

RESOLUCIÓN N.º 2849/MEGC/16

Buenos Aires, 25 de julio de 2016

VISTO: La Ley N° 5.460, Los Decreto Nros. 363/15 y 328/16, el Expediente Electrónico N° 17.554.130/MGEYADGTEDU/16, y

CONSIDERANDOS:

Que, a través de la Ley N° 5.460 se aprobó la Ley de Ministerios del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires;

Que de acuerdo a la Ley mencionada, en su artículo 20, el Ministerio de Educación tiene entre sus objetivos "diseñar, promover, implementar y evaluar las políticas y programas educativos que conformen un sistema educativo único e integrado a fin de contribuir al desarrollo individual y social"; "planificar y administrar los recursos del sistema educativo del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires" y "promover y coordinar las acciones vinculadas con el fomento de la ciencia y la tecnología";

Que por Decreto N° 363/15 y 328/16 se modificó la estructura organizativa del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires; Que en los mencionados Decretos se establece que la Subsecretaría de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa tiene entre sus responsabilidades primarias la de diseñar, promover, implementar y evaluar las políticas y programas educativos a fin de contribuir al desarrollo individual y social de la comunidad;

Que, conforme los mismos la Dirección General de Tecnología Educativa tiene entre sus responsabilidades primarias "entender en los requerimientos, evaluación y desarrollo de herramientas informáticas para la jurisdicción, bajo las normas de la Agenda de Sistemas de Información", y "evaluar y analizar en forma conjunta con la Dirección General de Planeamiento Educativo, las propuestas de innovación tecnológica aplicadas a la educación, y gestionar su implementación";

Que la enseñanza de programación se está promoviendo alrededor del mundo desde diferentes tipos de iniciativas, a nivel gubernamental, académico, empresarial y en los casos más exitosos en iniciativas conjuntas entre estos actores que integran los desafíos y valores propios de cada sector; Que hoy la educación se enfrenta a un nuevo desafío alfabetizador que consiste, no solo en leer y escribir textos, sino también en leer y escribir tecnología, siendo necesario gestionar el cambio de un sujeto pasivo de tecnología a un sujeto capaz de usar los medios digitales para expresarse y crear;

Que en este orden de ideas el Ministerio de Educación pretende formar a los estudiantes para que entiendan la lógica digital, su funcionamiento, dotándolos de herramientas para que sean capaces de usarlas para expresar ideas y solucionar problemas;



Que dentro de ese marco la Dirección General de Tecnología Educativa junto con la Subsecretaría de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa han diseñado una propuesta innovadora en el ámbito de la programación, el programa Aprender Programando, con el claro objetivo de enseñar a los alumnos que estén cursando los dos últimos años de escuelas medias y técnicas de gestión estatal aprender a programar, cuya virtud es aprender a pensar desarrollando el pensamiento computacional que fomenta una forma de pensamiento más abstracta, analítica y en búsqueda de la eficiencia;

Que el programa Aprende Programando conlleva la enseñanza de habilidades cognitivas y socioemocionales que son multidisciplinarias y favorecen el desarrollo de las llamadas habilidades blandas, fomentando el pensamiento computacional, desarrollando habilidades y competencias que podrán ser aplicadas en cualquier contexto de formación y laboral;

Que, por todo lo expuesto, se estima necesaria la creación del Programa Aprender Programando como una herramienta más de promoción y aprendizaje;

Que la Dirección General de Coordinación Legal e Institucional, ha tomado la intervención de su competencia.

Por ello, en uso de las facultades que les son propias,

LA MINISTRA DE EDUCACIÓN

RESUELVE

Artículo 1.- Créase el Programa Aprende Programando, de conformidad con los objetivos y las pautas que se fijan en el Anexo **(IF-2022-12053625-GCABA--SSTES)**, de la presente Resolución, el que a todos sus efectos forma parte integrante de la misma.

Artículo 2.- Facúltase a la Subsecretaría de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa y/o a la Dirección General de Tecnología Educativa a dictar los actos administrativos necesarios a efectos de la ejecución, seguimiento y supervisión del Programa creado por el artículo 1, como así también a suscribir los acuerdos que sean menester a los efectos de difundir, capacitar, promover y fiscalizar el Programa, ya sea con organismos públicos o privados, conforme el ámbito de sus competencias.

Artículo 3.- Déjase constancia que el gasto que demande el cumplimiento de la presente Resolución, será afectado a la Jurisdicción 55, Unidad Ejecutora N° 581, Programa 12, Proyecto 61, Obra 51.

Artículo 4.- Publíquese en el Boletín Oficial de la Ciudad de Buenos Aires de Buenos Aires, y efectúense las Comunicaciones Oficiales pertinentes a la Subsecretaría de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa, a la Direcciones Generales de Coordinación Legal e Institucional y de Tecnología Educativa. Cumplido, archívese. **Acuña**



ANEXO

APRENDE PROGRAMANDO

1. Objetivos

El objetivo del Programa es acercar a las/os estudiantes herramientas básicas de programación, brindándoles los conocimientos necesarios para permitirles iniciarse en la industria y descubrir su vocación en el mundo de la tecnología.

2. Modalidad

El Programa podrá cursarse de manera 100% presencial o 100% a distancia, con un enfoque de producción de proyectos en ambas modalidades.

Durante su recorrido en cualquiera de sus modalidades, se propondrá la realización de distintos proyectos y desafíos en los que se pondrán en práctica los conocimientos aprendidos. El desarrollo de los mismos será acompañado en conjunto con las/os mentores.

