



MIT  
App Inventor

## CURSO DESARROLLA JUEGOS Y APPS CON APPINVENTOR

COLABORADOR



CÓDIGO DEL CURSO:  
SPEGC 35/2014

### DIRECCIÓN DEL CURSO:

#### BizKidzLab

BizKidzLab es un proyecto dirigido a fomentar el emprendimiento en nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Una de las razones de la situación actual en que se encuentra España es la falta de actitud emprendedora en nuestra sociedad. Con BizKidzLab queremos contribuir a cambiar esta situación, potenciando la iniciativa y el espíritu emprendedor a través de un programa formativo dirigido y adaptado a niños y adolescentes, que se apoya en tres pilares fundamentales:

1. La iniciativa, creatividad y la falta de prejuicios inherentes a los niños, y su familiaridad con las nuevas tecnologías.
2. El desarrollo de la capacidad de emprendimiento como una actitud vital, como una herramienta fundamental que permita que los niños sean capaces de crear y dirigir su propio futuro.
3. Las nuevas tecnologías, que permiten la experimentación y el ensayo-error con un coste bajo y con resultados inmediatos, posibilitando por tanto una gran motivación.

Mediante el empleo de herramientas informáticas educativas, los niños y adolescentes aprenderán a:

- desarrollar aplicaciones para móviles, juegos de ordenador, etc.;
- idear proyectos y llevarlos a la práctica;
- y finalmente, a comercializarlos, e incluso recibir ingresos económicos!

Con este proyecto, de vocación social, BizKidzLab pretende generar opciones para el futuro de estos chicos, mientras se divierten con el uso de sus herramientas favoritas, la tecnología.

Profesores: **Miguel Ronda Álvarez**, **Gabriela Torres Sosa**. Coordinador Pedagógico: **Carlos Santana Valencia**. Coordinador Técnico: **Antonio Roque García**.

**Miguel Ronda Álvarez** tiene 8 años de experiencia en el mundo de la docencia en distintos ámbitos, especialmente en el área de ciencias. Es estudiante de Ingeniería de Telecomunicaciones. Gran aficionado a la informática en general y a la programación en particular, a la lectura, la música y los deportes, especialmente submarinismo. Amante de los desafíos, especialmente de aquellos que implican poner en juego la lógica y la curiosidad, principios que aplicados a la enseñanza resultan vitales para un aprendizaje eficaz, duradero y a la vez ameno.

**Gabriela Torres Sosa** es Maestra, especialidad Educación Especial, con master en el "Uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria". Además tiene tres años de Ingeniería Técnica de Informática de Sistemas, Programación de Aplicaciones en redes (Internet/Intranet/Extranet) y Monitor socio-cultural, entre otros. Cuenta con

experiencia laboral de varios años, dando clases en centros concertados y privados, e impartiendo clases particulares a niños y adolescentes. Con la fotografía como hobby avanzado participa en proyectos multimedia interactivos, en los que colabora aportando su visión pedagógica. Es una persona con gran interés en fomentar las tecnologías en la educación de los más pequeños así como el deseo de emprender pequeños proyectos.

**Carlos Santana Valencia** es Licenciado en Pedagogía. Master en Tecnología Educativa. Más de 10 años de experiencia en el sector. Su trabajo diario con población infantil y adolescente hace que se encuentre plenamente comprometido con su desarrollo y, al mismo tiempo, convencido de la potencialidad de las nuevas generaciones para provocar cambios y mejorar la situación actual.

**Antonio Roque García** es Ingeniero en Informática, con 27 años de experiencia en el sector. Padre de tres hijos, preocupado por su educación y su futuro, convencido de que es necesario fomentarles actitud en emprendimiento, y qué mejor que con aquello que forma parte de sus vidas desde su nacimiento: la tecnología.

### FECHA:

26 de septiembre al 19 de diciembre de 2014

### HORARIO:

10 sesiones de 2 horas (26 sept, 3-10-17-31 octubre, 7-14-21 nov, 5-12 dic) de 17:30 a 19:30. 1 sesión de 4 horas (19 diciembre) de 16:00 a 20:00.

### DURACIÓN:

24 horas

### LUGAR:

Edificio INCUBE  
SPEGC -SALA GLOBAL  
Recinto Ferial de Canarias (INFECAR)  
Avda. de la Feria, 1.  
35012 Las Palmas de Gran Canaria

### DIRIGIDO:

Niños y jóvenes de 11 a 15 años, interesados en las nuevas tecnologías. BizKidzLab promueve la formación en familia, por ello se permite la asistencia de un adulto (padre, madre, hermano, etc., mayor de 17 años) por niño o joven, colaborando ambos en las actividades programadas, teniendo en

cuenta que el protagonista será el niño o joven, y el adulto le apoya y ayuda en segundo plano.

El alumnado deberá traer al curso:

- Ordenador portátil, con posibilidad de conectarse a WIFI.
- Móvil o tablet Android, con posibilidad de conectarse a WIFI.

Los adultos que asistan no deberán traer material, trabajarán cooperativamente con el niño o joven.

### OBJETIVOS:

Formación en emprendimiento a través del desarrollo de juegos y otras aplicaciones para móviles, para niños y jóvenes. El alumnado:

- Recibe formación en la herramienta educativa AppInventor, para desarrollo de juegos y otras aplicaciones para móviles.
- Crea sus propios proyectos.
- Puede promocionar y comercializar sus proyectos, a través de la comunidad virtual bizkidzlab.com.

El objetivo general pedagógico del curso es desarrollar el espíritu emprendedor del alumnado, potenciando procesos de aprendizaje por descubrimiento y con marcado carácter significativo, partiendo de las nuevas tecnologías como punto de interés.

### PROGRAMA:

- Preparación e instalaciones en ordenadores del alumnado.
- Formación y Prácticas  
Formación en los elementos necesarios para la creación y desarrollo de los juegos y otras aplicaciones para móviles, a través de la herramienta AppInventor, siguiendo tutoriales en cada uno de los cuales el alumnado realiza un juego ó app. Tras la realización de cada tutorial, se realizan cambios o mejoras propuestas por el alumnado.
- Píldoras y charlas sobre emprendimiento  
Conocerán que con sus ideas y su creatividad pueden realizar cosas que interesen a otras personas, y recibir algo a cambio.
- Promoción  
Actividad de promoción de los juegos y otras aplicaciones para móviles realizados por el alumnado.

**INSCRIPCIÓN**

PRECIO DEL CURSO 100 euros, IMPUESTOS INCLUIDOS

+ INFO: Telf. 928 42 46 00

promueve:

