



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



Experimenta, aprende y disfruta (de la tecnología)

en el aula y en la familia

por Remedios Fernández

Granada, 28 de septiembre de 2018

#JSLUGR18

@RemediosFdez
www.remediosfernandez.com



¿Quién soy?

- * Especializada en tecnologías creativas, innovadores y educativas.
- * Autora de **MomandGeek**.
- * Desarrollo y colaboro en iniciativas para **fomentar las vocaciones científicas y tecnológicas** en los jóvenes.
- * Presidenta de la Asociación 'La Jaquería'.

Debate

Tecnología SÍ / NO

El móvil en el aula: ¿ayuda o interferencia?

“Francia prohíbe a los escolares tener sus teléfonos en el aula, el patio o las actividades extraescolares”

[El País 5 SEPT 2018](#)

EL ACENTO ›

El móvil en el aula: ¿ayuda o interferencia?

Francia prohíbe que los escolares puedan tener sus teléfonos en el aula, el patio o las actividades extraescolares

ILAGROS PÉREZ OLIVA
SEP 2018 - 00:00 CEST



Escolares con sus teléfonos móviles. CARLOS ROSILLO

El curso ha comenzado en Francia bajo el síndrome de una nueva ley que prohíbe el uso del móvil en los centros de educación infantil, primaria y secundaria. En los institutos, la decisión queda en manos de cada centro. Desde 2010 estaba prohibido el uso del móvil en clase, pero ahora se extiende al patio y a las actividades extraescolares. La medida fue aprobada en la Asamblea Nacional en medio de una fuerte controversia. El mismo debate se repite en otros países donde también se discute si aplicar o no medidas similares. En España no hay una norma general, pero muchos centros prohíben el uso del móvil en clase, aunque no fuera de ella.

La decisión plantea hasta qué punto podemos y debemos modular el uso de las nuevas tecnologías. Y en el caso concreto de la educación, hasta qué punto o de qué forma esas tecnologías pueden convertirse en una ayuda o en un elemento

WESTWORLD
TEMPORADAS 1 & 2 COMPLETAS

COMIENZA AHORA

SOLO EN
HBO
ESPAÑA

NEWSLETTERS
Recibe el boletín de Opinión

TE PUEDE INTERESAR

El Gobierno estudia prohibir los móviles en los colegios

En el siglo XXI, el aprendizaje resulta **inconcebible sin la tecnología.**

**Nuevos métodos,
dispositivos y aplicaciones...**
forman parte de los procesos
de aprendizaje de los jóvenes.





En el ámbito de la EDUCACIÓN

Debemos usar la tecnología como una **HERRAMIENTA** para desarrollar **habilidades y competencias.**

No debemos usar la tecnología como un fin en sí misma.

BENEFICIOS de la tecnología ¿qué nos aporta a la Educación?

