AGENDA

TIPOS DE ACTIVIDADES
→ ANOTATE ACÁ

Cupos Limitados | Cupos Ilimitados

Talleres
Sesiones de pósters
Sesiones de artículos

Keynote
Conversatorio
Dispositivo Latinoamericano

4 DÍA 1 JUEVES

14:00 a 14:30 | Cupos Ilimitados

Presentación general de las Jornadas Argentinas de Didáctica de las Ciencias de la Computación

Lic. Mara Borchardt (Dr. Program.AR), Dr. Hernán Czemerinski (JADEI) y Dr. Marcos Gómez (JINZ)

15:00 a 16:30 | Keynote | Cupos Ilimitados

Inteligencia Artificial y Educación

Dra. Luciana Benotti

Profesora Asociada en Ciencias de la Computación en la Universidad Nacional de Córdoba. Investigadora en Inteligencia Artificial de CONICET, Argentina.

Recreo	16:30 a 17:00

17:00 a 18:15 | Conversatorio | Cupos Ilimitados

¿Qué nos enseñó la pandemia? ¿Acaso aprender sobre programación no es suficiente?

Contenidos de Ciencias de la Computación más allá de la Programación

A cargo de la Dra. Cecilia Martínez, Mg. Florencia Morales y la Lic. Laura Marín

Recreo	18:15 a 18:30

18:00 a 20:00 | Taller | Cupos Limitados

Talleres simultáneos

Taller 2: Diseño de actividades personalizadas para el entorno dobotoinvent2 para trabajar con estudiantes

Diseño de actividades personalizadas para el entorno Dobotoinvent2 para trabajar luego con estudiantes.

Taller 3: Introducción práctica al aprendizaje automático en entornos de bloques

Actividades para introducir en el aula nociones sobre el aprendizaje automatizado usando Machine learning for kids.

18:30 a 20:00 | Sesión de artículos | Cupos Limitados

Presentación de artículos

Sala 1: Computación y sociedad
Modera: Mg. Marta Carmen Lanzarini (UNCEPB)

- Las Ciencias de la Computación en el diseño curricular de la provincia de Neuquén
- With a little help of my friends: análisis de la comunicación por redes más allá de un curso
- La escuela y la brecha de género en la enseñanza de las Ciencias de la Computación

Sala 2: Entornos y enfoques
Modera: Lic. Ana María Company (UNNE)

- Ambiente lúdico: una herramienta versátil para la enseñanza de la programación y la robótica
- Hacia un estado del arte sobre programación temprana
- CTN en escuelas: una plataforma para acercar la ciberseguridad a la educación secundaria

5 DÍA 2 VIERNES

9:00 a 11:00 | Taller | Cupos Limitados

Talleres simultáneos

Taller 1: Un acercamiento a la ciencia de datos desde la escuela secundaria

Exploración, con abordaje conceptual, sobre el ciclo de organización y ciencia de datos: datos abiertos, manipulación y visualización de conjuntos de datos y estadística básica: validadas de una herramienta online que permite programar mediante bloques visuales.

Taller 3: CANSEAL: una computadora de papel

Actividades para trabajar con computadoras de papel, tijeras, cartulina, lápices y goma que hace todo lo imaginable que constituyen una arquitectura von Neumann.

9:00 a 11:00 | Conversatorio | Cupos Limitados

Dimensiones claves de la política educativa en 10 casos en el mundo de la inclusión de CC

Dra. Cecilia Martínez

Doctora Investigadora del CONICET y de la Universidad Nacional de Córdoba.

Recreo	11:00 a 11:15

11:15 a 13:00 | Dispositivo Latinoamericano | Cupos Limitados

Experiencias Latinoamericanas de Ciencias de la Computación

Centro de Educação para a Educação Brasileira **(brasil)**
Fundación Omar Dengo **(Costa Rica)**
Plan Ceibal **(Uruguay)**

Recreo	13:00 a 14:00

14:00 a 15:30 | Keynote | Cupos Limitados

Conexiones entre programación y alfabetización

Prof. Annette Vee, Dan Tedesco (simultáneo al castellano)

Profesora Asociada de Inglés y Directora del Programa de Composición: Universidad de Pittsburgh, Pennsylvania, EE.UU.

15:00 a 16:00 | Sesión de artículos | Cupos Limitados

Presentación de artículos

Sala 3: Entornos de programación
Modera: Dr. Pablo G. Tarjanski (IDIA, CONICET)

- Entornos programables de mundo abierto para niños en agentes en educación: una revisión
- Hacia una exploración de calidad de entornos de desarrollo integrado de robótica educativa
- Diseño de una plataforma extensible y escalable para refundar el proyecto dobotoinvent
- Scratch, Python o qué? Criterios para elegir un entorno para enseñar a programar a principiantes

Sala 4: Enseñanza de programación con artefactos computacionales
Modera: Dr. Francisco Bavera (UNRC)

- Uso de dominóticas como herramienta para la enseñanza de programación desde una perspectiva constructivista
- Simulador de sumo para robótica educativa
- Ludificación: Juego una aplicación educativa para aprender a programar sin saber
- Minuler: robot educativo soberano

16:15 a 19:00 | Dispositivo Latinoamericano | Cupos Limitados

Experiencias Latinoamericanas de Ciencias de la Computación

Fundación Kodea **(Chile)**
Plan Ceibal **(Uruguay)**
Universidad de Buenos Aires/Universidad de las Ciencias Informáticas **(Cuba)**

18:00 a 20:00 | Taller | Cupos Limitados

Talleres simultáneos

Taller 5: SETPONI, introducción a los sistemas de control

Introducción a los sistemas de control a partir de la creación de operadores de sistemas usando la serie clásica de controladores manuales y automáticos.

