

KULTURA
DIGITAL@

erabilera ona
eta sorkuntza

Gipuzkoako
Foru Aldundia
Kultura, Turismo, Gazteria
eta Kirol Departamentua



ORAIN
GAZTEAK

KULTURA DIGITALAREN ASTEA

Tailerrak_Hitzaldiak_
Programazioa_App-ak_
Jokoak_Gizarte Sareak

SEMANA DE LA CULTURA DIGITAL

Talleres_Coloquios_
Programación_App-s_
Juegos_Redes Sociales

...



TOLOSA

75
Ordizia
URTEURRENA

EIBARKO UDALA



ERRENTERIAKO UDALA
AYUNTAMIENTO DE ERRENTERIA



ARRASATEKO UDALA
AYUNTAMIENTO DE MONDRAGÓN

OSTIRALA
VIERNES

AUTOBUSA | Ate irekiak
AUTOBÚS | Puertas abiertas

17:00 | Autobusa ikusteko aukera eta erabilera
20:00 | librerako izen-emateak
Standeko mostradorean
Visita al autobús e inscripción para
los cursos abiertos
en el mostrador del stand

STANDA | DJ emanaldia

STANDA | Actuación DJ

18:00 | DJ DZ & Gatxet
20:00 | Scratch egiteko aukera egongo da
Habrá posibilidad de aprender a Scratchear

TAILERRA ARETOAN | 18-30 urte

TALLER EN EL SALÓN DE ACTOS | 18-30 años

19:00 | Storytelling: ikasi bideo erakargarriak egiten
20:30 | Filmatu: Alvaro Andoin. Zientzia Sozialetan
eta Informazioan lizentziatua
Storytelling: aprende a hacer vídeos atractivos
Filmatu: Alvaro Andoin. Licenciado en Ciencias
Sociales y de la Información

LARUNBATA
SÁBADO

**TAILERRA ARETOAN | Familientzat: gurasoak eta 9-11 urteko
(5.-6. maila) haurrak (haur bakoitzeko heldu bat gehienez)**

**TALLER EN EL SALÓN DE ACTOS | Familias: madres-padres y
menores de entre 9-11 años (máximo un adulto por menor)**

10:00 | **STEAM generoa eta teknologia**
11:30 | Bilboko Deustuko Unibertsitatea. Ingeniaritza
Fakultatea
STEAM género y tecnología
Universidad de Deusto de Bilbao.
Facultad de Ingeniería

- Autobus edo karpan izango diren ekintzak
Actividades en el interior del autobús o la carpa
- Autobus edo karpatik kanpo izango diren ekintzak
Actividades fuera del autobús o la carpa

TAILERRA ARETOAN | 12-16 urte

TALLER EN EL SALÓN DE ACTOS | 12-16 años

- 12:00 | Sare sozialak: hackeatzetik bai?
13:30 | Bilboko Deustuko Unibertsitatea. Ingeniaritza Fakultatea
Redes sociales: se pueden hackear?
Universidad de Deusto de Bilbao.
Facultad de Ingeniería

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

AUTOBÚS | Cursos abiertos (duración 55')

- 17:00 | - Smartphoneak eta tabletak erabiltzeko
20:00 | ikastaroa (Seniorrak)
- Scratch ezagutu (10-12 urte)
- Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- Webguneak sortu (14-16 urte)
- Curso para utilizar smartphones y tabletas (Seniorrak)
- Scratch (10-12 años)
- Creación de videojuegos (12-14 años)
- Creación de páginas Web (14-16 años)

**IGANDEA
DOMINGO**

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

AUTOBÚS | Cursos abiertos (duración 55')

- 10:00 | - Scratch ezagutu (10-12 urte)
13:00 | - Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- Webguneak sortu (14-16 urte)
- Scratch (10-12 años)
- Creación de videojuegos (12-14 años)
- Creación de páginas Web (14-16 años)

IKUSKIZUNA ARETOAN | Haurrentzako ipuin-kontalaria

ESPECTÁCULO EN EL SALÓN DE ACTOS | Cuentacuentos infantil

- 12:00 | Aita konektatuta dago
13:00 | Lur Korta ipuin-kontalaria
Aita konektatuta dago
Lur Korta cuentacuentos

ASTELEHENA
LUNES

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

AUTOBÚS | Cursos abiertos (duración 55')

- 10:00 - Code.org (6-8 urte)
- 11:00 - Scratch ezagutu 2 (9-10 urte)
- 12:00 - Bideo-jokoak sortu (11-12 urte)
- Code.org (6-8 años)
- Scratch (9-10 años)
- Creación de videojuegos (11-12 años)

- 17:00 - Scratch ezagutu (10-12 urte)
- 20:00 - Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- Webguneak sortu (14-16 urte)
- Scratch (10-12 años)
- Creación de videojuegos (12-14 años)
- Creación de páginas Web (14-16 años)

HITZALDIA ARETOAN | Profesionalentzat eta gurasoentzat
CHARLA EN EL SALÓN DE ACTOS | Profesionales y madres-

