AGOSTO 2021

IMPACTEMOS JUNTOS

¿QUÉ ES ESCUELITA.DEV?

Escuelita.dev es una empresa con fines sociales que brinda clases de programación a niños, niñas y jóvenes en contexto de vulnerabilidad de toda Latinoamérica.

Nuestros principales objetivos son:

- ofrecer educación de calidad en contextos vulnerables
- promover el interés por la tecnología desde la niñez
- crear alternativas que puedan cambiar la realidad de nuestros alumnos y la de sus familias

LA REALIDAD ACTUAL...

En Latinoamérica y el Caribe viven 188 millones de niños.

El 46,2% de los niños y niñas de 0 a 14 años son pobres

¿Es posible cambiar esta realidad?

EDUCAR PARA QUEBRAR EL CICLO

El acceso a la educación de calidad hace la diferencia entre el punto de partida de un niño y su futuro y es la forma más efectiva de salir de la pobreza.

¿POR QUÉ ENSEÑAR PROGRAMACIÓN?

La programación prepara a los niños y niñas para el futuro del trabajo. Las habilidades digitales no solo serán solo una ventaja, sino un requisito. Enseñar Programación da más posibilidades a futuro.

PROGRAMAR ¡ES DIVERTIDO!

En Escuelita.dev alentamos la alfabetización digital, no solo porque es una competencia laboral altamente demandada, sino porque también brinda mucha divesión y felicidad a los niños.

DE CONSUMIDORES A CREADORES DE TECNOLOGÍA

En nuestras clases, los niños se corren de su lugar de sujetos "pasivos" y receptores de información para convertirse en sujetos "activos", creando sus propios videojuegos y aplicaciones.

Fomentamos la creatividad y la autonomía en un espacio lúdico e integrador, porque la diversión y la educación son derechos fundamentales de los niños. Es nuestra meta hacerlos realidad.

FORTALECIENDO COMUNIDADES

Trabajamos para generar cambios permanentes dentro de las comunidades que más lo necesitan. Empoderamos a las personas y les otorgamos las herramientas necesarias para acceder de manera autónoma a una mejor calidad de vida.

¿Cómo y en qué etapas lo logramos?

ACERCAMIENTO

01

Abrimos diálogo con las organizaciones civiles (merenderos, clubes sociales, talleres de apoyo escolar) de barrios carenciados sobre su trabajo diario y las problemáticas que detectan. Entablamos un vínculo, nos conocemos, pensamos conjuntamente y recolectamos datos relevantes.

INVESTIGACIÓN

02

Coordinamos entrevistas con los referentes fundamentales de la organización, exploramos aún más el terreno y recolectamos información del lugar (edad de los niños, acceso a dispositivos e internet, alfabetización).

ACCIÓN

03

A partir de lo investigado, diseñamos un plan de acción. El mismo es socializado con la organización y con el aval de la misma se pone en marcha. Ponemos en funcionamiento nuestros recursos y los de nuestros aliados estratégicos.

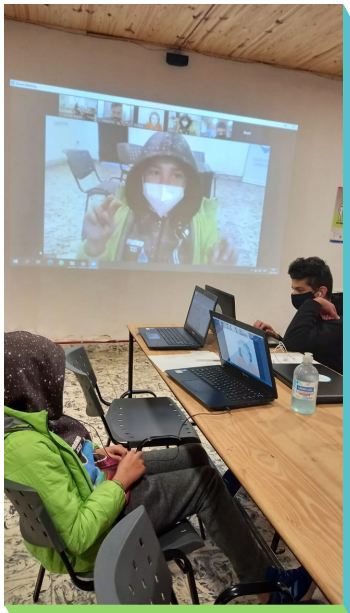
PROYECTOS

JÓVEN LEVÁNTATE

Asociación sin fines de lucro ubicada en La Matanza, Buenos Aires, que trabaja por la promoción de los derechos humanos. Sus actividades abarcan desde la nutrición infantil y la escolarización hasta la capacitación laboral de jóvenes y adultos.

Desarrollamos juntos un programa de inserción de la programación, con incorporación del pensamiento lógico-matemático mediante juegos de ingenio en espacios recreativos. El plan acompaña las trayectorias de los niños en un contexto que no se muestra favorable para ellos y les acercarle la posibilidad de pensarse en una realidad diferente a la que se les han presentado.

PUNTOS DIGITALES



El Programa Punto Digital es una política pública federal impulsada por la Secretaría de Innovación argentina. Tiene como objetivo la disminución de la brecha digital y el acceso libre a las tecnologías.

