



# Secretaría de Extensión

**Más información en:**

Secretaría de Extensión FFyH, Pabellón Brujas

(Ciudad Universitaria)

tel. 5353610 50035

extension@ffyh.unc.edu.ar

Facebook: Secretaría de Extensión – FFyH – UNC

<http://www.ffyh.unc.edu.ar/extension>

<b>Tipo de actividad:</b>	Curso-taller
<b>Nombre de la actividad:</b>	Introducción a la programación en computación y su didáctica
<b>Docente/s:</b>	Luciana Benotti Cecilia Martínez Emilia Echeveste Eduardo Rodríguez Joshep Cortez Sánchez Marcos Gómez

<b>Inicia:</b>	21/08 de 13 a 19hs
<b>Finaliza:</b>	03/10 de 09 a 16hs
<b>Duración:</b>	60 horas reloj
<b>Horas a certificar:</b>	60 horas reloj
<b>Días y horario:</b>	Viernes 21/08 de 13 a 19hs Sábado 22/08 de 09 a 15hs Viernes 04/09 de 13 a 19hs Sábado 05/09 de 09 a 15hs Viernes 18/09 de 13 a 19hs Sábado 19/09 de 09 a 15hs Viernes 02/10 de 13 a 20hs Sábado 03/10 de 09 a 16hs + 10hs de trabajo no presencial  Además, se prevé una jornada por docente en la que los tutores de UNC++ visitarán sus cursos durante 4hs para trabajar juntos en la enseñanza de conceptos de programación.
<b>Lugar/Aula:</b>	Universidad Nacional de Córdoba
<b>Cupo máximo y mínimo:</b>	Max 70 - Min 50
<b>Cronograma:</b>	1- La enseñanza de la programación en la escuela. Robótica educativa. 21/08 de 13 a 19hs 2- Nociones de Autómata: programación de robots. 22/08 de 09 a 15hs

	<p>3- Nociones de autómeta: programación de autómetas en el chat 04/09 de 13 a 19hs</p> <p>4- Programación de autómetas de chat, segunda parte 05/09 de 09 a 15hs</p> <p>5- Programación en tecnología que nos rodea. Programación de animaciones. 18/09 de 13 a 19hs</p> <p>6- Programación en tecnología que nos rodea. Programación de animaciones, segunda parte. 19/09 de 09 a 15 hs</p> <p>7- Programación en tecnología que nos rodea. Programación de videojuegos. 02/10 de 13 a 20hs</p> <p>8- Programación de videojuegos, segunda parte. Cierre del ciclo. Evaluación. 03/10 de 09 a 16hs + 10 hs de trabajo no presencial</p> <p>Además, se prevé una jornada por docente en la que los tutores de UNC visitarán sus cursos durante 4hs para trabajar juntos en la enseñanza de conceptos de programación.</p>
--	--

<b>Costo de Inscripción:</b>	Gratuito
<b>Costo (Mensual y/o Total):</b>	Gratuito
<b>Cantidad de Cuotas:</b>	Gratuito

<b>Destinatarios:</b>
<p>Destinado a docentes en actividad que se desempeñen en la provincia en educación primaria o secundaria; y a profesionales no docentes que se desempeñen en el sistema educativo provincial en campos de conocimiento relacionados a la temática.</p> <p>Requisitos para participar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que se inscriban dos docentes por institución</li> <li>• Que el director de la institución se involucre en la participación de los docentes (asegure su acceso al curso, y forme parte del primer encuentro presencial)</li> <li>• (Se priorizara dado el cupo limitado a los docentes que no hayan participado en ediciones anteriores del curso)</li> </ul>

<b>Contenidos/Estructura/Programa:</b>
<p>Temáticas generales: didáctica especial de la computación; enseñanza en TIC, programación de videojuegos y robots.</p> <p>Eje temático 1: La enseñanza e integración de la programación en la escuela. Detalle: Se abordarán los diferentes paradigmas de introducción de la computación en la escuela obligatoria. Nociones y estadísticas sobre la brecha digital en nuestro país y el rol de la escuela en la alfabetización digital. Mirada al contexto internacional. Breve introducción al currículum integrado y su potencial para enmarcar la enseñanza de la programación en la escuela.</p>

Eje temático 2: Nociones de autómeta: Programación de Robots

Detalle: Qué es un autómeta, por qué es deseable automatizar acciones. La integración de la robótica y sus aplicaciones en educación. Introducción a la programación de Robots con la plataforma Lightbot y UNC++DUINO.

Eje temático 3: Nociones de autómeta: Programación de autómetas de CHATS

Detalle: Autómetas de chats. Usos y aplicaciones. Plataforma Chatbot. Integración de CHATBOT en el currículum obligatorio: experiencias y proyectos. Conceptos centrales para la programación de autómetas de chat: área de inteligencia artificial, estados, eventos, condicionales, variables, iteraciones.

Eje temático 4: Nociones de programación en tecnología que nos rodea.

Programación de Animaciones

Detalle: Presentación de diferente tecnología por expertos en donde se aplican algunos de los conceptos aprendidos anteriormente. Programación de Animaciones con la plataforma Alice. Propuestas didácticas y experiencias para integrar la programación de animaciones en las escuelas. Conceptos específicos de computación: variables, parámetros, lógica proposicional, condicional, ciclos, iteraciones, etc.

Eje temático 5: Nociones de programación en tecnología que nos rodea.

Programación de videojuegos.

Detalle: Programación de videojuegos. La interactividad. El usuario. Propuestas didácticas y experiencias para integrar la programación de videojuegos en las escuelas. Conceptos específicos de computación: variables, parámetros, lógica proposicional, condicional, ciclos, iteraciones, etc

**Docente/s:**

Luciana Benotti  
Cecilia Martinez  
Emilia Echeveste  
Eduardo Rodriguez  
Joshep Cortez Sanchez  
Marcos Gómez