



"Enseñanza de la Programación a niños mediante Herramientas de Software Libre"

@aprende_libre
info@aprendizajelibre.org
www.aprendizajelibre.org

"Aprendiendo a programar con pilas-engine"



Lic. Diego Saavedra

PyDay Loja



#PyDayLoja
#AprendizajeLibre

¿Cómo empezó #AprendizajeLibre?



Herramientas de programación



Pylas-Engine



Scratch



Código



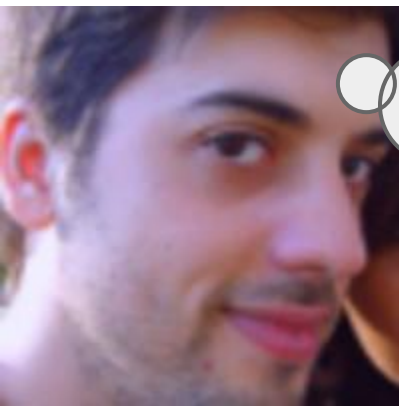
Videos



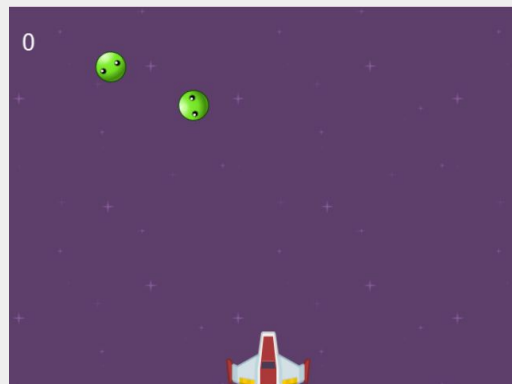
CONECTAR IGUALDAD.

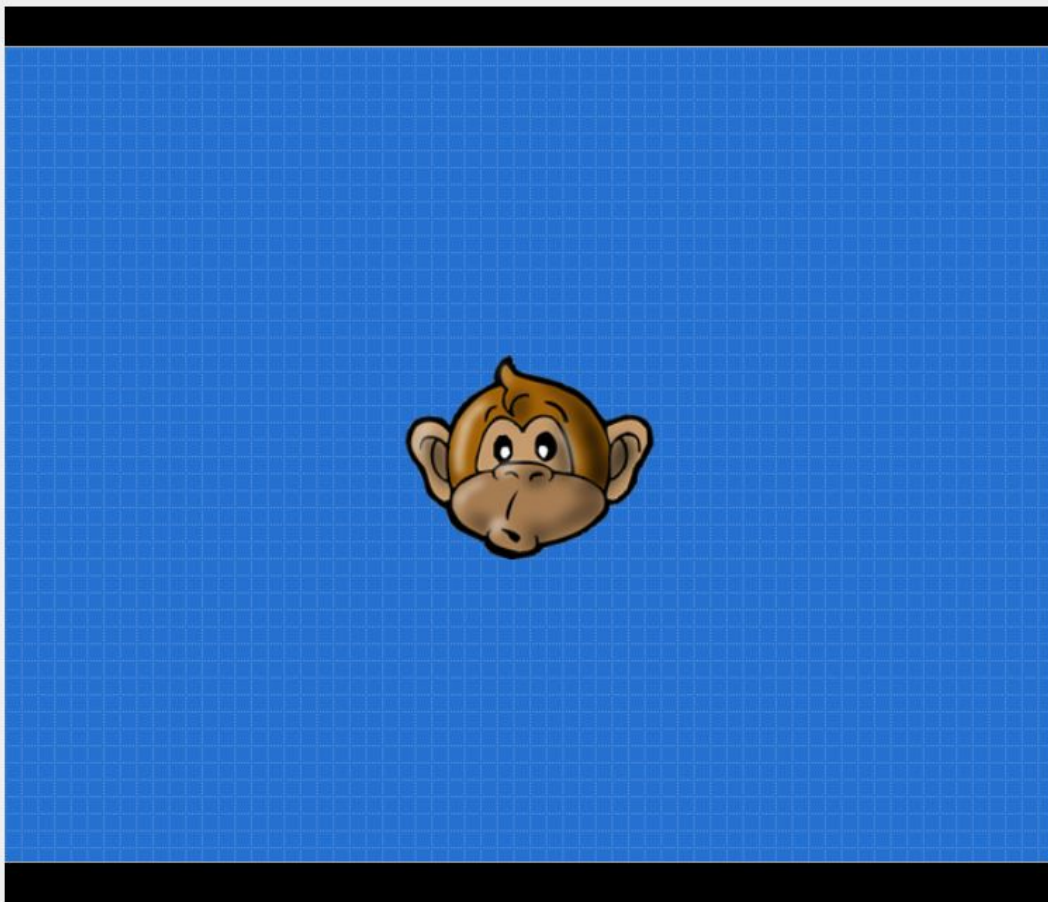
WWW.CONECTARIGUALDAD.GOB.AR





Hugo Ruscitti





Editor

Actores



mi_juego.py



```
1 # coding: utf-8
2 import pilasengine
3
4 pilas = pilasengine.iniciar()
5
6 mono = pilas.actores.Mono()
7
8 # Algunas transformaciones:
9 # (Pulsá el botón derecho del
10 # mouse sobre alguna de las
11 # sentencias)
12
13 mono.x = 0
14 mono.y = 0
15 mono.escala = 1.0
16 mono.rotacion = 0
17
18 pilas.ejecutar()
```





Completamente en castellano: la documentación, los tutoriales y el código programado están en tu idioma.



Es multiplataforma: funciona en Windows, Gnu/Linux y Mac OS X. Cualquier persona puede utilizar el motor :).