3. Participantes

Podrán ser participantes las/os alumnos que se encuentran cursando, de manera regular, los siguientes años del nivel secundario de los establecimientos educativos de Gestión Estatal o Privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires así como también de otra jurisdicción, conforme se detalla a continuación:

- 4° y 5° año de escuelas medias.
- 4°, 5° y 6° año de escuelas técnicas.
- Adultos que se encuentren cursando la secundaria a través del programa de educación a distancia Adultos 2000, Terminá la Secundaria y CENS.

Asimismo, podrán participar de Aprendé Programando:

- Alumnas/os que se encuentren cursando de manera regular 4°, 5°, 6° y 7° grado de nivel primario.

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, conforme establezca la Subsecretaría de Tecnología Educativa y Sustentabilidad.



5. Extensión

La ejecución del Programa, en cualquiera de sus modalidades, se extenderá desde abril hasta julio y desde agosto hasta diciembre.

6. Organización de la Cursada

El Programa consta de 2 (DOS) horas semanales de cursada (lunes a jueves), pudiéndose elegir al momento de realizar la inscripción, la modalidad de cursada (presencial o a distancia), la sede, el turno (mañana, tarde o vespertino), y la tecnología.

Asimismo, los días viernes las/os estudiantes contarán con un espacio de 2 (DOS) horas optativas, donde podrán realizar consultas, capacitaciones y/o charlas de emprendedores de la industria.

7. Lugar

Para el caso de la modalidad presencial, los encuentros se realizarán en 13 (trece) establecimientos educativos y una sede social, distribuidos geográficamente en las zonas norte, centro y sur de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Por otro lado, los encuentros virtuales se llevarán a cabo a través de un aula virtual en donde las/os estudiantes se encontrarán semanalmente con la dupla pedagógica (mentor y tutor pedagógico).

8. Aula Virtual

El Aula Virtual será el espacio a través del cual, las/os estudiantes que opten por cursar el Programa en su modalidad a distancia, podrán acceder a las clases; acceden a las mismas a su vez, el mentor y los responsables de la coordinación del Programa.

Los espacios de clase se darán por herramientas de video llamada y serán grabadas, a los fines de que las/os estudiantes puedan acceder nuevamente en caso de necesitarlo, a través del Campus Virtual del Programa Aprendé Programando.

Como canales alternativos para resolver dudas o consultas, se conformarán chats vinculados a los correos electrónicos de las/os 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. Contenido del programa

Al momento de realizar la inscripción, las/os estudiantes podrán optar entre las siguientes



tecnologías: Desarrollo Web, Desarrollo de Aplicaciones móviles, Desarrollo de Videojuegos, Diseño 3D con electrónica, Drones, entre otras.

10. Recursos Humanos

El proyecto contará con un Coordinador General, quien actuará como nexo entre las Comisiones del Programa (tutores pedagógicos y mentores de programación) y el equipo que dirige el proyecto dentro del Ministerio de Educación, a efectos de solucionar los inconvenientes que puedan suscitarse.

En este sentido, cada comisión estará conformada de la siguiente manera:

Tutora pedagógica: Su rol es el de acompañar a las/os estudiantes durante el proceso del Programa brindando soporte, seguimiento pedagógico y monitoreando 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 las clases de programación. También asistirá a las/os estudiantes en la resolución de desafíos que éstos tengan a partir de los contenidos teóricos- prácticos abordados durante el Programa. A su vez, podrá responder dudas teóricas y prácticas que surjan del abordaje y resultado de los ejercicios y exámenes autocorregibles, o bien del trabajo llevado a cabo en los distintos proyectos que se desarrollen durante la cursada.

11. Campus Virtual

El Campus Virtual será el espacio de acceso de las/os estudiantes al contenido de cada uno de los cursos dictados durante el Programa, respecto de la tecnología elegida.

Dicho espacio, además de contar con los contenidos clase a clase, contará con foros de debate, con las grabaciones de dichas clases y con distintos desafíos semanales.

Cabe destacar, que podrá ingresarse al Campus Virtual de Aprendé Programando a través de la página web <https://aprendeprogramando.virtual.bue.edu.ar/>.

12. Evaluación

Se llevará a cabo una evaluación final sobre el proyecto desarrollado durante el transcurso de la cursada. La misma constará de verificar y testear que el producto elaborado por la/el estudiante contenga todos los conocimientos adquiridos durante el cuatrimestre.

13. Certificación



Finalizada la cursada del programa, aquellas/os estudiantes que cuenten con un 70% de asistencia como mínimo, que hayan cumplimentado con la entrega de al menos 6 (seis) tareas, y que hayan aprobado la evaluación realizada sobre el proyecto desarrollado, recibirán un certificado emitido por el Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

(Anexo I sustituido por el Art. 1° de la Resolución N° 1261-MEDGC/2022, BOCBA N° 6362 del 22/04/2022)

Antecedentes Normativos:

(Anexo I sustituido por el Artículo 1° de la Resolución N° 1454-MEGC/2017, BOCBA N° 5111 del 20/04/2017)

(Anexo I sustituido por el Artículo 2° de la Resolución N° 1856-MEGC/2018, BOCBA N° 5363 del 27/04/2018)

(Anexo I sustituido por el Artículo 2° de la Resolución N° 3369-MEGC/2019, BOCBA N° 5626 del 28/05/2019)

