

# Yo puedo programar

## Curso para docentes

El objetivo general del programa es capacitar a docentes para que puedan llevar a cabo en sus aulas el programa **Yo puedo programar**. El curso se enmarca dentro de los lineamientos del plan Aprender Conectados, cuyo objetivo fundamental es “fomentar el conocimiento y la apropiación crítica y creativa de las TIC”, desarrollando las competencias necesarias para facilitar la inclusión de los alumnos en la cultura digital. En su propia formación, los docentes potenciarán habilidades digitales como el pensamiento crítico, la creatividad e innovación y la autonomía digital.

### Los objetivos específicos son:

- Aprender las bases de la programación y del desarrollo web basado en HTML, CSS y Javascript.
- Apropiarse de la metodología necesaria para implementar el programa **Yo puedo programar** con sus alumnos.

### Modalidad y duración

La formación se realiza en formato online, con una dedicación estimada de 20 horas totales. Desde el inicio del curso, el docente tendrá dos meses para completar la formación. La **modalidad es autogestionada**, con un **tutor especialista** que los acompañará en todo el recorrido. A su vez, el curso cuenta con instancias de intercambio entre colegas, actividades de autoevaluación, webinars con especialistas destacados y prácticas interactivas. Para obtener el certificado otorgado por **Junior Achievement y Microsoft** es necesario contar con el 90% del curso realizado, entregar el trabajo individual final integrador y realizar la implementación del programa junto a sus alumnos (en el segundo semestre).

### Requisitos de participación

- Ser docente de Nivel Secundario, a cargo de al menos un grupo de estudiantes entre 15 y 18 años de escuelas públicas o de gestión privada de cuota baja.
- Participar de la **capacitación**.
- Contar con una conexión estable y dispositivo adecuado para poder cumplimentar el curso (es necesario que la computadora pueda correr el editor de código gratuito Visual Studio Code).
- **No se necesitan conocimientos tecnológicos previos.**
- Implementar el taller con sus alumnos entre 1 de junio y el 15 de octubre de 2020 (opción modalidad presencial en clase o campus de junior con guía del docente).



## Contenido

### Trayecto 1: Habilidades blandas + digitales

- Módulo de Habilidades Blandas: comunicación, resolución de problemas y trabajo en equipo.
- Módulo Habilidades digitales: Introducción al pensamiento computacional
- La hora del código: programación por bloques

### Trayecto 2: Introducción a HTML

- Introducción a HTML
- Editor de código + HTML 5, tipos de documento
- Estructura: Head, body, etiquetas, párrafos, títulos, enlace, imágenes, videos, etiquetas div

### Trayecto 3: Estilos con CSS

- Intro CSS
- Selectores con CSS

### Trayecto 4: Introducción a Javascript

- Intro a javascript
- Primera funcionalidad
- Segunda funcionalidad
- Elementos de formulario, input

### Trayecto 5: Actividades prácticas e interactivas

- Actividades prácticas e interactivas sobre todo lo trabajado

### Trayecto 6: Trabajo final integrador

- Estructura semántica
- Repaso
- Actividad práctica final individual



# 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.



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:



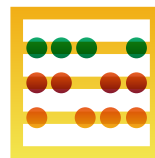
### APRENDER A EMPRENDER

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.

