Catálogo de gestión escolar Aprender Conectados

Nivel Inicial

APRENDER CONECTADOS

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Introducción

El presente documento tiene como objetivo presentar de modo sistematizado los contenidos que se ofrecen desde el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación para promover la educación digital, la programación y la robótica en todas las escuelas de la Argentina.

Está dirigido a Directivos y docentes de todas las escuelas del país que imparten educación inicial con el objetivo de que integren los recursos en los trayectos de enseñanza y aprendizaje. Los materiales contenidos en este catálogo, están diseñados para fomentar el aprendizaje basado en proyectos con abordaje destacadamente interdisciplinario, el trabajo colaborativo y la generación de propuestas para la formación de redes interescolares.

Adicionalmente, cabe destacar, para conocimiento de la comunidad educativa, que el plan Aprender Conectados también cuenta con los documentos Catálogo de gestión escolar Aprender Conectados - Nivel Primario y Catálogo de gestión escolar Aprender Conectados - Nivel Secundario, para apoyar los objetivos anteriormente señalados en dichos niveles.

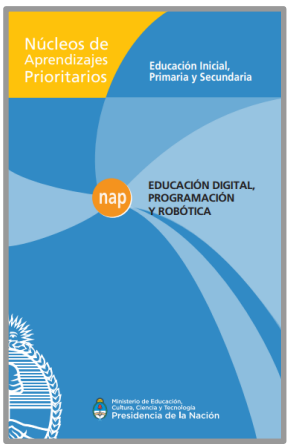
Índice

Índice

1. Recursos para la gestión de la educación digital, la programación y la robótica en la escuela
    - 1.1 Marcos pedagógicos y documentos para la gestión de Aprender Conectados
    - 1.2 Contenidos para orientar el uso y cuidado del equipamiento
    - 1.3 Recursos para favorecer el uso seguro y responsable de internet
    - 1.4 Recursos para orientar búsquedas exitosas en internet (material para docentes)
    - 1.5 Recursos digitales para la producción de proyectos
    - 1.6 Acciones para la promoción de la educación digital con la comunidad educativa
    - 1.7 Tutoriales
        - 1.7.1 Videotutoriales Aula Digital Aprender Conectados Nivel inicial
        - 1.7.2 Videotutoriales de programas recomendados
        - 1.7.3 Tutoriales Aplicaciones Aprender Conectados Tabletas Nivel Inicial
        - 1.7.4 Tutoriales ¿Cómo hacer para?
2. Actividades y recursos
3. Series Educativas Aprender Conectados
4. Portal educ.ar
    - 4.1 Especiales
    - 4.2 Entrevistas
        - Aproximaciones a la cultura digital
        - Pensamiento computacional, programación y robótica
        - Programación, robótica y perspectiva de género
        - Ciberespacio: uso seguro y responsable
        - Aprendizaje basado en proyectos
    - 4.3 Artículos
5. Educación especial y alumnos integrados
    - 5.1 Recursos para la educación digital inclusiva

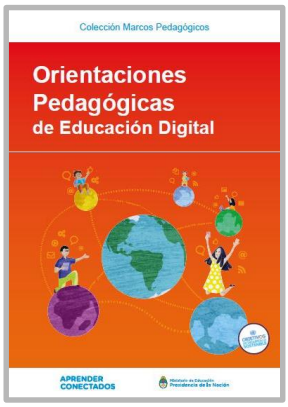
1. Recursos para la gestión de la educación digital, la programación y la robótica en la escuela

1.1 Marcos pedagógicos y documentos para la gestión de Aprender Conectados



NAP EDPR - Núcleos de Aprendizajes Prioritarios- Educación digital, programación y robótica

Los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para la Educación Inicial, Primaria y Secundaria fueron elaborados mediante un proceso que incluyó trabajo técnico, consultas regionales, discusiones y acuerdos federales. A partir de esta resolución la educación digital, la programación y la robótica comenzarán a ser obligatorios en todos los establecimientos del país.

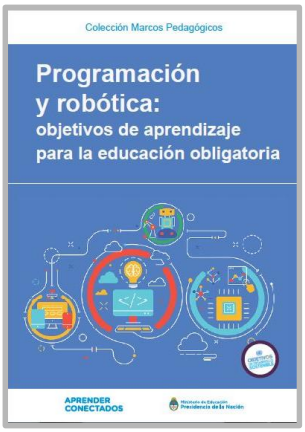


Orientaciones Pedagógicas de Educación Digital

Presenta objetivos, abordaje y lineamientos del Plan, que se ofrecen para acompañar el debate y la construcción compartida de la escuela del siglo XXI.

Competencias de Educación Digital

Presenta las competencias de educación digital sugeridas con el fin de proveer una educación integral, permanente y de calidad que permita a los estudiantes resolver problemas, crear oportunidades y cambiar el mundo.



Programación y robótica: objetivos de aprendizaje para la educación obligatoria

Propone las bases fundacionales para la construcción de objetivos y lineamientos, para la enseñanza de la programación y la robótica en todas las escuelas de la República Argentina.

Aprender Conectados Nivel Inicial

Propuesta de contenidos de Aprender Conectados para educación inicial. Los recursos reunidos en este documento fueron producidos teniendo en cuenta los NAP de Educación digital, Programación y Robótica y el diseño curricular vigente. Su finalidad es aportar innovación y diversidad a las diferentes prácticas que se llevan adelante en el Nivel Inicial, a partir de la utilización de nuevos materiales, recursos y aplicaciones.

Referente Institucional de Educación Digital (RIED)

Este documento presenta el perfil del RIED, sus tareas y una serie de recomendaciones para su selección y organización.

