

SE REALIZÓ EL PRIMER FORO PROGRAM.AR

Por Lic. Matías Bruno (Argentina)

Los días 5 y 6 de junio se llevó a cabo en la Universidad Nacional de Quilmes, con una amplia convocatoria, el primero de una serie de siete foros regionales que se van a producir en todo el país. Estos foros son iniciativa del Estado Nacional en forma conjunta con la Jefatura de Gabinete de Ministros, el portal **Educ.ar** del Ministerio de Educación, junto con la Fundación Sadosky del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva de la Nación y el Programa Conectar Igualdad.



El objetivo de **Program.AR** es acercar a los jóvenes al aprendizaje de las Ciencias de la Computación y concientizar a la sociedad en general sobre la importancia de conocer estos conceptos. Estos foros tienen como premisa discutir con toda la sociedad, de manera amplia, democrática, inclusiva y

federal, la estrategia para impulsar el aprendizaje de las Ciencias de la Computación.

El evento inicio con la bienvenida de Fernando Schapachnik de la Fundación Sadosky y Ernesto Golom del programa Conectar Igualdad quienes dieron lugar a una breve, entretenida y alentadora presentación del dr. Diego Golombek, director del laboratorio de cronobiología de la casa, con el lema “Las ideas no se matan (se programan)”.

Golombek destacó que *“lo que se está proponiendo en Program.AR es dejar de ser simples usuarios para dar un paso más, con la programación se puede cambiar el mundo”*.



Luego comenzó el Debate en grupos con moderadores ya instrumentados por la organización del foro para discutir, reflexionar e intercambiar ideas, a partir del tópico “la estrategia que debe adoptar el país para acercar a los jóvenes a las Ciencias de la Computación” y con una guía de preguntas brindada por el equipo de **Program.AR**, en la que se planteaban disyuntivas como *“¿El sólo uso de la informática, es suficiente para reducir la brecha digital? ¿Son equiparables la lectura, la escritura con las nociones centrales de la computación y la programación? Promover las Ciencias de la Computación, ¿lleva sólo a que los jóvenes pasen más horas frente a las pantallas? La enseñanza de las Ciencias de la Computación y los fundamentos de*

programación ¿compiten o complementan la formación en otras disciplinas?”, etc.

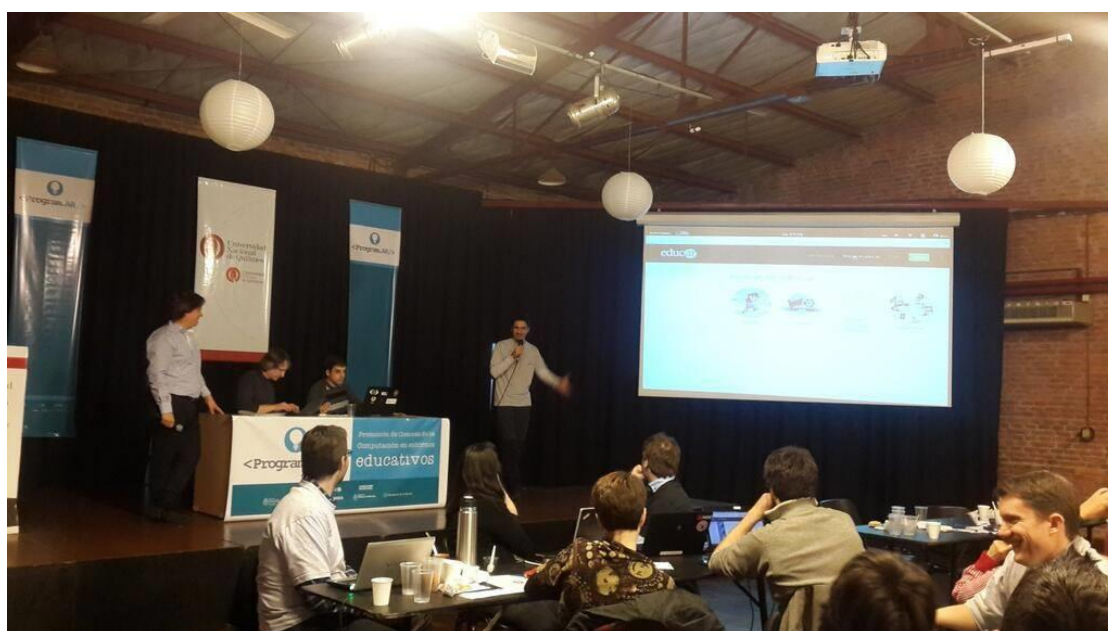
Los grupos contaban con integrantes de diversas especializaciones como ingenieros en sistema, programadores, diseñadores, profesores de informática y computación de diversos niveles, miembros de asociaciones docentes, alumnos tanto universitarios como de secundarios, etc.