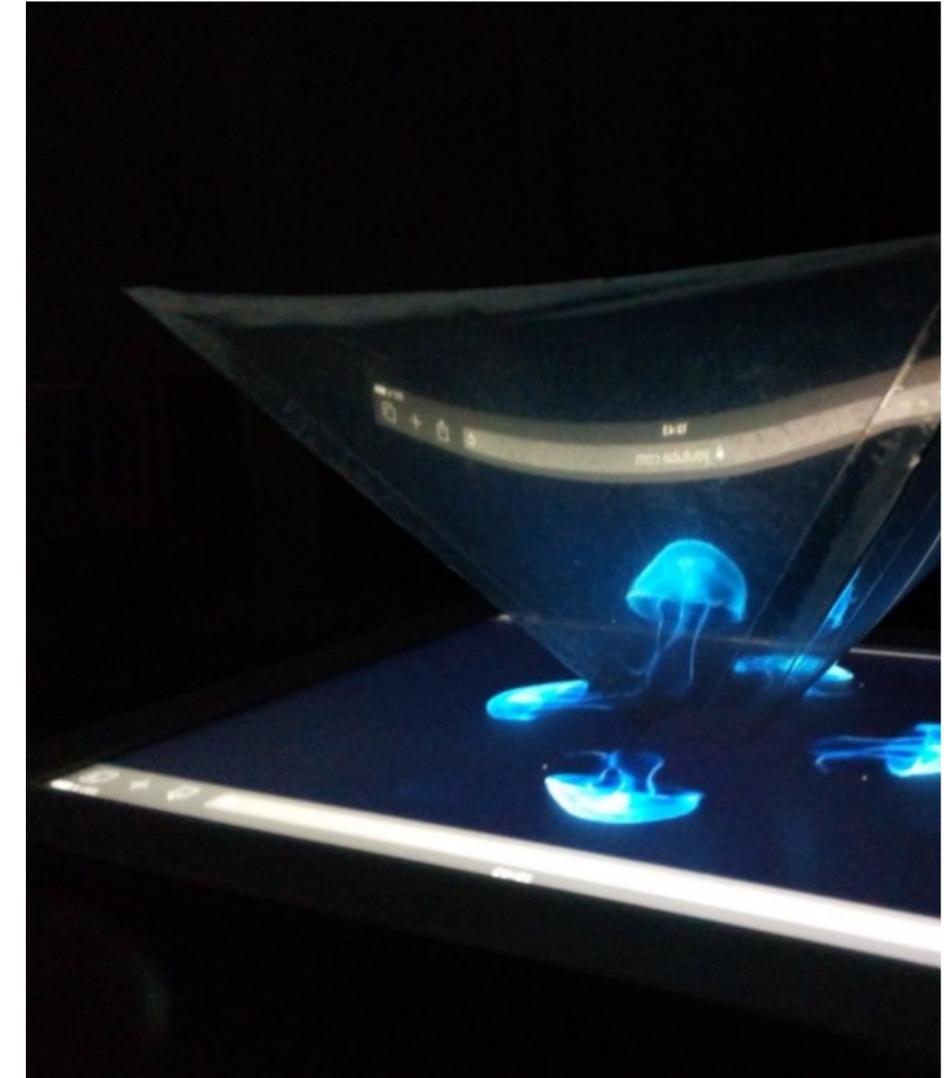
- Desarrollo de habilidades y competencias digitales.
- Razonamiento lógico.
- Creatividad.
- Trabajo en equipo, cooperación y liderazgo.
- Autoconfianza y superación de retos...



Educación en la era digital, en el aula y en la familia (educar, acompañar y guiar)

- ¿Qué herramientas educativas hay?
- ¿Cómo usarlas?
- ¿Entendemos cómo funcionan?
- ¿Para qué las usamos?
- ...

En este contexto,
tenemos una gran ventaja:
**el hardware y el software
libre, y sus comunidades,
son una gran ayuda para
desarrollar todo tipo
de proyectos creativos**





Un espacio para

Experimentar,
Aprender
y Disfrutar

con el uso creativo
de la tecnología



EXPERIMENTAR creando nuestros propios proyectos.

APRENDER de los errores.

DISFRUTAR haciendo lo que te gusta. Pon a trabajar tus talentos y desarrolla tus habilidades y competencias.

La Creatividad es la capacidad de resolver problemas

¿Cuáles son tus talentos? ¿Qué te gusta hacer?
¿En qué eres bueno? ¿Cuánto dinero tienes que invertir?
¿Es necesario tener grandes conocimientos técnicos?





¿Qué herramientas creativas
podemos usar para potenciar
la creatividad?

(en el aula y en la casa)

Tecnologías

que facilitan el aprendizaje y permiten realizar proyectos.

Scratch / Snap4arduino

AppInventor

Python

Minetest

TinkerCad - diseño 3D

Blender - Modelado, Renderizado 3D

krita, pixilart, piskelapp, gimp

Audacity

Arduino

Makeblock

Makey Makey

Lilypad / Adafruit

Raspberry Pi

Makey Makey

...

