



G O B I E R N O D E L A C I U D A D D E B U E N O S A I R E S

Anexo

Número:

Buenos Aires,

Referencia: s/ Anexo Aprendé Programando Virtual.

ANEXO

APRENDE PROGRAMANDO VIRTUAL

1. Objetivos

El objetivo del Programa es acercar a los estudiantes en forma virtual herramientas básicas de programación con formación en línea, dotándolos con los conocimientos necesarios para permitirles descubrir vocaciones e iniciarse en la industria.

2. Modalidad

El Programa es de modalidad 100% virtual con un enfoque de producción por proyectos. Se les brindarán distintos enfoques teóricos acompañados de ejercicios proponiéndose la realización de distintos proyectos, con los que se pondrán en práctica los conocimientos aprendidos. El desarrollo de los mismos será supervisado en conjunto con los mentores.

3. Participantes

Son participantes los alumnos que se encuentran cursando, de manera regular, los tres últimos años del nivel secundario en algún establecimiento educativo de gestión estatal o privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires así como también de otra jurisdicción. A saber:

- 3°, 4° y 5° año de escuelas secundarias.
- 4°, 5° y 6° año de escuelas técnicas.

Asimismo, podrán participar de Aprendé Programando Virtual:

- Adultos que se encuentren cursando la secundaria a través del programa de educación a distancia Adultos 2000, Terminá la Secundaria y CENS.

- Alumnos que se encuentren cursando de manera regular 4°, 5°, 6° y 7° grado de nivel primario.
- Alumnos que se encuentren cursando un terciario o taller en un Centro de Formación Profesional (CFP).
- Alumnos que hayan finalizado el nivel secundario y quieran adquirir los conocimientos básicos para una instancia de formación superior.

4. Convocatoria - Inscripción

La convocatoria al Programa estará a cargo del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, mediante sus canales virtuales u otros que considere oportunos, la que se realizará mediante los canales que establezca la Subsecretaría de Tecnología Educativa y Sustentabilidad.

5. Extensión

La modalidad de ejecución del Programa que se define en el punto 2, se extenderá desde abril hasta julio y desde agosto hasta diciembre.

6. Organización de la Cursada

El Programa consta de 2 (DOS) horas semanales virtuales (lunes a jueves), pudiéndose elegir al momento de realizar la inscripción, tecnología y turno (mañana, tarde o vespertino). Los estudiantes pueden también efectuar 2 (DOS) horas virtuales optativas destinadas al diseño y definición del proyecto.

Asimismo, los días viernes contarán con un espacio virtual optativo, en el cual podrán llevarse a cabo consultas, capacitaciones y/o charlas de emprendedores.

7. Contenido del programa

Los alumnos podrán optar entre las siguientes tecnologías:

- Desarrollo Web
- Desarrollo de Aplicaciones móviles
- Desarrollo de Videojuegos
- Diseño 3D con electrónica
- Drones
- Ciudadanía Digital
- Diseño e impresión 3D
- Programación Inicial

- Robótica para niños/as

8. Recursos

Recursos Humanos

El proyecto contará con un Coordinador General, que es la persona que actuará como nexo entre los tutores y mentores y el equipo que dirige el proyecto dentro del Ministerio, a efectos de solucionar los problemas que puedan suscitarse.

Cada comisión estará conformada por 2 (DOS) personas:

- Tutora pedagógica: Su rol es el de acompañar a los estudiantes durante el proceso del Programa dando soporte, seguimiento pedagógico y observando posibles inconvenientes en el aprendizaje de los contenidos dictados en clase. Asimismo, se encargará de llevar a cabo tareas administrativas varias, tales como el control de presentismo, organización de agenda, estadística de deserción, etc.
- Mentor de Programación: Estará a cargo del dictado de clases de programación virtual. También asistirá a los alumnos en la resolución de desafíos que éstos tengan a partir de los contenidos teóricos-prácticos abordados. Puede responder dudas teóricas y prácticas que surjan de la resolución de ejercicios y exámenes autocorregibles, o bien del trabajo llevado a cabo en los distintos proyectos que se desarrollan durante el Programa.

Aula Virtual

El Aula Virtual será el espacio de acceso de los alumnos al contenido de cada uno de los cursos; asimismo, accederán a la misma el mentor y los responsables de la coordinación del programa.

Este Aula Virtual se aloja en una plataforma moodle diseñada y administrada por el equipo de Aprendé Programando Virtual, con contenido clase a clase y foros de debate, donde se publicarán las grabaciones de las clases y distintos desafíos semanales. Los espacios de clase se darán por herramientas de video llamada y serán grabadas, a los fines de que los alumnos puedan acceder nuevamente en caso de necesitarlo.

Como canales alternativos para resolver dudas o consultas se conformarán chats vinculados a los correos electrónicos de los alumnos, con cada una de las comisiones donde podrán interactuar con mentores y tutores durante la semana, siendo así el correo electrónico una vía de comunicación formal y generalizada.

9. Evaluación

La evaluación de la cursada virtual se desarrollará de manera progresiva a través de la resolución de desafíos semanales con una puesta en valor de los conocimientos adquiridos en una Hackatón virtual al finalizar la cursada.

10. Certificación

Finalizado el programa, los alumnos recibirán un certificado emitido por el Ministerio de Educación del