Está dirigido a personas que comienzan a programar videojuegos y quieren lograr resultados sorprendentes y divertidos en poco tiempo.



Libre y gratuita: Es software libre bajo la LGPL, así que puedes copiar, modificar y distribuir el motor libremente.



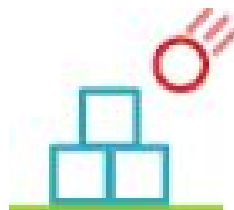
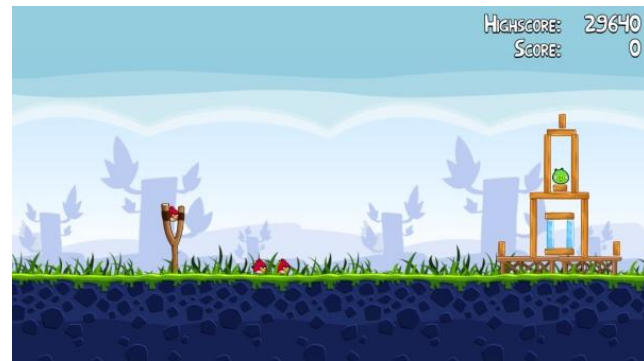
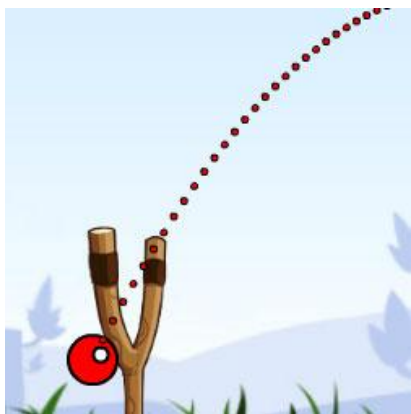


Incluye actores y ejemplos prediseñados:
para que puedas comenzar a crear muchas
variedades de juegos rápidamente.



Es interactiva: puedes programar mientras
observas resultados.





Box2D









DEMO





Programar es Divertido

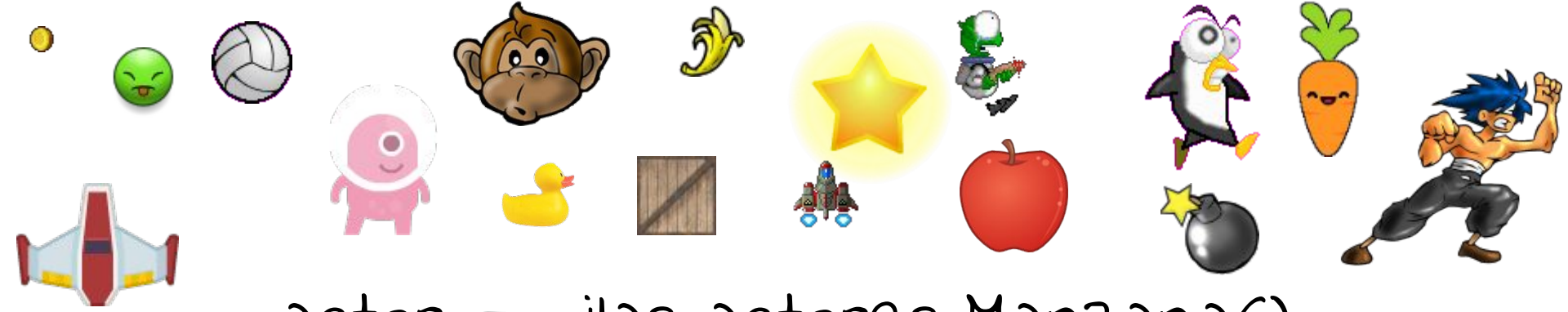
interactivo, significativo, constructivo y más
fácil



Actores

```
actor = pilas.actores.Manzana()
```





actor = pilas.actores.Manzana()

tux = pilas.actores.Pingu()

actor = pilas.actores.Actor()



etc...



habilidad = RebotarComoPelota
aceituna.aprender(habilidad)



¿Cómo empezar?

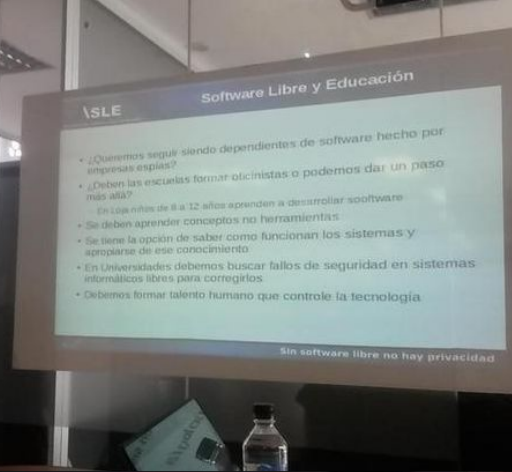




code.org



<Program.AR/>





Martha Flores

Niña Programadora

#CPEC5 #IEPlaporta



Instituto Ecuatoriano
de la Propiedad
Intelectual





Boletín

EL SOFTWARE LIBRE COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN EL ECUADOR

#IEPlaporta #SoftwareLibre #AprendizajeLibre



El aprendizaje de la programación por niños y/o jóvenes permite potenciar el desarrollo de destrezas y habilidades, generando un mejor conocimiento de todo lo que implica la tecnología y empoderándose de la misma.

Desarrollarán mentes que sean generadoras de conocimiento y nunca más consumidores, rompiendo esquemas mentales existentes.

Muchas Gracias



www.aprendizajelibre.org

@aprende_libre

info@aprendizajelibre.org

#AprendizajeLibre