

MUSEO DE INFORMÁTICA de la ETSINF – UPV

<http://museo.inf.upv.es>

PROPUESTA DIDÁCTICA CURSO 2016-2017

Dirigido a profesor@s de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos

- **Abierto el plazo de reserva de actividades para centros educativos.**
- **Una propuesta didáctica vinculada con la Informática en un museo lleno de actividades culturales de las que se han beneficiado más de 2.000 visitantes en el curso pasado.**
- **Nuevas actividades didácticas 2016-2017 vinculadas con la Informática: visitas dinamizadas, talleres creativos de Luminaria y talleres de Scratch y de Retroinformática en nuestro Museo en Vivo.**

Su historia es reciente, pero hoy sería impensable un mundo sin Informática. En la **Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica** de la **Universitat Politècnica de València**, la **ETSINF – UPV**, tenemos **propuestas didácticas** que pueden contribuir a que sus alumnos y alumnas conozcan mucho más de lo que imaginan sobre el **pasado, presente y futuro de la Informática**.

La ETSINF cuenta con un Museo de Informática que ofrece un interesante recorrido a través de las **últimas décadas** de la **historia de la Informática**. El museo ha sido reconocido por la Generalitat Valenciana como **museo oficial** y actualmente es miembro del Consejo Internacional de Museos (ICOM). Durante el curso pasado hemos recibido más de 2.000 estudiantes, principalmente de educación secundaria (ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos) de toda la Comunitat Valenciana.

El objetivo del museo no es solamente dar a conocer la historia de una tecnología como la Informática —orígenes, evolución en el tiempo, ámbitos de desarrollo—, sino también plantear puntos de reflexión sobre su papel en la sociedad del pasado, presente y futuro —gestión de los residuos electrónicos, reciclaje de material informático, la mujer en la Informática— así como estimular futuras vocaciones en el ámbito de la ingeniería informática, con actividades pedagógicas paralelas.



Es por ello que como novedad en el curso 2016-2017 se ha establecido que los alumnos puedan visitar las instalaciones a cambio de una **ENTRADA SOSTENIBLE**. Para acceder al Museo los alumnos **deberán traer un residuo electrónico** para reciclar: aparatos electrónicos, ordenadores, pequeños electrodomésticos, impresoras, pantallas, CD, DVD, móviles, cargadores, baterías, pilas, cables, etc. Cualquier "RAEE" es bienvenido para concienciar sobre la importancia de reciclar y trabajar la problemática de la basura electrónica. La iniciativa será coordinada por el [Museo de Informática](#) y la [Unidad de Medio Ambiente de la UPV](#).

Nos gustaría que informara sobre estas nuevas iniciativas pedagógicas al **departamento que gestiona el área de Informática** de su centro, a fin de que conozcan la existencia del museo y concierten, siempre que lo consideren de interés, **posibles visitas al Museo de Informática para el curso 2016-2017** con sus alumnos y alumnas. Durante este curso las visitas pueden ser de cuatro tipos:

- **Visita guiada.** Consta de una proyección audiovisual y de un recorrido guiado a través de la exposición permanente del museo. Indicada para todo tipo de estudiante.
- **Taller de Scratch.** Se trata de un taller de trabajo que utiliza la plataforma Scratch, un software que de forma divertida ayuda a aprender los conocimientos elementales para programar ordenadores.
- **Taller de Retroinformática.** Se trata de un taller de trabajo con una parte lúdica, en el que los alumnos utilizan microordenadores de los años 80 del siglo XX para programar en BASIC y jugar con videojuegos de la época.
- **Talleres creativos de Luminaria.** Visitas dinamizadas (que no guiadas) y talleres creativos (muy formativos). Actividades para comprender el impacto de la cultura de la tecnología en nuestras vidas, de manera sencilla, amena y práctica.

Las visitas dinamizadas y los talleres creativos de **Luminaria Educación Patrimonial** tienen un coste de 3€ por alumno, debido al desarrollo del material didáctico específico con propuestas acordes a las competencias escolares. Para **los talleres de Retroinformática y Scratch** y las **visitas guiadas al Museo** será necesario hacer uso de la **ENTRADA SOSTENIBLE**. En todos los casos requiere solicitud previa para planificar con suficiente antelación la agenda del museo. Los detalles sobre cada tipo de visita están disponibles en la web del museo.

La web del museo <http://museo.inf.upv.es> está concebida como **centro de información** de los **centros educativos** que participen en las actividades didácticas que el museo propone a sus visitantes. El museo es también accesible a través de la web de la UPV en la sección de **orientadores** y figura como una de las **actividades propuestas para Educación Secundaria por nuestra Universidad**. El visitante virtual encontrará **información textual y visual** relativa al propio museo, una descripción de la **exposición permanente**, los **horarios**, los tipos de **visitas**, la **localización** física, así como el detalle de las distintas **actividades pedagógicas** propuestas para los alumnos que nos visiten, así como la posibilidad de hacer donaciones.

A su vez la web del museo ofrece un apartado de **actividades para después de la visita** y permitir así que se afiancen en los visitantes los contenidos aprendidos. Mediante nuestras preguntas en **¿Te lo sabes?** (<http://museo.inf.upv.es/telosabes/>) se pone a prueba de forma divertida lo aprendido.

Para cualquier **consulta** no duden en ponerse en contacto con nosotros mediante correo electrónico a la dirección electrónica museo@inf.upv.es. Puede conocer más detalles del museo también en **este tríptico** (<http://ow.ly/gczlh>).

Esperamos que esta información sea de su interés, reciba un cordial saludo,



Xavier Molero
Director del Museo de Informática