- 19:00 **Erotika 2.0** padres
- 20:30 **Emaize Sexologia Zentroa. Gasteiz**
- Erótica 2.0**
- Emaize Centro Sexológico. Vitoria-Gasteiz**

ASTEARTEA
MARTES

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

AUTOBÚS | Cursos abiertos (duración 55')

- 10:00 - Code.org (6-8 urte)
- 11:00 - Scratch ezagutu 2 (9-10 urte)
- 12:00 - Bideo-jokoak sortu (11-12 urte)
- Code.org (6-8 años)
- Scratch (9-10 años)
- Creación de videojuegos (11-12 años)

- 17:00 - Scratch ezagutu (10-12 urte)
- 20:00 - Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- Webguneak sortu (14-16 urte)
- Scratch (10-12 años)
- Creación de videojuegos (12-14 años)
- Creación de páginas Web (14-16 años)

HITZALDIA ARETOAN | Profesionalentzat eta gurasoentzat
CHARLA EN EL SALÓN DE ACTOS | Profesionales y madres-
padres

- 19:00 | Ziberbullyinga prebenitzeko eta murrizteko
20:30 | esku-hartzea programa / Tolosa_Arrasate.
Maite Garaigordobil (EHUko Psikologia
Fakultateko irakaslea)
Ziberbullyinga, non dago muga? Eibar_
Ordizia_Erretereria. Eli Moreno (Psikologoa)
- Programa de intervención para prevenir y
reducir el ciberbullying / Tolosa_Arrasate.
Maite Garaigordobil (Profesora de la Fac-
ultad de Psicología de la UPV)
Ciberbullying ¿Dónde está el límite? Eibar_
Ordizia_Erretereria. Eli Moreno (Psicóloga)

ASTEAZKENA
MIÉRCOLES

AUTOBUSA | Erabilera libreko ikastaroak (bakoitza 55')

AUTOBÚS | Cursos abiertos (duración 55')

- 10:00 | - Code.org (6-8 urte)
11:00 | - Scratch ezagutu 2 (9-10 urte)
12:00 | - Bideo-jokoak sortu (11-12 urte)
- Code.org (6-8 años)
- Scratch (9-10 años)
- Creación de videojuegos (11-12 años)
- 17:00 | - Scratch ezagutu (10-12 urte)
20:00 | - Bideo-jokoak sortu (12-14 urte)
- Webguneak sortu (14-16 urte)
- Scratch (10-12 años)
- Creación de videojuegos (12-14 años)
- Creación de páginas Web (14-16 años)

TAILERRA ARETOAN | 18-30 urte

TALLER EN EL SALÓN DE ACTOS | 18-30 años

- 19:00 | Lan-bilaketa digita@, zer ote?
20:30 | TaPuntu komunikazio taldea
- Búsqueda digital de trabajo ¿De qué hablamos?
TaPuntu grupo de comunicación

FAMILIENTZAT PARA FAMILIAS

STEAM. GENEROA ETA TEKNOLOGIA. 9/11 urte.

STEAM. GÉNERO Y TECNOLOGÍA. 9/11 años.

Gaur egun emakumezko eta gizonezko rol tradizionalen banaketan oinarritzen den gizartearen bizi gara, baina horrela izan behar da? Tailer honetan teknologia eta generoaren inguruan dauden estereotipoak aztertuko ditugu.

Vivimos en una sociedad dictada todavía por los roles tradicionales de mujeres y hombres pero, ¿tiene que ser así? En este taller analizaremos los estereotipos que se dan alrededor de la tecnología y el género.

HAUR ETA NERABEENTZAT (6/16 urte) INFANCIA Y ADOLESCENCIA (6/16 urte)

CODE.ORG 6/8 urte.

CODE.ORG 6/8 años.

Programatzen ikasten hasteko, nazioarteko plataforma honetan oinarritutako programazio-saiokoak txikienezat.

Sesión de iniciación a la programación para los/as más pequeños/as, siguiendo las pautas de la plataforma internacional code.org.

SCRATCH EZAGUTU 9/12 urte.

SCRATCH 9/12 años.

Irudiekin programatzen ikatea posible da! Primeran pasatuko dugu jolas txikiak programatzen, gero etxean ikusi ahal izango ditugunak. Hasi hemen ikasten eta zure kabuz sortu ahal izango dituzu nahi adina joko etxean.

¡Aprende a programar utilizando imágenes! Nos lo pasaremos genial creando pequeños juegos que luego podremos ver en casa, en familia. Empieza a conocer Scratch en el aula móvil del programa Cultura Digital y podrás seguir creando tus propios juegos cuando quieras.

BIDEO/JOKOAK SORTU 11/14 urte.

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS 11/14 años.

Tresna erraz bat erabiliz, bideo-joko simple bat sortu ahal izango dugu. Bloke bidezko programazioaren bitartez bideo-jokoak sortzeko lehen urratsak landuko dituzu era intuitibo batean, bide batez intuizio matematikoa, logika, irudimena eta lankidetzeta landuz.

