre los 4 y 7 años de edad se diseñó el taller “Espectáculos de títeres robot”.

El RobotiKIDS concluirá el jueves 5 con dos juegos pensados en estudiantes cuyas edades van de los 10 a los 13 años. “Descifrando los colores” y “El mundo de los números” explorarán los fenómenos de la física y curiosidades sobre la aplicación de los números en la vida cotidiana y las ciencias.

Ríos enfatizó que en el RobotiKIDS lo importante es el proceso creativo, “no existen respuestas correctas ni incorrectas sino que se valora que cada participante diseñe sus propios juegos”. Al concluir recibirán un certificado digital.

La actual edición del RobotiKIDS corresponde a la del año 2019, que había sido cancelada por las protestas estudiantiles de ese año en el marco de los recortes al Fondo Especial para la Educación Superior Pública (FEES). En el segundo semestre del año en curso se realizará otra, cuya modalidad dependerá de las directrices emanadas por las autoridades gubernamentales que coordinan la emergencia sanitaria del Covid-19.

El RobotiKIDS se originó en el 2015 como una actividad adicional al tradicional RobotiFEST. Y desde el año 2017 surgió como una actividad regular del Protea-UCR.

[Eduardo Muñoz Sequeira](#)

Periodista, Vicerrectoría de Acción Social

eduardo.munoz@ucr.ac.cr

Etiquetas: [ed-3402](#), [robotikids](#), [robotica educativa](#), [protea](#), [decanato de educacion](#), [covid-19](#).