El cierre de la jornada estuvo a cargo de Schapachnik y Golom, nuevamente, quienes leyeron extractos de las diversas conclusiones alcanzadas por los distintos grupos. Además, remarcaron que el **Debate** va a seguir en en los siguientes foros regionales, pero también, de manera virtual en el sitio web de **Program.AR**¹, donde se podrá seguir trabajando y discutiendo las diversas premisas abordadas en el foro.

En el segundo día del foro continuo con el **Hackatón** y los talleres dictados por **Educ.ar** y la Fundación Sadosky. Todas las actividades comenzaron por la mañana en diversos puntos de la UNQ.

El **Hackatón** fue un maratón de programación con 12 horas de duración destinado a hackers, periodistas de datos, diseñadores, investigadores sociales, pero también contó con la participación de docentes y alumnos universitarios y de secundarios. Las propuestas elegidas desde la organización del foro eran: educación, fútbol y datos públicos.

También estuvo organizado en grupos de trabajo de los cuales surgieron diferentes proyectos que fueron presentados al finalizar la jornada. Algunos de estos proyectos son: *"tareaguru"* una ayuda a los chicos para hacer la tarea; *"Aulaton"* un espacio de intercambio docente; *"Pochoclito"* un proyecto que toma contenido del Bacua. Se pueden mirar y seguir todos los proyectos creados en el **Hackatón** de manera online².



En los talleres participaron estudiantes y docentes de escuelas secundarias que fueron convocados por el Programa **Conectar Igualdad**. Fueron ocho talleres dictados por **Educ.ar**:
Taller de Video Juegos: un taller teórico-práctico que propuso adentrarse en el lenguaje, el diseño y la producción de videojuegos.

Taller Robótica: los estudiantes obtuvieron los conocimientos básicos para adentrarse en el vasto mundo de la robótica como especialidad.

Taller de Programación y Arte: Programar Rompe Cabezas: el objetivo del taller fue darles a los alumnos a través del aprendizaje del lenguaje Processing, las herramientas necesarias para que puedan adentrarse en el universo de la programación aplicada a las artes.

Taller de Música y Programación: En este taller, los estudiantes se acercaron, mediante la música, a los elementos fundamentales de la programación.

Taller de Matemáticas y Fútbol Programado: El fútbol y las matemáticas presentan un entorno y herramientas amigables para aprender a programar.

Taller de Huayra: Desarrollado por Conectar Igualdad, Huayra es el sistema operativo libre que gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación o aplicaciones.

Taller de Videojuegos con Pilas Engine: El objetivo general de este curso fue brindar herramientas y conceptos para aprender a programar realizando videojuegos en dos dimensiones usando la herramienta Pilas Engine.

Taller de Programación con Python: En este taller, se vieron los conceptos básicos de la programación, cómo es la estructura de un programa, conocer los principios de la sintaxis del lenguaje y las estructuras de control (if, else), bucles, etc.

La Fundación Sadosky brindó el taller de *introducción a la programación con Alice para docentes*, un enfoque novedoso para la enseñanza de los conceptos introductorios de programación.

Además de los siguientes seis foros regionales a realizarse la actividad continúa en el sitio de **Program.AR3**.

La Editorial de **VOX LOCĀLIS** no se responsabiliza de los juicios y opiniones expresados por los autores en sus artículos y colaboraciones.

1

<http://program.ar/debate.html>

2 <http://progamba1.hackdash.org/>

3 <http://program.ar/>