



Habilidades para el futuro TECH

Experiencia áulica

16 a 18 años

8 horas (dos jornadas consecutivas)

El objetivo general del programa es empoderando a los jóvenes para que puedan ser protagonistas de su futuro. El programa se propone desarrollar el pensamiento computacional como eje fundamental de una ciudadanía global, y brindar herramientas que los preparen para desenvolvern en la sociedad del Siglo XXI.

Durante 3 días, los alumnos aprenderán a diseñar una página web y potenciarán habilidades como pensamiento crítico, autonomía, pensamiento computacional, creatividad, comunicación y trabajo colaborativo.

Propuesta de contenido: El programa se compone de tres módulos de cuatro horas cada uno.

- Introducción al taller
- Actividad para el desarrollo de habilidades blandas
- La hora del código: experiencia de programación por bloques
- Presentación actividad grupal Yo puedo programar: diseño y programación de una página web
- Conversación inspiradora: profesionales voluntarios se acercan a compartir su trayectoria de formación y trabajo y conversan con los estudiantes al respecto

Día 1

- Armado de equipos, elección de tema y división de roles para diseñar y programar la página web
- Introducción a HTML
- Editores de código
- Elementos y atributos HTML
- Introducción a CSS
- Layout con CSS

Día 2

- Agregando código a nuestra web
- Publicar la página web
- Reflexión y cierre

Día 3

Sinopsis del programa: En grupos de 5 estudiantes deberán elegir un proyecto (su emprendimiento, u otro proyecto que estén realizando en el marco de la escuela) y realizar un sitio web para darlo a conocer. Diseñarán, programarán y publicarán esta web en un micrositio.

Destinatarios: Estudiantes de escuelas de GBA y CABA entre 16 y 18 años.



Alcance: Participarán dos mil estudiantes de escuelas de CABA y GBA. Al publicar su página web, todos los estudiantes participarán de un certamen. Los finalistas serán invitados a un encuentro de cierre en las oficinas de Microsoft en el mes de octubre.

Implementación: El equipo de Junior Achievement es quien implementa el proyecto en el aula, acompañado por el docente referente de cada curso (no requiere capacitación previa de los docentes).

¿Qué necesita prever la escuela?

- Fechas para la realización de la actividad durante el mes de agosto 2019.
- Un profesor referente para combinar todos los detalles, que esté presente durante el programa.
- Contactar al equipo de JA con el referente TIC o encargado de informática de la escuela.
- Un espacio para trabajar en plenario (presentación y conversaciones con profesionales): puede ser salón de actos o aula grande en caso de contar con una que pueda acoger a todos los estudiantes unto.
- Aulas de cada curso, para el desarrollo del trabajo por grupos.
- 1 computadora cada 5 estudiantes con posibilidad de correr el programa gratuito [Visual studio code](#) y [Azure de Microsoft](#)
- Conectividad suficiente para todos los equipos de estudiantes puedan trabajar online.



Sobre Junior Achievement



**+10 MILLONES
DE ESTUDIANTES
EN TODO EL MUNDO**



**470.000 VOLUNTARIOS
Y MENTORES POR AÑO**



**PRESENTES
EN +100 PAÍSES**

Junior Achievement (JA) cumple 100 años y se prepara para los próximos 100. Calificada como la 7° ONG más influyente del mundo (según NGO Advisor), continúa preparando a los jóvenes para los empleos del futuro y sus acciones alcanzan a millones de niños y jóvenes en 116 países.



JA 100

A través del aprendizaje práctico y combinado en educación financiera, preparación para el trabajo y emprendimiento, JA acompaña a los jóvenes para que desarrollen sus ideas, fortalezcan sus habilidades socioemocionales, administren sus ingresos y aseguren una mejor calidad de vida para ellos, para sus familias y para sus comunidades.

Junior Achievement Argentina fue fundada en 1991 y hoy cuenta con sedes en Buenos Aires, Córdoba, Mendoza, Santa Fe y Salta. Desde su fundación ha realizado programas en 24 provincias del país, alcanzando hasta hoy a más de 1.020.000 alumnos, gracias al apoyo anual de 3.400 voluntarios y más de 450 empresas y organizaciones aliadas.

¿Cómo lo hacemos?

Nos enfocamos en tres áreas del aprendizaje experiencial:



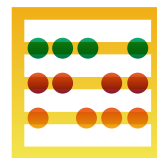
APRENDER A EMPRENDER

Planificar, asumir riesgos, innovar, trabajar en equipo y liderar con una actitud emprendedora.



FORMACIÓN PARA EL TRABAJO

Maximizar las posibilidades de conseguir empleo, a través del desarrollo de competencias socioemocionales clave.



EDUCACIÓN FINANCIERA

Aprender a ahorrar, invertir y administrar el dinero para tomar decisiones conscientes que acompañen el proyecto de vida de los jóvenes.