Vamos a crear un videojuego utilizando herramientas sencillas. Trabajaremos conceptos de diseño y programación, y pondremos en marcha nuestra lógica, pero sobre todo, nuestra imaginación. Con la programación en bloques podrás dar tus primeros pasos de manera intuitiva en la creación de videojuegos.

WEBGUNEAK SORTU 14/16 urte.

CREACIÓN DE PÁGINAS WEB 14/16 años.

Izan sare sozialak, online egunkariak edo argazkiak ikusteko guneak, egunero bisitatzen ditugun hainbat oinarritzko kontzeptu landuko ditugu, zure irudimenarekin nahi duzun webgunea sor dezazun!

Vamos a crear un videojuego utilizando herramientas sencillas. Trabajaremos conceptos de diseño y programación, y pondremos en marcha nuestra lógica, pero sobre todo, nuestra imaginación.

SARE SOZIALAK: HACKEATZERIK BAI? 12/16 urte.

REDES SOCIALES: ¿SE PUEDEN HACKEAR? 12/16 años.

Zenbat sare sozialetan parte hartzen duzu? Argitaratzen duzun informazioa zelan zabaltzen den jakitun zara? Tailer honetan noritasun digitalari buruz arituko gara. Taldeka proposatutako erronka desberdinak gaindituko ditugu, sare sozial baten profila hackeatzeko asmoarekin.

¿En cuántas Redes Sociales participas? ¿Eres conscientes de cómo se expande la información que compartes? En este taller trataremos sobre la identidad digital. En grupos iremos superando diferentes pruebas con el objetivo de hackear una Red Social.

STORYTELLING: IKASI BIDEO ERAKARGARRIAK EGITEN

STORYTELLING: APRENDE A HACER VÍDEOS ATRACTIVOS

Istori bat kontatuz, komunikatzeko eta limurtzeko artea da Storytelling-a. Narrazio teknika honek ikusleak hunkitzea du helburu nagusia. Tailer honetan truko errazak ikasiko dituzu, bideo hobek egin eta bizi duzun istorio hori hobekiago kontatu ahal izateko, modu erakargarri eta entretenituan.

El Storytelling es el arte de comunicar y persuadir a través de una historia. Es una técnica de narración cuyo objetivo principal es conmovier al receptor. Este taller pretende mostrar trucos y técnicas para poder contar esa historia de la manera más atractiva y entretenida posible y poder llegar así a todo tipo de personas.

LAN-BILAKETA DIGITAL@, ZER OTE?

BÚSQUEDA DIGITAL DE TRABAJO, ¿DE QUÉ HABLAMOS?

Azken urteotan, sare sozial eta esparru digital ezberdinen eraginaren eta oihartzunaren ondorioz, aisialdirako tresna gisa baino, lan-erreminta baliagarri moduan nola erabili ulertuko da. Sare sozial profesionalei esker, gure harreman sarea handitu, indartu eta elikatu daitekeenez, networking digital aberasgarri bat egiteko aholku zein gomendioak eskainiko dira.

Las Redes Sociales y los diferentes espacios digitales se han convertido no sólo en principal fuente de ocio y socialización, sino también en herramienta de búsqueda de empleo. Gracias a las Redes Sociales profesionales, podemos ampliar nuestro mapa de relaciones, reforzarlo y nutrirlo continuamente. Este taller te servirá para construir o mejorar tu network digital profesional de manera eficiente.

GURASO ETA PROFESIONALENTZAT PADRES-MADRES Y PROFESIONALES

EROTIKA 2.0

ERÓTICA 2.0

Internetek eta harremanak izateko eta komunikatzeko zenbait baliabide digitalek nerabeen adierazteko, komunikatzeko eta harremanak izateko eran zer nolako eragina duten aztertuko dugu; hau guztia arriskuak gutxitzeko asmoz. Harreman, informazio eta komunikazioaren teknologiak ondo erabiltzen irakasteko jarraibideak emango ditugu, arriskuak gutxitze aldera.

Analizaremos la gran influencia que suponen entre los/as adolescentes tanto internet como algunos recursos digitales como medio para relacionarse; de manera social, afectiva, sexual, ... Se trata de exponer las buenas maneras, para minimizar el mal uso y sus peligros.

ZIBERBULLYNGA PREBENITZEKO ETA MURRIZTEKO ESKU-HARTZEA PROGRAMA.

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PARA PREVENIR Y REDUCIR

EL CIBERBULLYNG.

ZIBERBULLYNGA, NON DAGO MUGA?

CIBERBULLYNG ¿DÓNDE ESTÁ EL LÍMITE?

Hitzaldian fenomeno aztertuko da, identifikatzeko estrategiak aipatuko dira, familian eta eskolan egin daitezkeen ekintza positiboak azpimarratuz, halakoak gertatzea ekiditeko eta agertzen direnean aurre egiteko.

Hablaremos sobre el fenómeno del Ciberbullying. Mostraremos estrategias para ayudar a identificarlo y acciones positivas que se pueden realizar en la escuela o la familia para hacer frente al fenómeno.

**SARRERA
LIBREA
ETA DOAKOA**

**ENTRADA
LIBRE
Y GRATUITA**



#kulturadigitala

kulturadigitala.eus