



GENERALITAT
VALENCIANA

ACI.
ARA.

LLIUREX

Conselleria de Educació, Cultura, Universitats y Empleo

Buscar



Val / Cas

Acceder

INICIO

CONGRESO LLIUREX 25

DESCARGAS

BLOG

DOCUMENTACIÓN

FORMACIÓN

NOTICIAS

SOPORTE ▾

◀ Volver 'VI CONGRESO SOFTWARE LIBRE 2025'

SALA ROJA

SALA ROJA

SALA VERDE

SALA VIOLETA

SALA AZUL

SALA TURQUESA



Programación – Sala Roja

📍 Ubicación

08:30h a
09:00h



ACREDITACIÓN

Tenéis que recoger vuestra acreditación para asistir al congreso, sea como asistente o ponente, si no la recogisteis ayer.

📍 VESTÍBULO PLANTA PRIMERA

09:00h a
09:50h



APPSEDU: CONSTRUYENDO UN ENTORNO DIGITAL SEGURO Y RESPETUOSO CON LA PRIVACIDAD EN LA EDUCACIÓN

El proyecto Appsedu se presenta como una iniciativa para garantizar un entorno digital educativo seguro, ofreciendo un catálogo de aplicaciones educativas evaluadas bajo criterios de seguridad y protección de datos. Para su implementación, Appsedu utiliza diversas tecnologías, incluyendo tanto software libre como propietario. En esta presentación, se mostrará cómo los diferentes elementos de Appsedu intervienen para garantizar un entorno digital más seguro y con mayores garantías de privacidad en educación.

.....

Ponentes: Salvador Mira Gregori y Mercedes García San Antonio

Profesores de secundaria y ATDs responsables del proyecto Appsedu

↓ Presentación

10:00h a
10:50h



INTERNET DE LAS COSAS DE COSTE REDUCIDO EN EL IES

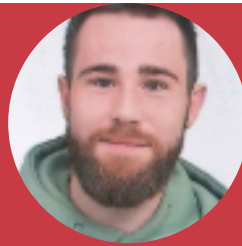
La placa ESP32 es muy versátil. Permite realizar múltiples proyectos que se adecuan al currículum de secundaria tanto de la asignatura de informática como de tecnología.

Al disponer de conectividad wifi es posible enviar los datos de los sensores a la nube. También incluye conectividad bluetooth por lo que se puede desarrollar apps para interactuar con la placa desde el móvil.

.....

Ponente: Joaquín López Sánchez-Montañés

Catedrático de profesores de educación secundaria especialidad de informática. Desde hace unos 10 años he trabajado con diferentes placas del ecosistema arduino y raspberry pi para cubrir algunas áreas del currículo de la asignatura de informática en educación secundaria. He formado a profesores a través del CEFIRE en robótica educativa y pensamiento computacional utilizando placas con microcontrolador y diferentes tipos de sensores y actuadores.



↓ Presentación

EJEMPLOS PRÁCTICOS DE ROBÓTICA CON IA

En esta ponencia se presentan diversos ejemplos prácticos utilizando micro:bit, cute:bot y las IA lens para controlar de manera autónoma un robot con el uso de la inteligencia artificial aplicada a una cámara inteligente.

.....

Ponente: Andrés Tendaro

Soy profesor de informática apasionado por la robótica y el aprendizaje basado en proyectos. Creo en la importancia de fomentar la creatividad y la autonomía en los estudiantes, utilizando tecnologías innovadoras para motivarlos a aprender de manera activa y práctica.

↓ Presentación

10:50h a
11:30h

A L M U E R Z O

11:30h a
12:20h



FOMENTANDO LA PROGRAMACIÓN MEDIANTE LOS VIDEOJUEGOS

Descubre cómo Godot puede transformar la enseñanza de la programación y el diseño de videojuegos en secundaria. En esta ponencia, exploraremos su potencial educativo, metodologías innovadoras y ejemplos prácticos para motivar al alumnado y desarrollar su pensamiento computacional de manera creativa y accesible.

.....

Ponente: Isabel Martí Ruíz

Ingeniera Informática con un Máster en Sistemas Inteligentes por la Universidad Jaume I. Con 9 años de experiencia en I+D, especializándome en Salud y Bienestar en proyectos financiados por la UE, desde 2016 soy profesora de Informática en secundaria, comprometida en formar futuros investigadores.

↓ Presentación

12:30h a
13:20h



DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON GDEVELOP PARA 4º DE ESO Y BACHILLERATO

Introducción al uso de GDevelop 5, una herramienta gratuita e intuitiva para el desarrollo de videojuegos sin necesidad de conocimientos avanzados en programación. Presentación de una propuesta didáctica para trabajar con alumnos de 4º de ESO y Bachillerato, con una pequeña demostración del proceso de creación de un videojuego y ejemplos de proyectos realizados por estudiantes.

.....

Ponente: Ángel González

Ingeniero de Telecomunicaciones y profesor de Informática en el IES Alameda de Utiel. Con 12 años de experiencia docente, he impartido clases en ciclos formativos y, actualmente, en ESO y Bachillerato. Apasionado de los videojuegos, disfruto enseñando a nuestros alumnos a programarlos y a desarrollar su creatividad a través del diseño y la informática.

↓ Presentación

13:30h a
14:20h



HACIÉNDONOS MÁS HUMANOS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La incorporación de la Inteligencia Artificial en nuestras vidas nos ha supuesto un gran dilema sobre el futuro de la sociedad y, con ello, sobre el futuro de la educación. Es necesario abordar este debate de forma crítica, pero asumiendo la realidad en la que vivimos y replanteando qué enseñamos, cómo y para qué.

14:20h a
14:40h



.....

Ponente: M. Paz Prendes Espinosa

Catedrática de Tecnología Educativa en la Universidad de Murcia. Directora del Grupo de Investigación en Tecnología Educativa y del Grupo de Transferencia IDITE+. Coordinadora del Programa de Doctorado en Tecnología Educativa. Editora de RiITE, Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa.

ACTO DE CLAUSURA

Rafael Molina Carmona



Vicerrector de Transformación Digital
Universidad de Alicante

José María Larena Berrocal

Director General de Infraestructuras Educativas
Conselleria de Educación, Cultura, Universidades y Empleo

📍 **Salón de actos**

© 2025 Generalitat

Conselleria de Educación, Cultura, Universidades y Empleo

[Aviso legal](#) | [Política de Privacidad](#) | [Política de Cookies](#) | [Mapa web](#) | [Contacto](#) | [Accesibilidad](#)



UNIÓN EUROPEA
Fondo Europeo de Desarrollo Regional