24 HERRAMIENTAS DE SOFTWARE LIBRE PARA USAR EN EL AULA

GNU/LINUX

**CREAR RECURSOS EDUCATIVOS**
eXeLearning**CREAR MAPAS CONCEPTUALES**
FreeMind**EDITAR IMÁGENES**
Gimp**EDITAR GRÁFICOS VECTORIALES**
Inkscape**EDITAR AUDIOS**
Audacity**EDITAR VÍDEOS**
Openshot**REPRODUCIR MULTIMEDIA**
VLC**MAQUETAR PUBLICACIONES**
Scribus**EDITAR TEXTOS**
Writer de LibreOffice**CREAR HOJAS DE CÁLCULO**
Calc de LibreOffice**CREAR PRESENTACIONES**
Impress de LibreOffice**EDITAR FÓRMULAS MATEMÁTICAS**
Math de LibreOffice**EDITAR GRÁFICOS**
Draw de LibreOffice**NAVEGAR POR LA WEB**
Firefox**GESTIONAR CORREO ELECTRÓNICO**
Thunderbird**COMPRESOR ARCHIVOS**
7zip**AUTOMATIZAR DISEÑO ELECTRÓNICO**
Fritzing**PROGRAMAR VÍDEO JUEGOS**
Scratch**PROGRAMAR PLACAS ARDUINO**
Arduino**LEER E-BOOKS**
Calibre**CREAR DISEÑOS 2D**
LibreCAD**CREAR DISEÑOS 3D**
FreeCAD**CREAR NOTACIÓN MUSICAL**
MuseScore**USAR PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA**
Open-Sankore

Información facilitada por Pablo Nimo



¿Cómo usarlas
estas herramientas?

