



Sugar Labs®, organización sin fines de lucro para la Educación celebra dos Ganadores del Gran Premio de Google Code-In

CAMBRIDGE, Mass, Enero 22, 2014 - Sugar Labs®, organización educativa sin fines de lucro que provee software de aprendizaje libre y de código abierto para niños, se enorgullece en reconocer a los ganadores del gran premio de Google Code-In (GCI) [1] Ignacio Rodríguez y Jorge Alberto Gómez López, quienes participaron de forma brillante en el programa anual de Google para estudiantes de secundaria y bachillerato entre 13 a 17 años de edad. A través de GCI, Google invita a las organizaciones de código abierto a asesorar estudiantes que trabajan en tareas reales de programación y documentación. Poco más de 30 participantes de más de una docena de países—desde Australia a Zimbabwe—asesorados por voluntarios de Sugar Labs, ayudaron a mejorar la plataforma de aprendizaje Suga que utilizan más de tres millones de niños en todo el mundo. Los ganadores visitarán la sede de Google en Mountain View, California esta primavera.

Ignacio, quien tiene 14 años y vive en Canelones, Uruguay, creció con Sugar y comenzó a participar en el desarrollo de Sugar desde hace tres años. "La competencia fue un lugar para socializar y hacer amigos!", dice él. "Aunque sentí presión, la comunidad estaba allí para ayudar."

Jorge, de 17 años, vive en Santa Tecla, El Salvador. "Nunca en mi vida soñé empezar a trabajar en un proyecto de código abierto; fue muy divertido explorar un mundo totalmente nuevo, aprender nuevas herramientas, y lo más importante, hacer nuevos amigos de diferentes partes del mundo, personas que comparten el mismo objetivo y trabajan como una comunidad. Siento que soy parte de Sugar Labs, que formó parte de un gran proyecto, con los amigos y mentores".

Completan la lista de finalistas de Sugar Labs Sai Vineet de Jamshedpur de India, Emil Dudev desde Sofía de Bulgaria, y Sam Parkinson desde Canberra, Australia (La plataforma Sugar se utiliza ampliamente en las escuelas australianas). Sam comentó: "Contribuir a Sugar, además de darme experiencia en programación, me ha mostrado cómo la programación colaborativa puede ser divertida! Y también ha sido divertido trabajar hacia una meta significativa común."

"GCI hecho evidente que los usuarios de Sugar se están convirtiendo en los desarrolladores de Sugar: Sugar no sólo les da la licencia, sino también los medios para desarrollar sus propias herramientas de aprendizaje. Al tomar posesión, se convierten en responsables," dijo Walter Bender, fundador de Sugar Labs. "Ha sido difícil elegir a los ganadores. Muchos participantes completaron múltiples tareas. Ignacio fue prolífico, completando más de 60 tareas, pero nuestros cinco finalistas realizaron mejoras fundamentales a la plataforma misma de Sugar."

José Miguel García, un pedagogo del Departamento de Tecnología Educativa de CODICEN-ANEP en Montevideo, observó: "Por segundo año consecutivo, un joven de Uruguay ha ganado la competencia. La implementación del Plan Ceibal, que entrega en propiedad una computadora portátil por niño y adolescente en Uruguay permite alcanzar niveles de equidad

en cuanto al acceso a las tecnologías. Estas computadoras portátiles, además de ser utilizadas en la educación formal, permiten a los jóvenes investigar y desarrollarse en diversas actividades, ya sean lúdicas, artísticas, comunicativas, de programación, etc. Éstos jóvenes, orientados e incentivados por su familia, profesores y/o por la propia la comunidad de Sugar alcanzan niveles importantes en el desarrollo del conocimiento, habilidad fundamental para la sociedad del siglo XXI."

Sugar Labs desea agradecer a Google y, en particular, Bradley Kuhn, director ejecutivo de la Software Freedom Conservancy.

[1] <http://developers.google.com/open-source/gci/2013>

[2] <http://google-opensource.blogspot.fr/2014/01/google-code-in-2013-drumroll-please.html>

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> or contact_pr@sugarlabs.org.

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

###



