

◀ Tornar 'VI CONGRÉS PROGRAMARI LLIURE 2025'

SALA ROJA

SALA ROJA

SALA VERDA

SALA VIOLETA

SALA BLAVA

SALA TURQUESA



Programació – Sala Roja

📍 Ubicació

08:30h a
09:00h



ACREDITACIÓ

Heu de recollir la vostra acreditació per assistir al congrés, siga com assistent o ponent, si no la vàreu arregar ahir.

📍 VESTÍBUL PLANTA PRIMERA

09:00h a
09:50h



APPSEDU: CONSTRUINT UN ENTORN DIGITAL SEGUR I RESPECTUÓS AMB LA PRIVACITAT A L'EDUCACIÓ.

El projecte Appsedu es presenta com una iniciativa per a garantir un entorn digital educatiu segur, oferint un catàleg d'aplicacions educatives avaluades sota criteris de seguretat i protecció de dades. Per a la seua implementació, Appsedu fa ús de diverses tecnologies, incloent tant programari lliure com propietari. En aquesta presentació, es mostrarà com els diferents elements d'Appsedu intervenen per tal de garantir un entorn digital més segur i amb majors garanties de privacitat en educació.

.....

Ponents: Salvador Mira Gregori i Mercedes García San Antonio

Professors de secundària i ATDs responsables del projecte Appsedu

↓ Presentació

10:00h a
10:50h



INTERNET DE LES COSES DE COST REDUÏT EN L'IES

La placa ESP32 és molt versàtil. Permet realitzar múltiples projectes que s'adeqüen al currículum de secundària tant de l'assignatura d'informàtica com de tecnologia.

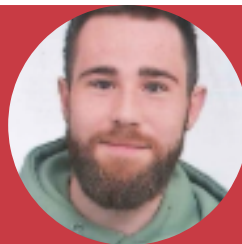
En disposar de connectivitat wifi és possible enviar les dades dels sensors al núvol. També inclou connectivitat bluetooth per la qual cosa es poden desenvolupar apps per interactuar amb la placa des del mòbil.

.....

Ponent: Joaquín López Sánchez-Montañés

Catedràtic de professors d'educació secundària especialitat d'informàtica. Des de fa uns 10 anys he treballat amb diferents plaques de l'ecosistema Arduino i Raspberry Pi per cobrir algunes àrees del currículum de l'assignatura d'informàtica en educació secundària. He format a professors a través del CEFIRE en robòtica educativa i pensament computacional utilitzant plaques amb microcontrolador i diferents tipus de sensors i actuadors.

↓ Presentació



EXEMPLES PRÀCTICS DE ROBÒTICA AMB IA

En esta ponència es presenten diversos exemples pràctics utilitzant micro:bit, cute:bot i les IA lens per a controlar de manera autònoma un robot amb l'ús de la intel·ligència artificial aplicada a una cambra intel·ligent.

.....

Ponent: Andrés Tendero

Soc professor d'informàtica apassionat per la robòtica i l'aprenentatge basat en projectes. Crec en la importància de fomentar la creativitat i l'autonomia en els estudiants, utilitzant tecnologies innovadores per a motivar-los a aprendre de manera activa i pràctica.

↓ Presentació

10:50h a
11:30h

E S M O R Z A R

11:30h a
12:20h



FOMENTANT LA PROGRAMACIÓ MITJANÇANT ELS VIDEOJOCs

Descobreix com Godot pot transformar l'ensenyança de la programació i el disseny de videojocs en secundària. En esta ponència, explorarem el seu potencial educatiu, metodologies innovadores i exemples pràctics per a motivar a l'alumnat i desenrotllar el seu pensament computacional de manera creativa i accessible.

.....

Ponent: Isabel Martí Ruiz

Enginyera Informàtica amb un Màster en Sistemes Intel·ligents per la Universitat Jaume I. Amb 9 anys d'experiència en I+D, especialitzant-me en Salut i Benestar en projectes finançats per la UE, des de 2016 soc professora d'Informàtica en secundària, compromesa a formar futurs investigadors.

↓ Presentació

12:30h a
13:20h



DESENROTLLAMENT DE VIDEOJOCs AMB GDEVELOP PER A 4T D'ESO I BATXILLERAT

Introducció a l'ús de GDevelop 5, una ferramenta gratuïta i intuïtiva per al desenvolupament de videojocs sense necessitat de coneixements avançats en programació. Presentació d'una proposta didàctica per a treballar amb alumnes de 4t d'ESO i Batxillerat, amb una xicoteta demostració del procés de creació d'un videojoc i exemples de projectes realitzats per estudiants.

.....

Ponent: Ángel González

Enginyer de Telecomunicacions i professor d'Informàtica en l'IES Albereda d'Utiel. Amb 12 anys d'experiència docent, he impartit classes en cicles formatius i, actualment, en ESO i Batxillerat. Apassionat dels videojocs, gaudisc ensenyant als nostres alumnes a programar-los i a desenvolupar la seua creativitat a través del disseny i la informàtica.

↓ Presentació

13:30h a
14:20h



FENT-NOS MÉS HUMANS AMB INTEL·LIGÈNCIA ARTIFICIAL

La incorporació de la Intel·ligència Artificial en les nostres vides ens ha suposat un gran dilema sobre el futur de la societat i, amb això, sobre el futur de l'educació. És necessari abordar aquest debat de forma crítica, però assumint la realitat en què vivim i replantejant què ensenyem, com i per a què.

.....

Ponent: M. Paz Prendes Espinosa

Catedràtica de Tecnologia Educativa a la Universitat de Múrcia. Directora del Grup d'Investigació en Tecnologia Educativa i del Grup de Transferència IDITE+. Coordinadora del Programa de Doctorat en Tecnologia Educativa. Editora de RiITE, Revista Interuniversitària d'Investigació en Tecnologia Educativa.

14:20h a
14:40h



ACTE DE CLAUSURA

Rafael Molina Carmona

Vicerector de Transformació Digital
Universitat d'Alacant



José María Larena Berrocal

Director General d'Infraestructures Educatives
Conselleria d'Educació, Cultura, Universitats i Ocupació

📍 Saló d'actes