Trabajar áreas del conocimiento



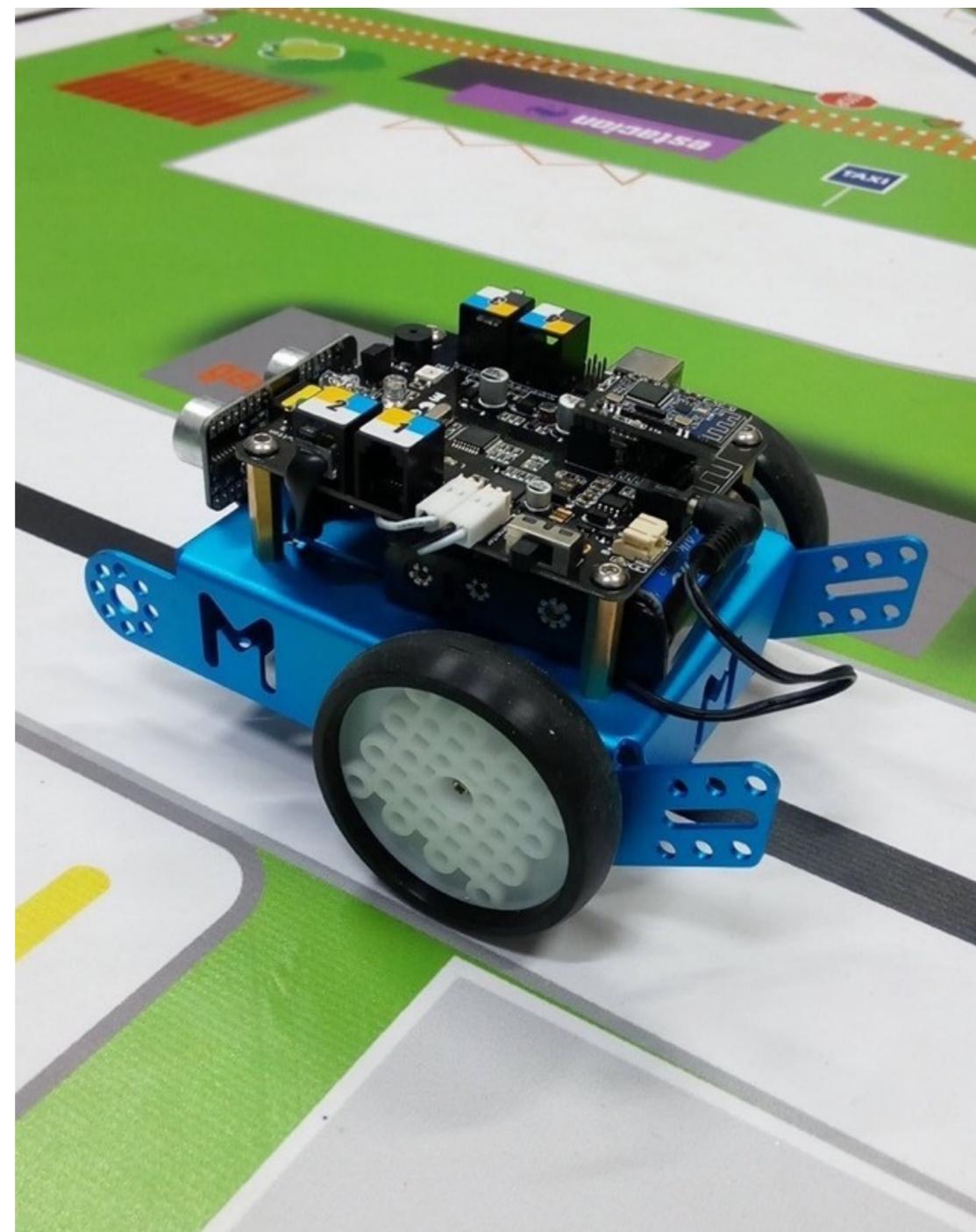
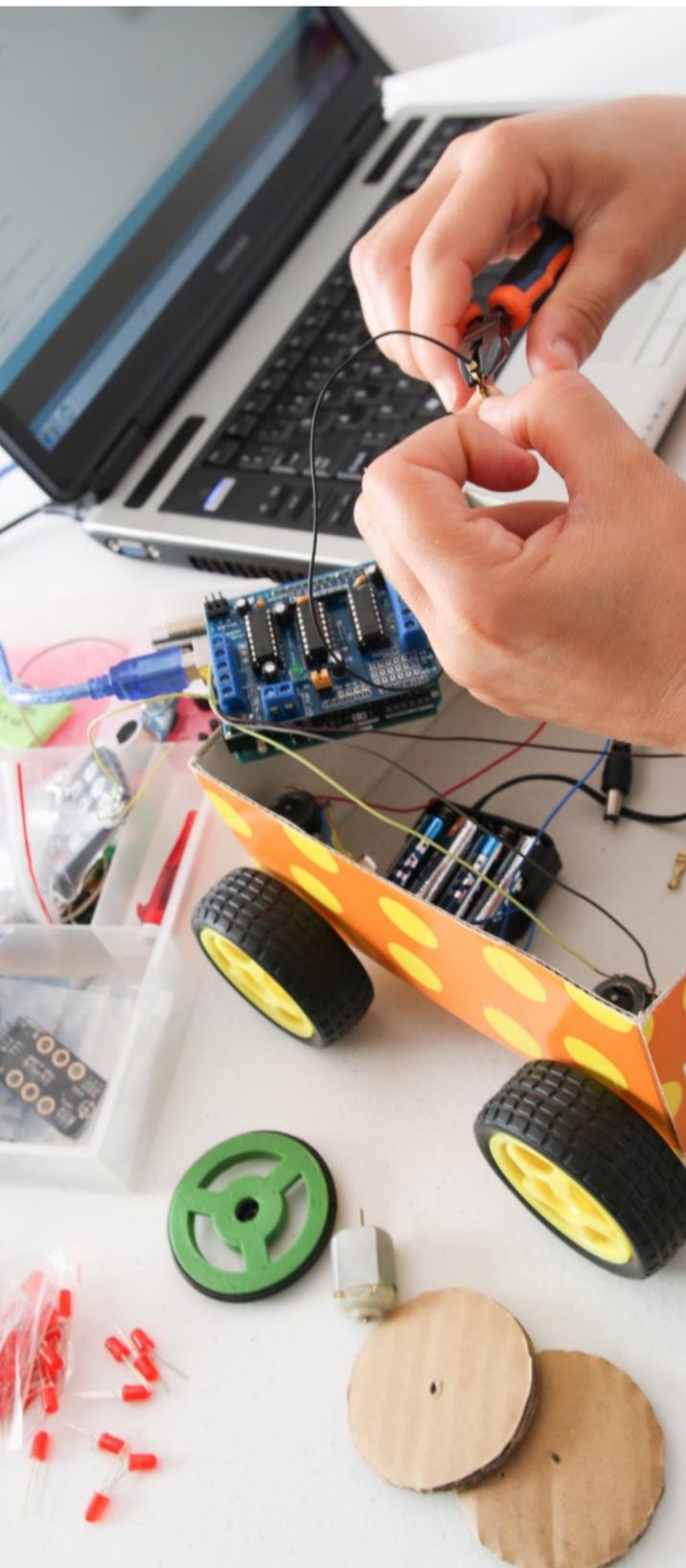
- Competencias:
- lingüísticas,
 - digitales,
 - matemáticas,
 - aprender haciendo,
 - ...



