

# A OIG cubre todas as prazas con 37 participantes

A edición 2023 da Olimpíada Informática Galega abre o calendario anual das nosas grandes citas TIC



Estrada (1), Foz (1), Ferrol (2), A Baña (1), Noia (1), O Barco de Valdeorras (2), O Porriño (5), A Merca (1), Ourense (1), Ames (1), Santiago de Compostela (11), Teo (3), Vedra (1), e Vigo (1).

A competición consta dun conxunto de problemas, xeralmente entre catro e seis. Cada problema deberá resolverse empregando unha linguaxe de programación que permita automatizar a súa resolución. Na OIG permítese o uso de C++, Python ou Java. Cada problema describirá un escenario onde os participantes deberán desenvolver un programa que

**O** Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG), en colaboración coas tres universidades galegas (UDC, USC e UVigo) e o Centro de Investigación TIC (CITIC) da UDC, organiza a Olimpíada Informática Galega 2023 (OIG 2023) o vindeiro 10 de febreiro. A cita, segundo informou a entidade profesional, vén de cubrir todas as súas prazas con 37 participantes. A preinscrición completouse con estudantes da Coruña, A Estrada, Foz, Ferrol, A Baña, Noia, O Barco de Valdeorras, O Porriño, A Merca, Ourense, Ames, Santiago, Teo, Vedra e Vigo.

Segundo explica o Colexio, o obxecto da OIG, destinada

a estudantes de secundaria (ESO), bacharelato e ciclos formativos de grao medio, é “a promoción do coñecemento e das vocacións nesta disciplina da informática tan presente en todos os ámbitos hoxe en día e necesaria para a formación integral da mocidade”, sinalou o colexio.

A olimpíada celebrárase de xeito presencial na tarde do venres, 10 de febreiro, na Facultade de Informática da Universidade da Coruña (coa colaboración da Escola Superior de Enxeñaría en Informática do Campus de Ourense da UVigo e da Escola Técnica Superior de Enxeñaría da USC).

Xa coa preinscrición pechada, a organización da OIG confirma que o certame cubriu as súas 37 prazas, con 33 rapaces e 4 rapazas inscritas de entre 14 e 19 anos da Coruña (5 participantes), A

## Robótica creativa para os nenos ingresados no CHUS

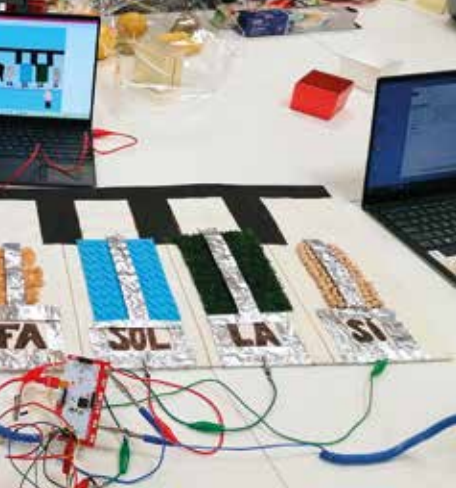
**O** Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) organizou o pasado luns 26 de decembro un obradoiro de robótica para nenas e nenos ingresados no Complexo Hospitalario Universitario de Santiago (CHUS) con cancro ou outras doenzas. O taller desenvolveuse en colaboración coa Asociación de Axuda a Nenos Oncolóxicos de Galicia (ASANOG) e o Centro de

Investigación en Tecnoloxías da Información e as Comunicacións (CITIC) da Universidade da Coruña (UDC).

O presidente do CPEIG, Fernando Suárez, assistiu á inauguración do obradoiro na Aula Hospitalaria do CHUS, acompañado pola técnico de ASANOG, Merce Fernández Baleato.

A cita formou parte do programa de actividades que o CPEIG desenvolve na Aula





o resolva, o que require coñecementos de deseño correcto e eficiente de algoritmos.

