

Programa Clubes de Programación Aprender Conectados

1. Introducción

A través del Decreto Presidencial N° 386 del 2 de mayo de 2018 se creó el Plan Aprender Conectados como política integral de innovación educativa y tecnológica que encuentra entre sus objetivos el de garantizar la alfabetización digital para el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para la integración en la cultura digital y la sociedad del futuro.

En concordancia con las líneas prioritarias del Plan Aprender Conectados del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación (MECCyT), se crea el **Programa Clubes de Programación** como una iniciativa que busca promover la innovación educativa y el fortalecimiento de comunidades de aprendizaje, consolidando espacios de encuentro y colaboración entre estudiantes, docentes, escuelas y comunidad en la web.

2. ¿Qué es un club de programación?

Un club de programación (CP) es un espacio libre dentro de una comunidad educativa que tiene su reflejo y repositorio de contenidos en la web. Allí se comparten y generan proyectos y actividades de programación. Los CP se destacan por ser flexibles y colaborativos, constituidos a partir del intercambio de proyectos bajo la consigna de programar y jugar. Ofician como zona de encuentro entre estudiantes, docentes, escuelas y otros actores de la comunidad educativa.

El objetivo de los CP es ayudar a los participantes a aprender y familiarizarse con distintos entornos y lenguajes de programación, generar espacios de experimentación escolar, aceptar el error como parte del proceso de aprendizaje y fomentar el trabajo colaborativo. Entre los contenidos específicos que se trabajan en los CP se encuentran herramientas como Scratch, de desarrollo web (HTML y CSS) y Python.

3. Implementación del Programa

Los CP son una propuesta extracurricular o incluíble dentro de una jornada extendida, con una regularidad de una vez por semana y una carga horaria sugerida de al menos 1 hora semanal. El rango etario es de 9 a 13 años (Segundo Ciclo de Primaria).

Los materiales serán provistos por el MECCyT, organizados en proyectos y desafíos integrados a los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios, compuestos por tutoriales, guías y secuencias didácticas y demás materiales disponibles en el Catálogo de Recursos para la Gestión de la Educación Digital.

4. Inscripción

Los CP se constituirán mediante **adhesión voluntaria a través de la presentación de un proyecto por parte de las autoridades institucionales**. Se considera apta para conformar un CP a toda escuela que tenga experiencia comprobable en proyectos de aprendizajes mediados por tecnología y que deseen formar parte de una red de instituciones orientada a la generación y documentación de experiencias inspiradoras de buenas prácticas.

Serán **requisitos para la participación**:

- completar el **formulario de inscripción**, donde **el director** del establecimiento hará una breve descripción de los proyectos realizados en la escuela y **prestará conformidad** para formar parte del proyecto;
- contar con un **sólido proyecto** de educación digital, programación y robótica, el cual **deberá ser enviado** a la Dirección Nacional de Innovación Educativa **para su evaluación** a través de la plataforma en línea dispuesta para tal fin;
- acreditar un docente Referente Institucional de Educación Digital (RIED) y comprometerse a la formación de alumnos Referentes de Educación Digital (RED);
- fomentar la participación del equipo directivo y los docentes, favoreciendo una actitud proactiva en relación con la integración de la educación digital, la programación y la robótica en sus planificaciones;
- documentar todas sus experiencias, con el fin de socializar buenas prácticas y guiar a futuras escuelas en su CP, conformando así Comunidades de Aprendizaje.

El MECCyT notificará a los Referentes Jurisdiccionales de todas aquellas escuelas que se inscriban en el Programa Clubes de Programación, posibilitando la asignación del facilitador que acompañe a la institución en este proyecto.

5. Cupos¹

Se establece un cupo inicial de 200 instituciones de primaria y secundaria para el año 2019, las cuales se distribuirán en todo el país bajo un criterio proporcional a la matrícula correspondiente a cada jurisdicción.

6. Selección

Cada escuela que se postule deberá presentar un proyecto pedagógico de educación digital, programación y robótica, que contenga un registro audiovisual donde se dé cuenta de la experiencia, tales como objetivos, secuencias didácticas y testimonios, entre otras acciones relevantes.

¹ Tanto el cupo como la distribución de escuelas por niveles pueden ser modificados según requerimientos del programa .

La evaluación de cada proyecto estará a cargo de un equipo interdisciplinario del MECCyT, que establecerá un orden de mérito para ingresar al programa.

El período de inscripción se inicia el 1 de agosto de 2019, finalizando el 30 de septiembre. Se contempla la posibilidad de prorrogar el plazo de inscripción para aquellas jurisdicciones que no cuenten al momento de cierre con postulaciones viables suficientes para completar el cupo asignado. La entrada en vigor de la prórroga en el caso de cada jurisdicción queda sujeta a disposición del MECCyT.

Una vez cumplido el plazo dispuesto tras la prórroga, se procederá con la evaluación y el orden de mérito, siendo todas las vacantes no atendidas por una jurisdicción susceptibles de reasignación. Esto significa que el MECCyT podrá otorgar a otras jurisdicciones el cupo no cubierto teniendo como criterio principal la conservación de la representación territorial. Esto significa que las provincias contarán con prioridad en la reasignación de vacantes generadas en su misma región. En segunda instancia, el orden de mérito establecido dirimirá la institución que ocupará ese cupo.

La difusión del programa se realizará a través de los referentes jurisdiccionales de cada provincia y mediante los canales de difusión oficiales del MECCyT, incluyendo redes sociales y el [portal educ.ar](http://portal.educ.ar).

7. Fases del proyecto²:

1.	<ul style="list-style-type: none">● Lanzamiento de la convocatoria a las escuelas.● Comunicación del proyecto “Clubes de Programación”.● Inscripción voluntaria en el Portal.
2.	<ul style="list-style-type: none">● Prórroga de inscripción para jurisdicciones que no cumplieron con el cupo.
3.	<ul style="list-style-type: none">● Evaluación de proyectos y definición de orden de mérito.
4.	<ul style="list-style-type: none">● Comunicación de las instituciones seleccionadas. Notificación a Referentes Jurisdiccionales y escuelas.
7.	<ul style="list-style-type: none">● Implementación del Programa.
8.	<ul style="list-style-type: none">● Evaluación del impacto y proyecciones.

² Las fases pueden ser modificadas según requerimientos del programa.



República Argentina - Poder Ejecutivo Nacional
2019 - Año de la Exportación

Hoja Adicional de Firmas
Informe gráfico

Número:

Referencia: Anexo clubes de programación

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 3 pagina/s.