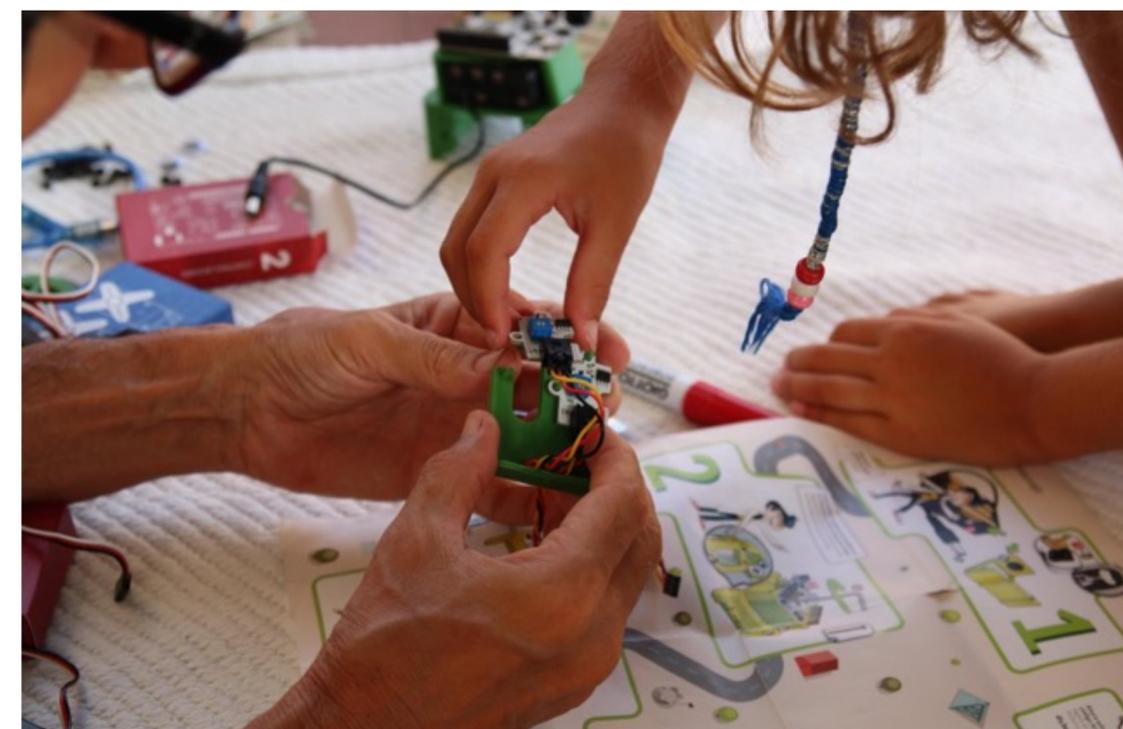
Simone Giertz.

