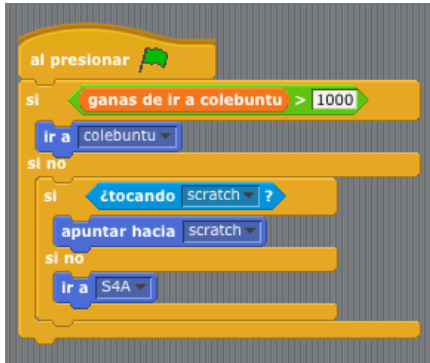


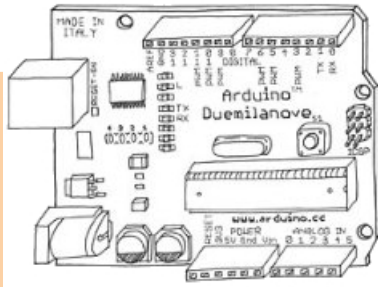
Colaboran

Jornadas de invierno de Pulsar Huesca 2012

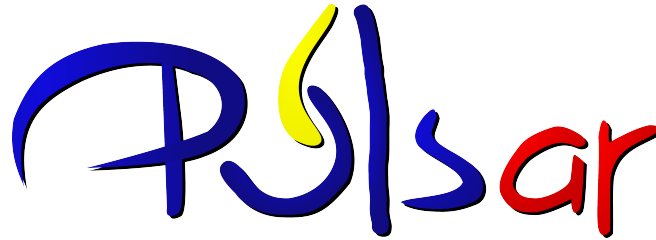
Ejemplo de código Scratch



Placa Arduino



Resumen de la información



Servicio de
Informática y
Comunicaciones
Universidad Zaragoza



Oficina Software Libre



Facultad de
Ciencias Humanas y de
La Educación - Huesca
Universidad Zaragoza

Talleres de aplicaciones de
software libre para el
colegio:

Colebuntu

Distribución de linux específica para
colegios

Scratch

Introducción a la programación con
Scratch

S4A

Introducción a la programación de Arduino



Objetivos

Practicar con aplicaciones de software libre que podemos utilizar con los niños.

¿Qué es el software libre?, ¿Cuáles son los beneficios de usar software libre en la educación?

Libre:

El profesor puede dar al alumno todo el material que sea necesario para el estudio. Incluso podría modificarlo si no se adaptase completamente a sus necesidades.

Abierto:

Puede estudiarse. La curiosidad y creatividad del alumno no quedan limitadas por problemas de propiedad.

Legal:

La mayor parte del software privativo es pirata. Obligar al niño a que se eduque con software pirata es llevarle a hacer sus primeros pinitos en el incumplimiento de las leyes.

Social:

Fomenta la cooperación y la colaboración. Da oportunidades a todos y no solo a los propietarios de los derechos de explotación.

Y, si es tan bueno ¿por qué no se utiliza?

Calendario y horario

Día 15 de febrero de 18 a 21

Colebuntu

José Luis Murillo, profesor de la escuela de Sahún, nos contará en la primera sesión de hora y media la experiencia y el uso que hacen del software libre en su aula. Después de un pequeño descanso dirigirá un taller de Colebuntu en que se instalará en las máquinas y se resolverán dudas

Día 22 de febrero de 18 a 21

Scratch

Luis Miguel Morillas, profesor de Informática del CPIFP Los Enlaces, nos introducirá en los lenguajes de programación para niños y jóvenes, después dirigirá un taller sobre Scratch en el que se desarrollarán pequeños programas, se aprenderá a instalarlo, a publicar los desarrollos realizados y a reutilizar y mejorar desarrollos públicos.

Día 29 de febrero de 18 a 21

Scratch/Arduino

Borja Pérez, analista del SICUZ y miembro del grupo de investigación GIDTIC dirigirá un taller sobre Arduino en el que se expondrán las características de la placa Arduino, se construirán circuitos electrónicos sencillos y se programarán con el lenguaje S4A (lenguaje desarrollado a partir de Scratch).

Destinatarios

Estudiantes de la facultad de educación
Profesores de primaria, secundaria y F.P.
Padres, madres, hijas e hijos

Donde:

Aula 1 de Informática de la Facultad de Empresa y Gestión Pública de Huesca
Plaza de la Constitución.

Nº de plazas:

Inscripción libre y gratuita hasta completar el aforo. Se entregará certificado de asistencia si se solicita en la inscripción, para lo que deberá indicar su DNI en la inscripción.

Inscripciones:

<http://osluz.unizar.es/inscripcion-jornadas-huesca>

Créditos:

Se ha solicitado un crédito de libre elección para los estudiantes de la Facultad de Educación