



Proyecto  
**Tomillo Coders**

↓ ¿Cuál es nuestra meta?

Disminuir la brecha digital y despertar vocaciones STEM en jóvenes procedentes de contextos desfavorecidos.

Para conseguir este objetivo proponemos un proyecto de educación no reglada extraescolar que permite a los jóvenes desarrollar **competencias digitales y personales**.

El programa consta de **2 sesiones semanales** de una hora durante **9 meses** durante los cuales los jóvenes desarrollan competencias **resolviendo retos de programación**.

↓ ¿A quién nos dirigimos?

El proyecto se dirige a entre **20 - 80 niños/as y adolescentes de entre 11 a 13 años** en situación de vulnerabilidad y con pocos recursos.

Se desarrolla en 3 centros del Servicio de Atención Integral a la Infancia que Fundación Tomillo tiene en los distritos de Usera, Villaverde, Carabanchel y Vallecas.

↓ ¿Cómo lo haremos?

Desarrollando competencias digitales y personales en los siguientes niveles:

<b>SABER...</b>	Derechos y riesgos del mundo digital, lenguajes específicos (textual, numérico, icónico, visual...), fuentes de información, principales aplicaciones informáticas.
<b>SABER HACER...</b>	Uso de recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas, uso y procesamiento de información de manera crítica y sistemática, creación de contenidos, búsqueda, obtención y tratamiento de la información.
<b>SABER SER...</b>	Actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías, curiosidad y motivación por el aprendizaje y mejora en el uso de las tecnologías, principios éticos, fortalezas y debilidades de los medios tecnológicos.

Los alumnos avanzan a su ritmo en el aula virtual y reciben coaching virtual personalizado de su "entrenador" (voluntarios) que es apoyado por un Master Coach .

Las sesiones tienen lugar de forma presencial en un aula de Tomillo, en el que un monitor vela por que todo funcione correctamente.

# Proyecto Tomillo Coders



## ODS implicados en el proyecto



## Metodología

**Práctica Deliberada** - Sistema intensivo de desarrollo progresivo de competencias: los alumnos preparan sus Retos, los ejecutan, reciben feedback inmediato y diferido y repiten el Reto de ser necesario. Una vez resuelto, pasan a Retos de mayor complejidad, superando continuamente sus zonas de confort.

**Mentalidad de Crecimiento** - Los alumnos desarrollan su mentalidad de crecimiento a través de Práctica Deliberada

**Trabajo Colaborativo** - Los alumnos programan en pareja, intercambiando roles en la ejecución de sus Retos. La preparación y evaluación de dicha ejecución también se hace en equipo



## ¿Qué os proponemos?

**Perfil:** es necesario que los voluntarios/as que participen tengan conocimientos básicos sobre programación.

**Formación al voluntariado:** los voluntarios/as recibirán una formación previa, en modalidad on-line, de 6 semanas de duración. Varias de las sesiones formativas (6 en total) serán sincrónicas (en una fecha y horario fijos) para que los voluntarios/as se conozcan entre si y generar comunidad.

La formación se podrá realizar entre junio-julio o julio-septiembre, según disponibilidad.

**Rol voluntarios/as:** actuarán como mentores o "entrenadores" de los niños/as y adolescentes, apoyándoles en su formación en competencias digitales y personales y trabajando por proyectos de programación. Se realizan **2 sesiones por semana**, de 1 hora de duración cada una. El voluntario/a realiza esta mentorización de manera on-line, no presencial.

Tanto alumnos/as como voluntarios/as se organizarán en parejas. Cada grupo (20 alumnos/as) contará con el apoyo de entre 1 y 2 parejas de voluntarios/as (2 a 4 voluntarios/as en total).

**Duración:** 1 curso académico (9 meses): septiembre 2019 – junio 2020

**Número mínimo de voluntarios:** 10 voluntarios/as

**Número máximo de voluntarios:** 40 voluntarios/as.