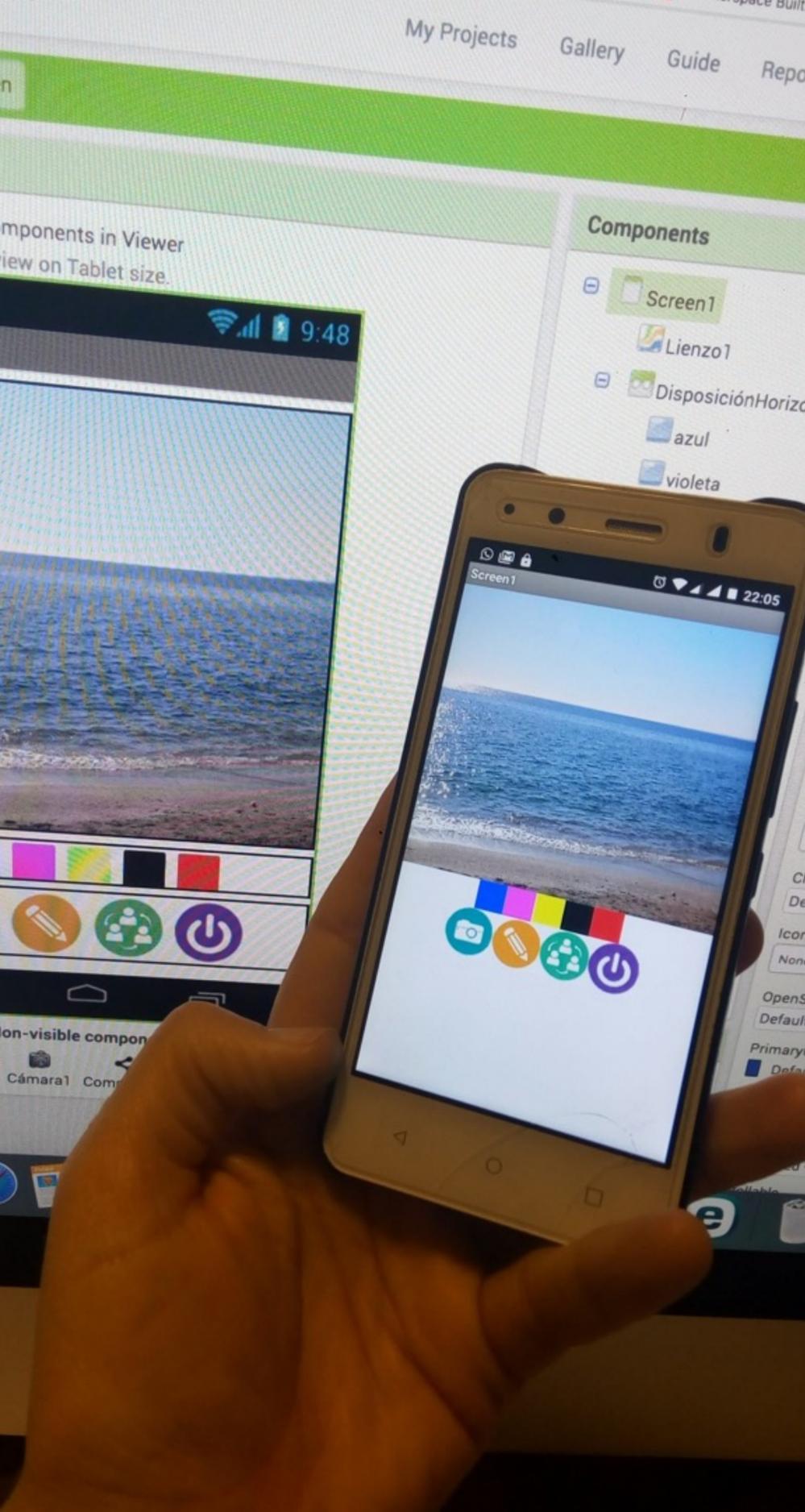
Nacida en Estocolmo, es una tecnóloga creativa que construye robots posiblemente revolucionarios —y a menudo aterradores—, para inspirar a las personas a que aprendan acerca de la programación y la electrónica. Documenta todos sus experimentos en su canal de YouTube.

<http://www.simonegiertz.com/>



Robótica Educativa Programación Electrónica





UNIVERSIDAD DE GRANADA



Crear sus propios juegos
Generar confianza
Despertar curiosidad
Mostrar referentes
Crear comunidades