Taller 6: MoVisk, Un entorno de "objetos" para aprender a programar

Actividades para fascinar el pensamiento computacional como alternativa a la programación estructurada incorporando abstracciones propias de la programación orientada a objetos.

18:00 a 20:00 | Sesión de pósters | Cupos Limitados

Presentación de pósters

Sala 1

- Misconceptions de Ciencias de la Computación en niños/as escolarizados/as
- Primeras experiencias de formación sobre la programación y su didáctica en docentes secundarios de San Luis
- Educación digital, Programación y Robótica en el sistema educativo municipal
- Computadoras, simulaciones y programas paralelos en la escuela primaria
- Pensamiento Computacional con CodyRoby
- LudiMEAnalo: modelo de abordaje lúdico para la capacitación docente en los niveles inicial y primario en CC
- Hacia una propuesta de enseñanza de la creatividad en la programación
- Proyectos de programación en la universidad: una experiencia de evaluación y trabajo colaborativo en pandemia
- La participación en competencias: un desafío de aprendizaje. El caso del Club RTF
- Club de Ciencias:una experiencia de enseñanza y fomento de vocaciones científicas y tecnológicas
- Aprendiendo a desparrollar un intérprete de un lenguaje de programación

Sala 2

- Prácticas de prevención de phishing: una experiencia en la educación secundaria
- Experiencia de introducción a la programación en formación docente dirigida tanto a profesorado de matemática
- Arte algorítmico
- Nivel de satisfacción de los docentes en una capacitación en didáctica de la programación en tiempo de pandemia
- El abordaje de la alfabetización digital en dos propuestas de formación docente continua
- Taller de depuración. Programación Creativa
- Gamificación de aprendizaje como soporte a conceptos computacionales
- Análisis de habilidades de pensamiento computacional en una geografía de programación inicial en la universidad
- Aprendizaje automático para clasificación de actas de habla hispanoamericana de tiempo fuera educación a distancia

6 DÍA 3 SÁBADO

09:00 a 11:00 | Taller | Cupos Limitados

Talleres simultáneos

Taller 1: Creando música por medio de la programación con Sonic Pi

Sonic Pi es un lenguaje de programación de código abierto para crear sonidos y partituras musicales, diseñado para niños/as y jóvenes digitales.

Taller 2: Introducción a Infraestructura como aplicaciones IoT

Actividades para comprender la arquitectura de Internet de las cosas y cómo las computadoras intercambian información entre sí.

9:00 a 11:00 | Sesión de artículos | Cupos Limitados

Presentación de artículos

Sala 5: Contenidos y didáctica
Modera: Dr. Marcos Gómez (IINC, Fundación Sadosky)

- Aportes para la construcción de la didáctica de las Ciencias de la Computación: un instrumento para el análisis de secuencias didácticas
- El desarrollo de habilidades de resolución de problemas como un saber necesario en el camino del aprendizaje de la programación
- Evaluación y análisis de producciones de docentes de primaria formados en Pensamiento Computacional

- Programar es mucho más que solamente secuenciar comandos

Sala 2: Estrategias de enseñanza
Modera: Dra. Cecilia Martínez (UNC, CONICET)

- Prácticas de enseñanza de la informática: análisis de los procesos de mediación en la producción de artefactos digitales en profesorados, actualizaciones de Profesorado de Informática para Secundaria
- Aplicaciones del Pensamiento Computacional en problemas de química
- Reflexiones sobre el diseño e implementación de una especialización docente en enseñanza de la programación

11:15 a 12:45 | Keynote | Cupos Limitados

Ciencias de la Computación en la formación escolar

Ernesto Cuadros-Vargas

Decano de la Facultad de Ingeniería de la Universidad San Ignacio de Loyola, Perú. Representante Latinoamericano en Steering Committee de ACM/IEEE, CS Computing Curricula (CC2016).

Recreo	12:45 a 14:00

14:00 a 16:00 | Conversatorio | Cupos Limitados

Experiencias de Ciencias de la Computación en provincias argentinas

Tucumán (PLANEAR), CABA (TIC) y Neuquén (Nueva Escuela Secundaria).

14:00 a 16:00 | Taller | Cupos Limitados

Talleres simultáneos

Taller 3: Escritura de contenidos educativos sobre ciencias de la computación aplicando perspectiva de género

Actividades para elaborar propuestas educativas de Ciencias de la Computación en general y programación en particular con perspectiva de género.

Taller 3B: Estructuras de control en programación. Aproximación a una didáctica educativa a mediano utilizando un simulador online

Actividades para usar herramientas simples para la enseñanza de programación. Simulador online educativo sin tener todos los componentes físicos disponibles.

Cierre de las Jornadas | 16:00

https://jadicc.program.ar/

Autores y autoras

Acosta Aurora (UNR)
Acosta Ignacio (UNR)
Almendra Nahuel Ezer (UNR)
Alonso Ana Carolina (UNR)
Alvarez Ana Carolina (UNR)
Alvarez Ana Carolina (UNR)
Andreotti Gustavo Sacha (UNR)
Arias Ana (UNR)
Arias Ana Carolina (UNR)
Bellotto Florencia (UNR)
Bellotto Florencia (UNR)
Bellotto Florencia (UNR)
Bertone Rodolfo (UNLP)
Bertone Rodolfo (UNLP)
Bianchi Sergio (Director)
Bianchi Sergio (Director)
Bianchi Sergio (Director