

APORTES DE LA EXTENSIÓN A LA INVESTIGACIÓN.

“Ponencia “

RESUMEN: “Chatbot”: un software para incentivar el estudio en carreras en Tecnologías de Información y Comunicación’.

ECHEVESTE, M.E.¹; BENOTTI, L.²; MARTINEZ, M.C.³

¹Facultad de Psicología. Universidad Nacional de Córdoba ²Facultad de Astronomía Matemática y Física. ³Facultad de Filosofía y Humanidades. CONICET. meecheveste@gmail.com.

Tradicionalmente, los alumnos de escuelas secundarias han accedido a las ciencias de la computación, primero desde un *enfoque instrumental* que enfatizaba la formación de usuarios en programas, pasándose ahora a un *enfoque integrador* en el cual se utiliza la computadora para desarrollar prácticas educativas innovadoras (Levis, 2007). Sin embargo, son pocas las oportunidades que los alumnos de escuelas secundarias tienen para apropiarse de los conceptos básicos de computación (Busaniche, 2007). Esto provoca un doble problema: en primer lugar, limita el uso de la tecnología al rol de usuarios; en segundo lugar, genera un vacío cognitivo respecto de estos conocimientos. Esto puede derivar en el consecuente desinterés de muchos jóvenes en acercarse a carreras relacionadas con la tecnología. De hecho, existe un porcentaje muy bajo de jóvenes que se inscriben en carreras de computación y es altamente preocupante el déficit de recursos humanos que presenta este sector en nuestro país. Atendiendo a este problema, la Fundación Sadosky, Secyt-UNC y la FAMAf se han reunido para desarrollar una herramienta para que los jóvenes diseñen autómatas de chat más conocidos como Chatbots. Esta herramienta permite acercar a los jóvenes a las nuevas tecnologías y al lenguaje computacional desde una propuesta innovadora. Este desarrollo es muy oportuno si se tiene en cuenta que el Programa Conectar Igualdad ha distribuido netbooks a las escuelas medias de Argentina, para facilitar el acceso de los jóvenes a la computadora. La posibilidad de crear sus propios Chatbots, hace que los jóvenes pongan en juego competencias como la creatividad y la reflexión sobre el lenguaje, evidenciando que pueden armar sus chatbot sin necesidad de ser expertos en computación, generando un vínculo amigable con la tecnología. Otra ventaja de este dispositivo es que permite que los jóvenes, a medida que avanzan en el armado de su Chatbot, aprendan conceptos tales como recursividad, variables, estructuras condicionales, expresiones regulares; conceptos básicos de computación. El aprendizaje de estos conceptos se realiza en una situación que tiene sentido para los alumnos ya que los conceptos no se aprenden para ser recitados, ni los algoritmos para ser repetidos, sino que es necesario apropiarse de ellos para transferirlos y aplicarlos. Esta ponencia elaborada por un equipo multidisciplinario analiza cómo la plataforma para el diseño de chatbot permite acercar a los jóvenes de escuela secundaria a conceptos claves de la computación como una forma diferente de relacionarse con el conocimiento.