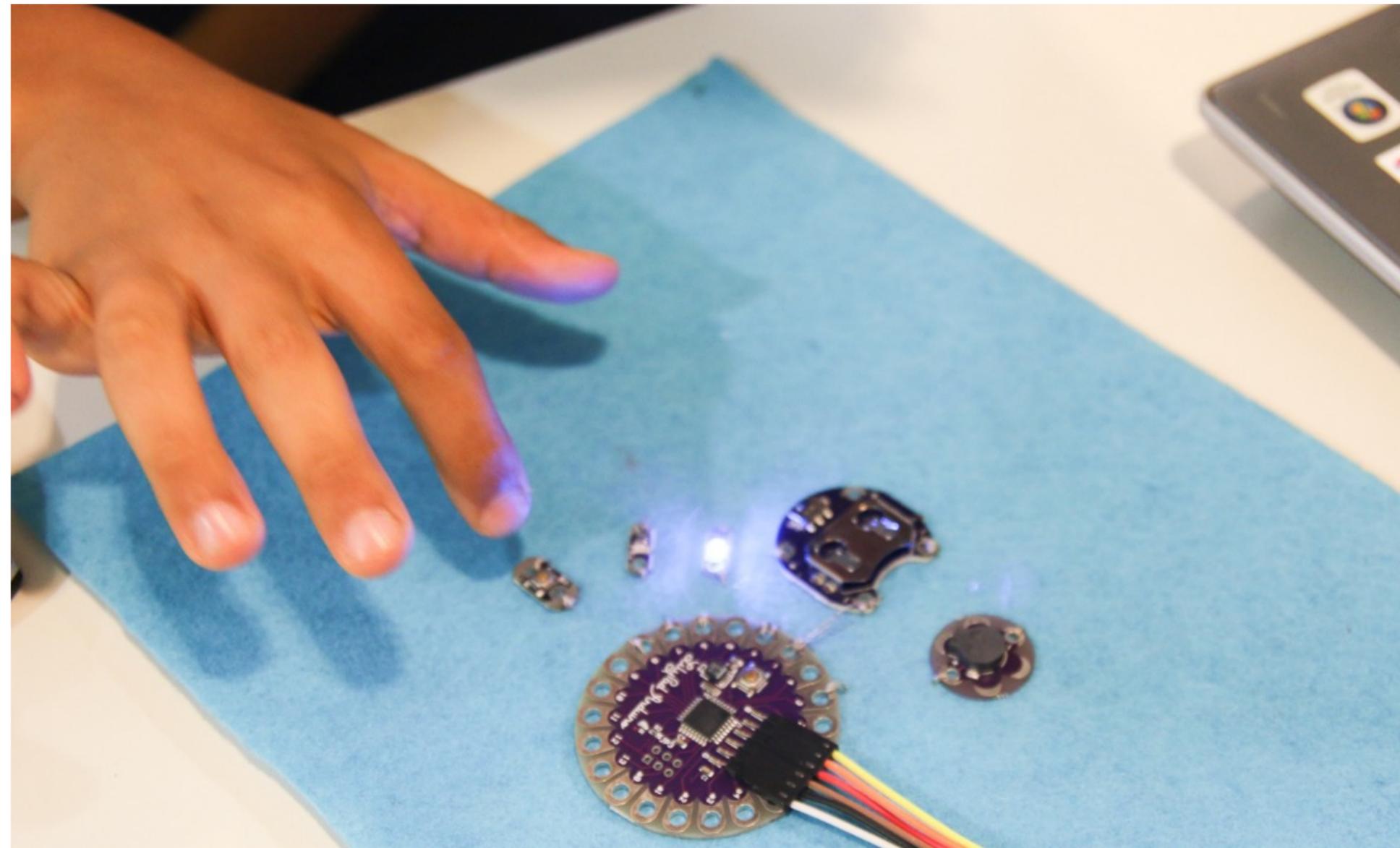
Un caso real

Un niño de tan solo diez años vino a una actividad de robótica junto con su hermana de ocho años.

En la actividad, comenté que en los mandos de los juguetes había motores, y cuando llegaron a casa, buscaron ellos solos un mando de la Wii que no funcionaba, lo desmontaron, extrajeron el motor, y crearon su propio robot.

motor, fixo, cañitas, destornilladores...

