



## La organización educacional sin fines de lucro Sugar Labs® celebra el Día del Aprendizaje Digital con dos ganadores del premio Google Code-In

CAMBRIDGE, Mass, 5 de Febrero del 2013 – Sugar Labs®, una organización educativa sin fines de lucro, proveedora de software libre para el aprendizaje para niños, se enorgullece de celebrar el 6 de febrero como el Día del Aprendizaje Digital [1], con dos ganadores del principal premio del Google Code-In[2], Agustín Zubiaga Sánchez y Aneesh Dogra, quienes tuvieron una brillante participación en el programa anual de Google, para estudiantes de entre 13 y 17 años de edad. Más de 50 participantes de 14 países participaron para mejorar Sugar, guiados por 22 voluntarios de Sugar Labs®. Los ganadores visitarán las instalaciones de Google en Mountain View, CA, esta primavera. Google Code-In y su programa hermano para estudiantes universitarios, Google Summer of Code, invita a organizaciones de código abierto a guiar estudiantes quienes trabajan en tareas reales de programación y documentación.

Agustín (Aguz para sus amigos) tiene 15 años, vive en un pueblo de Uruguay y es un reciente graduado de la escuela técnica Rafael Perazza dependiente de la Universidad del Trabajo del Uruguay.

Luego de usar Sugar por varios años, su maestro del club de computadoras lo animó a aprender el lenguaje de programación Python usado en Sugar. Uno de sus proyectos involucra código para agregar una imagen de fondo a la Vista de Hogar de Sugar. Él dice "Comencé a programar gracias a Sugar y ahora estoy muy contento de ser uno de sus desarrolladores"

Aneesh, quien ya ganó el Google Code-In del año anterior, tiene 17 años y vive en Punjab, India. Él trabajó actualizando un gran número de Actividades Sugar para niños y contribuyó con el libro electrónico "Como hacer una Actividad Sugar" [3]. Habiendo ganado premios previamente, incluyendo el Concurso Raspberry Pi Summer Coding del último año[4], está interesado en aplicaciones audiovisuales y seguridad informática. Puede leerse más información acerca de Aneesh en su blog[5].

"Fue muy difícil elegir los ganadores," comentó Chris Leonard, enlace por Sugar Labs® para el Google Code-In. "Un tercio de nuestros participantes completó múltiples tareas. Aneesh fue muy prolífico, completando más de 40 tareas y Aguz hizo mejoras fundamentales en la plataforma Sugar. Todos nuestros participantes aprendieron cosas en estos tres meses. Notablemente, un participante, Daniel Francis, de Uruguay, tuvo que retirarse del concurso porque fue elegido para la Comisión de Supervisión de Sugar Labs, durante el concurso, a la madura edad de 14 años."

"Seis años después de que Sugar apareció en las aulas, su primera generación de estudiantes está convirtiéndose en los ingenieros, escritores y maestros del mañana," dice Walter Bender, fundador de Sugar Labs. "Aguz y Daniel crecieron con Sugar en Uruguay donde es usado en cada escuela, y Google Code-In tuvo su primer participante desde Perú, donde Sugar es parte de un programa nacional también. Sugar fue diseñado para tener un piso bajo, sin techo, y su Diario, Actividades, colaboración integrada y Visualización de código lo hacen ideal para el aula."

Aunque Sugar es usado principalmente en países en desarrollo mundialmente a través del programa One Laptop Per Child [6], apela a que todos los niños descubran la era digital del siglo 21. El Dr. Gerald Ardito, un miembro del comité para Sugar Labs®, maestro de escuela media y profesor de Ciencias de la Computación en Westchester, NY, ha usado las Laptop XO y Sugar en una variedad de contextos educativos. "Lo que ha sido tan poderoso es ver a los estudiantes ser capaces de tomar posesión real de su aprendizaje cuando usan Sugar", el dice. "Los he visto una y otra vez, pasar de ser consumidores a ser productores de medios digitales."

Sugar Labs® desea agradecer a Google y a Bradley Kuhn de la organización Software Freedom Conservancy, madre de Sugar Labs y otros proyectos de software libre/código abierto.

[1] <http://www.digitallearningday.org>

[2] <https://developers.google.com/open-source/gci/2012>

[3] <http://www.flossmanuals.net/make-your-own-sugar-activities>

[3] <http://en.flossmanuals.net/como-hacer-una-actividad-sugar/>

[4] <http://www.raspberrypi.org/archives/2544>

[5] <http://anee.me>

[6] <http://laptop.org>

Sobre Sugar Labs®: Sugar Labs, una organización sin fines de lucro, conducida por voluntarios, es un proyecto miembro de Software Freedom Conservancy. Originalmente parte del proyecto One Laptop Per Child, Sugar Labs coordina voluntarios en todo el mundo que tienen pasión por dar a los niños oportunidades de educarse a través de la Plataforma de Aprendizaje Sugar. Sugar Labs se mantiene en base a donaciones y está buscando financiación y voluntarios para acelerar su desarrollo. Por más información, visite por favor <http://www.sugarlabs.org>.

Sugar Labs® es una marca registrada de la Software Freedom Conservancy. Otros nombres y marcas corresponden a sus respectivos dueños.