GIRONA NOTICIES.COM + Periodisme

El programa CodeOK acerca el pensamiento computacional a más de 8.700 estudiantes de Euskadi

Comunicados | 28/04/2026 | 00:00

Más de 260 estudiantes han participado hoy en Bilbao en el evento final de este programa educativo, impulsado por HeziLab (Departamento Educación Gobierno Vasco) y el Clúster GAIA, en lo que constituye el mayor hackathon educativo de Euskadi sobre programación y pensamiento computacional

Más de 260 estudiantes han participado hoy en Bilbao en el evento final de este programa educativo, impulsado por HeziLab (Departamento Educación Gobierno Vasco) y el Clúster GAIA, en lo que constituye el mayor hackathon educativo de Euskadi sobre programación y pensamiento computacional

Un total de 263 estudiantes de entre 12 y 16 años han participado hoy en la segunda edición del hackathon educativo sobre Programación y Pensamiento Computacional, celebrado en el Palacio Euskalduna de Bilbao. El evento, organizado por HeziLab —Centro de Innovación para el Aprendizaje del Departamento de Educación del Gobierno Vasco— y el Clúster GAIA, se consolida como el mayor encuentro de estas características en Euskadi dirigido a alumnado de Educación Secundaria.

Durante la jornada, los equipos han afrontado una competición intensiva de 90 minutos en la que han resuelto retos de programación en ToyScript y JavaScript, poniendo a prueba sus habilidades en pensamiento lógico, resolución de problemas y trabajo en equipo. La actividad ha supuesto la fase final de un proceso de cuatro meses, enmarcado en el programa educativo CodeOK, orientado a fomentar el pensamiento computacional en las aulas.

Este programa ha tenido un alcance significativo durante el curso 2025-2026, con la participación de 8.731 alumnos y alumnas, 352 docentes y 316 centros educativos de Euskadi (34 en Álava, 171 en Bizkaia y 109 en Gipuzkoa). En total, se han desarrollado 597 aulas (classrooms), en las que el alumnado ha realizado más de 1,2 millones de tareas, dedicando 24.859 horas al aprendizaje y práctica de programación y pensamiento computacional.

En un contexto marcado por la digitalización, la inteligencia artificial y la automatización, el pensamiento computacional se consolida como una herramienta transversal. Por ello, más allá del componente competitivo, el hackathon se plantea como una experiencia de aprendizaje práctico y motivador, en la que el alumnado desarrolla competencias digitales clave para su futuro académico y profesional.

Tal y como ha subrayado Aitor Uriondo, director de Aprendizaje e Innovación del Departamento de Educación del Gobierno Vasco, "el programa CodeOK encaja perfectamente con la estrategia ‘Adimen Digitala’ del departamento, no solo para fomentar el pensamiento computacional entre el alumnado, sino también para formarles en otras competencias necesarias para la vida en un mundo cada vez más digitalizado".

La responsable del programa CodeOK en GAIA, Judit Iriondo, ha destacado que "el hackathon educativo se consolida en esta segunda edición como una iniciativa de gran valor para acercar la tecnología al alumnado desde una perspectiva práctica, colaborativa y motivadora". Asimismo, ha subrayado que la alta participación alcanzada este año en el hackathon, con más de 1.800 estudiantes implicados a lo largo de cuatro meses, "refleja el creciente interés de la comunidad educativa por impulsar competencias esenciales para desenvolverse en la sociedad actual".

En palabras de Judit Iriondo, "desarrollar el pensamiento computacional no significa únicamente aprender a programar, sino adquirir una forma de razonar, resolver problemas, trabajar en equipo y comprender mejor el entorno digital". En este sentido, ha señalado que iniciativas como este hackathon "permiten al alumnado experimentar la tecnología como un espacio creativo y colaborativo, fomentando un uso crítico, responsable y positivo de la red, además de contribuir a despertar vocaciones STEAM desde edades tempranas". Asimismo, la iniciativa pone el foco en la participación equilibrada de chicas y chicos, tratando de contribuir a reducir la brecha de género en el ámbito STEAM.

Entrega de Premios

El hackathon ha concluido con la entrega de premios a los mejores equipos en cada categoría.

En la categoría ToyScript, el primer premio ha sido para Ondarroa BHI, seguido de IES Elgoibar BHI e IES Artazo-Romo, en segundo y tercer lugar.

En la categoría JavaScript, el primer puesto ha recaído en IES Artaza-Romo, mientras que el alumnado del IES Lizardi 5B (Zarautz) e IES Lizardi 5E, han obtenido el segundo y tercer premio, respectivamente.

La jornada ha incluido además una charla inspiracional impartida por Nagore Bermeosolo de la

empresa We Are Clickers.

Desde el Clúster GAIA valoran positivamente esta segunda edición, no solo por la elevada participación, sino también por la calidad de los proyectos presentados y el compromiso demostrado por alumnado y profesorado. En este sentido, han destacado también el liderazgo del Departamento de Educación del Gobierno Vasco en el impulso de una educación orientada al futuro.

Autor: Redacció

https://gironanoticies.com/comunicado/294557-el-programa-codeok-acerca-el-pensamiento-computacional-a-mas-de-8700-estudiantes-de-euskadi.htm