Resuelven la problemática del acceso a dispositivos electrónicos para alumnos interesados que no poseen los propios. Escuelita.dev les ofrece una actividad innovadora para las personas cercanas dentro de la comunidad.

QUIÉNES SOMOS

Somos un grupo de profesionales, emprendedores, educadores, ingenieros, profesionales de la comunicación, y nos une un fin social común: **generar un mejor futuro para los niños**.

Desde Argentina y Uruguay trabajamos para adentrarnos en las comunidades vulnerables, comprender el problema en profundidad y desarrollar la mejor solución posible.

LUCÍA

COORDINACIÓN PEDAGÓGICA

MAURICIO

FUNDADOR

BRENDA

DOCENTE

SOFÍA

RELACIONISTA PÚBLICA

EZEQUIEL

DOCENTE

VLADIMIR

DOCENTE

ESCUELITA.DEV Y SU FAMILIA

AGOSTO 2021

HAZ LA DIFERENCIA

MULTIPLICA EL CAMBIO PARA TÍ Y PARA TODOS

Únámonos para trabajar juntos en un doble impacto.

- Apoyar en la educación de los niños que más la necesitan.
- Mejorar las posibilidades de tus niños y niñas para el mundo en el que les tocará vivir, potenciando sus habilidades digitales de una forma edificante y divertida.

NIÑOS MÁS FELICES HOY

CON MAYORES OPORTUNIDADES MAÑANA

LO QUE OFRECEMOS

CURSOS DE PROGRAMACIÓN PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TU FAMILIA

PROGRAMACION DIVERTIDA CON SCRATCH

Scratch es un entorno de programación con un lenguaje orientado a bloques, que hace muy fácil que los niños aprendan los conceptos fundamentales de hacer programas para computadoras, mientras se divierten creando historias, animaciones, y juegos.

DESARROLLO DE APLICACIONES PARA NIÑOS

App Inventor es un entorno de programación desarrollado por Google y el MIT para que todos puedan crear aplicaciones para teléfonos Móviles.

Enseñamos a niñas y niñas a crear sus propias aplicaciones para Móviles, aplicaciones reales que pueden ser instaladas y publicadas en las tiendas de aplicaciones.

PROGRAMACIÓN DIVERTIDA EN BLOQUES

PRIMER MÓDULO

CREAMOS ANIMACIONES

DURACIÓN: 2 MESES

PRIMEROS PASOS CON SCRATCH. CUENTA. EXPLORACIÓN DEL SITIO. COMUNIDAD Y PROYECTOS COMPARTIDOS. REALIZAR ANIMACIONES IDENTIFICANDO BLOQUES DE EVENTOS, DISFRACES, MOVIMIENTOS, SONIDO.

SEGUNDO MÓDULO

CONTANDO HISTORIAS

DURACIÓN: 2 MESES

CONSTRUIR RELATOS Y/O GUIONES TOMANDO CUENTOS POPULARES O DE PRODUCCIÓN PROPIA.

- EXPLORARÁN NUEVOS BLOQUES
- COMBINARÁN FONDOS, OBJETOS Y SONIDOS.
- IDENTIFICACIÓN DE BLOQUES DE EXTENSIONES, EVENTOS, BUCLES, MENSAJES.

TERCER MÓDULO

CREAMOS UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS

DURACIÓN: 2 MESES

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO, LÓGICA Y PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS. PODRÁN INCLUIR EN SUS PROYECTOS VARIABLES, CLONES, OPERADORES, SENSORES, EXTENSIONES. AMPLIARÁN NOCIONES PREVIAS.

DESARROLLO DE APLICACIONES PARA NIÑOS

PRIMER MÓDULO

DURACIÓN: 2 MESES

Intro: Conocemos el entorno. "Hola Mundo"

Proyectos:

- "Cara o cruz"
- "Repite frases"
- "App de dibujo"
- "Objeto Lanzado"

SEGUNDO MÓDULO

DURACIÓN: 2 MESES

Proyectos:

- "Lector de QR"
- " Traductor"
- "probando sensores"
- "Rebote pelota I "
- "Lienzo máscara"

TERCER MÓDULO

DURACIÓN: 2 MESES

Proyectos:

- "Tres iguales"
- " Rebote pelota II"
- "4 Fotos"
- "Atrapa al sprite"
- "Grupal Final"

ESCRÍBENOS :)

https://escuelita.dev/

hola@escuelita.dev

escuelita.dev
Tu escuela de programación

@escuelita_dev

@escuelita.dev

Escuelita.dev

Escuelita.dev