Talleres en familia, y para padres-madres

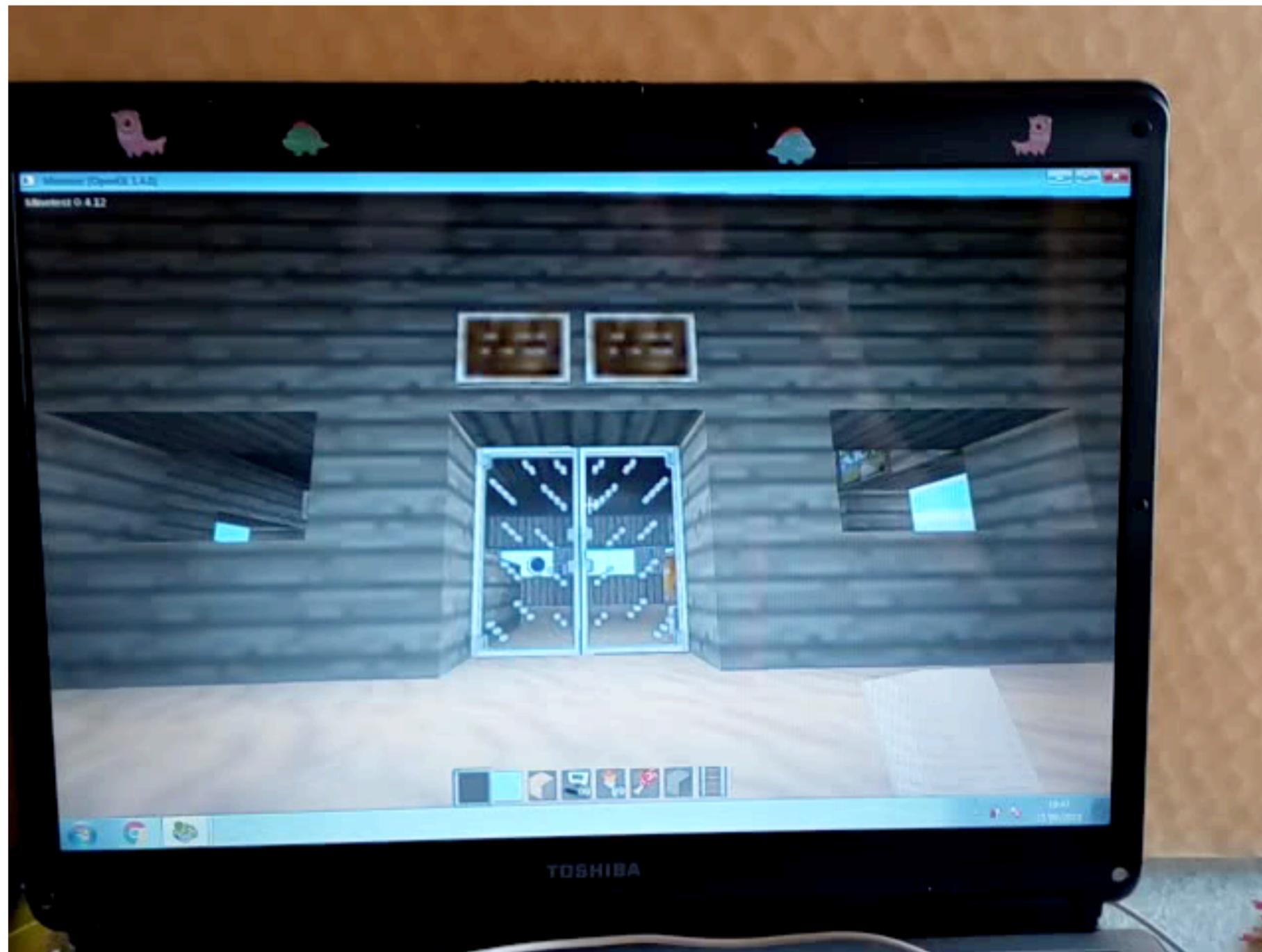


Visibilizar a los
que hacen cosas



UNIVERSIDAD
DE GRANADA





Usando Minetest
para crear nuevos
espacios públicos
o imaginarios.

El mundo de los bloques
<https://www.minetest.net/>

¿Dónde encontrar ideas, recursos...?

- Libros, revistas educativas.
- Comunidades locales y globales.
- Comunidades de padres, de profesores.
- Iniciativas (code.org, codeweek.eu, hourofcode, arduinoday, googlesciencefair ...).
- Recursos, formación INTEF, EducaLab, Stembyme, Miriadax...
- Youtube, charlas Ted educativas, Moocs, Microsoft Educación, Google Educación...
- ...

**Busca
gente
afín a
tus
inquietudes**





“La creatividad significa inventar, experimentar, crecer, tomar riesgos, romper reglas, cometer errores y divertirse”

Mary Lou Cook.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



¡¡GRACIAS!!

#JSLUGR18

Fotos de Remedios Fernández

Licencia seleccionada

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional



@RemediosFdez

www.remediosfernandez.com

@MomandGeekcom

www.momandgeek.com