

SOFTWARE PROPIO

En este apartado se pretende informar tanto desde el punto de vista del usuario como del desarrollador, de las posibilidades y herramientas informáticas utilizadas en el Centro con fines educativos.

Para una mejor comprensión, dividiremos el software que utilizamos en uso general y cuentas de correo institucionales, software específico y, por último, explicaremos las creaciones propias del Centro.

1. Cuentas institucionales y software de uso general:

A través de correos institucionales, ya sean de la Comunidad de Madrid o del propio Centro (a través de convenios establecidos entre el Gerardo Diego y las empresas Google y Microsoft), el alumno que pertenece al Centro tendrá múltiples beneficios, entre ellos el poder utilizar más de 60 programas de uso generalista, incluyendo los comúnmente llamados ofimáticos, excepto bases de datos, almacenar documentos en la nube o trabajar de forma colaborativa.

Todo alumno matriculado en el Centro tendrá dos cuentas de correo institucional:

- @educa.madrid.org: le permitirá el acceso a correo, software, herramientas de Educamadrid, repositorios y Aulas Virtuales.
- @iesgerardodiego.com: bajo dominio propio del Centro, el alumno tendrá acceso a las herramientas de G-Suite for Education (Google), además de espacio ilimitado en la nube y Office A-1 (Microsoft), igualmente con espacio ilimitado en la nube.

2. Software específico:

La línea general del Centro es utilizar software libre, una parte ya está incluido dentro de los paquetes de uso general, por lo que nos centraremos en software o páginas web por categorías que puedan ser interesante para el aprendizaje de nuestros alumnos por temáticas

específicas. Este software se puede ofrecer online (en algunos casos por tiempo limitado), u offline:

- Programación: Scratch, App-Inventor, Thinkable, Sublime Text, P-Seint además de los entornos de desarrollo de Arduino, Processing, Phython, Java,matlab... y páginas web concretas con cursos online: code.org, aprendeprogramando.es...
- Inteligencia Artificial: Bluemix IBM
- Diseño Web: My Balsamiq Mockup, Wix, Wordpress.
- Realidad Aumentada: Aumentaty.
- Matemáticas: Geogebra.
- Diseño (2D y 3D) e impresión 3D: Thinkercad, OpenScad, Blender, Sketchup, Ultimaker, Repetier Host...
- Diseño en mapa de bits: GIMP
- Edición de sonido: Audacity.
- Edición de vídeo: Avidemux, Windows Movie Maker.
- Base de datos: Firebase.
- Presentación: Emaze, Prezi, Powtoon.
- Electrónica: Thinkercad.
- Gamificación: Kahoot,...

Además en el desarrollo de alguna temática, se aconsejará su inscripción en cursos gratuitos online en plataformas como Udemy, Fundación Telefónica, Codeacademy, Miriadax,...

3. Desarrollo de software propio

Los alumnos desde el punto de vista del desarrollador, no del usuario, realizan sus propias creaciones. Para dejar constancia de sus creaciones, hemos generado diferentes espacios donde se hagan visible éstas.

- A través de la cuenta de desarrollador de Play Store del Coordinador TIC del IES.
- Con links que llevarán a la descarga de ejecutables libres de virus. En este apartado ya contamos con un editor morfosintáctico.

- A través de redes sociales (telegram en ambos casos), ya contamos con dos aplicaciones en fase Beta: rh2 v1.0 y usuzu 3.0. La primera aplicación permite indicar la posible ciberadicción de un usuario entre 12 y 18 años y pautas para superar este problema, se puede buscar en telegram. Usuzu 3.0, premio nacional de Ciencia y Tecnología por la St Louis University, es una agenda que permite calcular tiempos a los alumnos de Bachillerato para realizar sus tareas y organizar su agenda. Ambas están desarrolladas en Java, utilizando la Inteligencia Artificial de IBM.

Este apartado pretendemos fomentar en el alumnado su vocación de inventor, mediante el desarrollo de ideas creativas y útiles que puedan ser beneficiosas para el colectivo. Animamos a todos a hacer visibles sus trabajos y creaciones.