“A OIG”, explica o CPEIG, “permitirá seleccionar a dous representantes galegos para participar na XXVII Olimpíada Informática Española (OIE), que se celebrará do 24 ao 26 de marzo de 2023 en Madrid, mentres que o resto de participantes mellor clasificados na olimpíada galega tamén recibirán premios”. As persoas gañadoras poderán acceder á Olimpíada Informática Internacional, que se celebrará en agosto/setembro de 2023 en Hungría. ■

Hospitalaria do CHUS, talleres tanto de robótica como de navegación segura, temática sobre a que está previsto que o presidente do comlexo, Fernando Suárez, imparta esta semana unha charla.

Durante a xornada do luns, na que participaron unhas dez nenhas e nenos de entre 6 e 14 anos, mostráronse algunhas das aplicacións realizadas dentro do programa Talentos Inclusivos do CITIC, así como diversos xogos adaptados creados polo alumnado de Terapia Ocupacional da UDC. Así, os pequenos puideron probar desde un balancín que permite manexar un xogo co movemento das pernas, a un piano con teclas que están formadas con materiais de diferentes texturas. Outra das actividades consistiu en crear un mando personalizado facendo uso dun dispositivo Makey Makey e Scratch. Por último, deuse a posibilidade de utilizar un Makey Makey conectado a diferentes pezas de froita para, por exemplo, tocar un piano. ■



Por Fernando Suárez, presidente do CPEIG.

## Pequenos grandes programadores

**A** Olimpíada de Informática é unha competición internacional para estudantes de educación secundaria, na cal os participantes resoven problemas de programación nun período de tempo limitado. Este evento é organizado polo International Olympiad in Informatics (IOI), e celébrase anualmente nun país diferente. Os estudantes son seleccionados a través de competicións nacionais para representar aos seus países no concurso internacional. O obxectivo que se persegue coa iniciativa é promover o interese na informática e o desenvolvemento de habilidades na programación entre os estudantes novos.

Por segundo ano consecutivo, dende o CPEIG, en colaboración coas tres universidades galegas e CITIC da UDC, organízase a Olimpíada Informática Galega 2023. Esta competición celebrárase de xeito presencial na tarde do venres 10 de febreiro, na Facultade de Informática da Universidade da Coruña. O obxecto da OIG, destinada a estudantes de secundaria (ESO), bacharelato e ciclos formativos de grao medio, é a promoción do coñecemento e das vocacións nesta disciplina da informática tan presente en todos os ámbitos hoxe en día e necesaria para a formación integral da mocidade.

O pensamento computacional é fundamental na era dixital actual, xa que nos per-



mite comprender e aplicar os principios e técnicas da informática e as tecnoloxías da información para resolver problemas e tomar decisións informadas nunha variedade de ámbitos e situacións.

En primeiro lugar, o pensamento computacional permítenos desenvolver habilidades para programar e utilizar computadoras de maneira eficiente, o que é esencial nun mundo cada vez máis tecnolóxico. Tamén nos axuda a entender como funcionan as computadoras e como se poden utilizar para automatizar tarefas e procesar grandes cantidades de datos.

Ademais, o pensamento computacional permítenos analizar e resolver problemas de maneira lóxica e estruturada, o que é esencial en calquera eido, desde a ciencia e a enxeñaría até a administración e os negocios. Tamén nos axuda a desenvolver habilidades para pensar de maneira crítica e creativa, o

que é esencial para o éxito en calquera carreira.

Desde o CPEIG perseguimos ademais outros obxectivos coa organización da OIG: por unha banda, sensibilizar a toda a sociedade, desde o ámbito educativo até as familias, da necesidade e urxencia de introducir a informática no currículo educativo como materia fundamental na sociedade actual. Por outra banda, xerar vocacións tecnolóxicas na xuventude, especialmente entre as mozas, xa que son as que marcan o camiño da competitividade e o progreso.

Se non hai dúbidas en que a informática e o pensamento computacional é esencial para o éxito nun mundo cada vez máis tecnolóxico e é unha habilidade valiosa para ter en calquera campo, debemos de facer todo o que estea na nosa man para que as novas xeracións teñan ao seu alcance as ferramentas para facer unha sociedade máis xusta e equilibrada. ■