



## Con juegos, estudiantes enseñan conceptos de computación en Amubri, Talamanca

9 de Noviembre 2015 Por: Kenneth Mora Pérez [1]

*Participantes del curso "Computación y Sociedad" (Foto: Adriana Alvarez para OCM).*

**Ellos aprenden de los lugareños, la cultura bribri. Curso "Computación y sociedad" pone en práctica la relación entre el campo de la computación y su impacto positivo en la sociedad.**

El despertar el interés por la computación y enseñar algunos de sus conceptos formaron parte de las acciones que el grupo del curso "Computación y Sociedad" realizó en el Centro de Capacitación Iriria Alakölpa ú [2] en Amubri de Talamanca.

De esta forma, mediante juegos interactivos lúdicos y fáciles de aprender, los estudiantes mostraron a niños y jóvenes los elementos más típicos de la computación.

Esta visita responde a una serie de actividades organizada en el marco del curso de Computación y Sociedad con el fin de fomentar la participación voluntaria en ejercicios de la

computación que logren impactar positivamente en la sociedad.

Bajo el liderazgo de la profesora Adriana Álvarez, se evidencia que los límites de la computación se amplían cada vez y han dejado de ser únicamente una interacción entre el usuario y la máquina; sus alumnos aprenden más a fondo la estrecha relación y gran responsabilidad de este campo en la actualidad.



*Niños y jóvenes participaron de las actividades organizadas en el Centro de Capacitación Iriria Alakölpá <sup>[2]</sup> en Amubri de Talamanca donde el TEC desarrolla diversos programas interuniversitariamente. (Foto: Adriana Alvarez para OCM)*

## **Incentivo de la ciencia y tecnología**

“Count the Dots” fue una de las actividades realizadas y su objetivo era **enseñar a comprender los números binarios de una forma práctica.**

“Treasure Hunt” se convirtió en otra de las dinámicas desarrolladas. Se trataba de un juego en el que los participantes (piratas) tenían que encontrar la ruta desde la Isla de los Piratas hasta la Isla del Tesoro, pasando por distintas puntos y debían tomar la decisión de qué camino tomar. Al final las rutas e islas formaron grafos, el concepto a enseñar.

Algoritmos de ordenamiento, detección y corrección de errores así como redes fueron también parte de las temáticas vistas.

“Con el Centro Académico Limón se abre una oportunidad para reducir la brecha digital en esta zona y motivar a niños y jóvenes a estudiar carreras científico-tecnológicas” destacó Alvarez.



## Aprendizaje para todos

Así como los estudiantes del TEC enseñaron los elementos computacionales, ellos al mismo tiempo, **tuvieron la oportunidad de conocer más acerca de la cultura bribri.**

Por ejemplo asistieron a una clase de bribri en la cual aprendieron conceptos y frases básicas así como un breve repaso por la historia del pueblo. Además, los estudiantes visitaron la “Casa Cónica”. Allí hablaron con el “Awa” (médico del pueblo), quien compartió con los estudiantes parte de esta tradición.

Asimismo, visitaron la radio estación local así como al albergue, el más grande construido con materiales naturales.



*Parte de las actividades realizadas por los estudiantes fue de igual manera conocer más sobre la cultura bribri. (Foto: Adriana Alvarez para OCM)*

**Nota Relacionada: Estudiantes participaron en día de voluntariado.** [3]

---

**Source URL (modified on 04/10/2018 - 08:57):** <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/459>

### Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/kenneth-mora-perez>

[2] <http://www.aditibri.org/iriria-alakolpa-u/>

[3] [http://tecdigital.tec.ac.cr/servicios/hoyeneltec/?q=voluntariado\\_estds\\_compu\\_casj](http://tecdigital.tec.ac.cr/servicios/hoyeneltec/?q=voluntariado_estds_compu_casj)