

Escuela de Programadores

“Comunidad La Casa” es una organización sin fin de lucro de acción social y educativa, dedicada a la promoción de la educación en el tiempo libre, el voluntariado como eje de transformación social, el desarrollo de diversas intervenciones sociales y la promoción del comunitarismo como desarrollo de vida personal y social.

Entre sus proyectos se encuentra el proyecto “**Escuela de Programadores**” que busca fortalecer el desarrollo de habilidades digitales y de programación buscando la promoción de acortar la brecha digital en nuestra sociedad, convencidos que la justicia también se consigue entregando herramientas para el desarrollo personal.

Las Colonias Urbanas Digitales durante la semana de formación, buscamos despertar en los niños y jóvenes la búsqueda e interés por desarrollar las habilidades y los lenguajes de programación mediante herramientas que por medio de la utilización de las tecnologías de la información.

16. BENEFICIARIOS

Veinte niños entre 12 a 18 años, que se inscriban por medio de los medios que la Fundación lleve adelante en su selección.

17. OBJETIVOS

Objetivo General: Entregar las herramientas básicas de programación para niños y jóvenes buscando acortar la brecha digital entregando interés por el mundo digital.

Objetivo Específico:

- Enseñar las técnicas para la construcción de programas (Aplicaciones)
- Utilizar correctamente la técnica de la programación comprendiendo la lógica del lenguaje del desarrollador.
- Formar por medio de la empatía, como valor del desarrollar en la construcción del programador.

18. FECHA DE EJECUCIÓN

Abril hasta Julio

19. CONTENIDO Y ACTIVIDADES

- Establecer los fundamentos de la programación, para después finalizar con la impresión del mensaje del “Hola mundo”
- Definir el concepto de “objeto y herencia” dentro de un proyecto y cómo interactúa entre ellas y los usuarios asociados y las diferentes funcionalidades que existen dentro de la consola virtual del programa.
- Definir el concepto de “métodos de una clase” (Se refiere a las diferentes acciones que realiza una clase, por ej. Bicicleta sus acciones es maniobrar, acelerar y frenar); posteriormente se construirá un programa para comprobar el aprendizaje enseñado durante la clase, que una calculadora básica funcional.
- Se aplicara todos los conceptos entregados en los días anteriores en el desarrollo de un programa de una caja registradora.

20. CRONOGRAMA

Actividades	Abril				Mayo				Junio				Julio			
	s1	s2	s3	s4	s1	s2	s3	s4	s1	s2	s3	s4	s1	s2	s3	s4
Semanas																
Proceso de promoción	■	■														
Proceso de postulación	■	■	■													
Selección				■												
Inicio de la Escuela					■											
Desarrollo de Escuela					■	■	■	■	■	■	■	■				
Termino de la Escuela											■					
Evaluación												■				
Rendición Económica														■		

21. SUSTENTABILIDAD

El proyecto genera nuevos monitores con la ayuda de beneficiarios, lo que le aporta sustento como experiencia formativa.

Al ser apoyado y ser un servicio de calidad, se valida dentro de la comunidad como una instancia relevante, permitiendo un sentido de pertenencia y por tanto, mantener el proyecto más allá del financiamiento actual.

El proyecto invita a la construcción de una comunidad de monitores que puedan apropiarse del proyecto en cuanto su ejecución y permanencia.

22. INDICADORES

- ✓ Participantes que finalizan el taller / Total de participantes del taller.
- ✓ Número de voluntarios capacitados/ Número de voluntarios planificados capacitados.
- ✓ Actividades lúdico-recreativas desarrolladas / Actividades lúdico-recreativas planificadas.
- ✓ Participantes con competencias para el uso de TICS / Total de participantes del taller.

23. PRESUPUESTO

Nro.	ITEM	PRESUPUESTO	DETALLE
1	ALIMENTACION/COLACION	\$ 280.000	Colaciones Niños y Monitores. Está contemplado \$2.000 diario.
2	MOVILIZACION/TRANSPORTE	\$ 20.000	Aporte a Monitores
3	DIPLOMAS	\$ 20.000	Diplomas
4	GRADUACIÓN	\$ 50.000	Coctel de agradecimiento
5	PENDON	\$40.000	Pendón del proyecto
TOTAL GASTOS PROYECTO			\$ 410.000