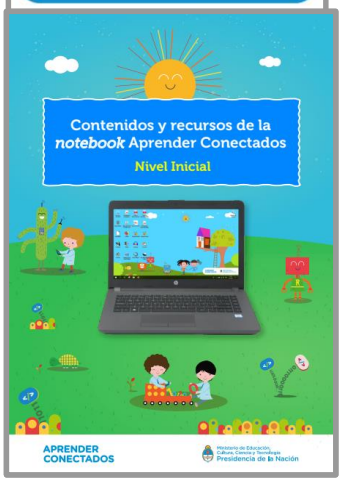
Alumno Referente de Educación Digital (RED)

Presentación que explica el perfil del alumno RED, cómo realizar su selección y propuestas de actividades.

1.2 Contenidos para orientar el uso y cuidado del equipamiento

[Uso responsable de los recursos digitales - Nivel Inicial]

Una guía con contenidos, propuestas y orientaciones para que los adultos responsables puedan acompañar a las niñas y niños en la apropiación de buenas prácticas de uso de internet. Este material pertenece al plan Aprender Conectados.



[Contenidos y recursos de la *notebook* Aprender Conectados Nivel Inicial]

Documento que describe los contenidos y aplicaciones de la *notebook* de Nivel Inicial.

[Contenidos y recursos de la tableta Aprender Conectados Nivel Inicial]

Este cuadernillo presenta un recorrido por los contenidos y aplicaciones de la tableta Aprender Conectados para el Nivel Inicial y sus modos de utilización.

1.3 Recursos para favorecer el uso seguro y responsable de internet

[Navegación responsable y segura en internet. Nivel inicial]

Una guía con contenidos, propuestas y orientaciones para que los adultos responsables puedan acompañar a las niñas y niños en la apropiación de buenas prácticas de uso de internet.

[Naveguemos con confianza y responsabilidad]

Infografía que presenta buenas prácticas en internet para orientar a los alumnos y alumnas en una navegación responsable y solidaria.

[Navegación responsable y solidaria en el ciberespacio]

Documento que ofrece orientaciones relacionadas con habitar y transitar por el ciberespacio con confianza y responsabilidad.

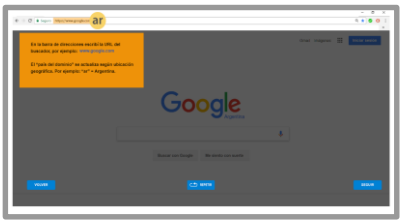
[Naveguemos con seguridad]

Especial del portal educ.ar con variedad de materiales para favorecer el desarrollo de competencias y capacidades en los alumnos, docentes y la comunidad educativa, para que todos puedan habitar el ciberespacio y transitarlo con confianza y responsabilidad.

1.4 Recursos para orientar búsquedas exitosas en internet (material para docentes)

[Competencias de educación digital y búsquedas de información]

Video introductorio al tema.



[Cómo buscar información en internet]

Video que explica los criterios para realizar búsquedas efectivas en internet

[¿Cómo realizar una búsqueda avanzada en Internet?]

Un tutorial para aprender a personalizar búsquedas de información en Internet.

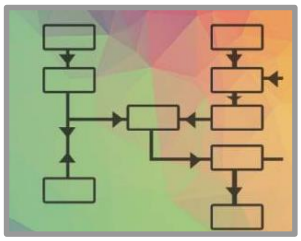
[Qué es un URL]

Infografía que ofrecen orientaciones para aprender qué es un URL (Uniform Resource Locator) o LUR (Localizador Uniforme de Recursos), y analizar los elementos que la componen.

[Búsqueda y evaluación de la información en internet]

En este trayecto de formación multiplataforma se presentan orientaciones y estrategias para acompañar a los docentes en la planificación de actividades y proyectos que integren la búsqueda y evaluación de información en internet.

1.5 Recursos digitales para la producción de proyectos



[Organización y almacenamiento de la información para trabajar en proyectos]

Se presentan una variedad de recursos que facilitan la organización y almacenamiento de la información en la nube y promueven la producción colaborativa.

[Búsqueda de información para trabajar en proyectos]

Indica algunos buscadores y sitios donde buscar información académica, imágenes y noticias. Asimismo presenta servicios de marcadores sociales donde guardar nuestras listas de sitios seleccionados.

[Trabajar en forma colaborativa en proyectos]

Presenta diferentes tipos de plataformas para presentar y organizar recursos en línea.

[Recursos TIC para compartir proyectos]

Selección de recursos para la presentación de contenido en diferentes formatos.

1.6 Acciones para la promoción de la educación digital con la comunidad educativa

[¿Cómo organizar un Scratch Day?]

Documento con ideas y sugerencias para organizar un Scratch Day en la escuelas con toda la comunidad educativa.

[Infografía Scratch]

Una infografía para conocer más sobre este lenguaje de programación.

1.7 Tutoriales

1.7.1 Videotutoriales Aula Digital Aprender Conectados Nivel inicial

[La *notebook*]

Este video tutorial presenta las conexiones más importantes de la notebook del Aula Digital del Plan Aprender Conectados, y sus funciones básicas.

[La tableta]

En este video tutorial se presentan las partes y funciones básicas de la tableta incluida en el Aula Digital del Plan Aprender Conectados.

[Cómo volver al menú principal de la tableta]

Este video tutorial explica cómo volver al menú principal de la tableta que forma parte del Aula Digital del Plan Aprender Conectados.

[Robotita]

Este video tutorial presenta cómo se carga y conecta Robotita, uno de los dispositivos del Aula Digital del Plan Aprender Conectados. También se presentan sus funciones básicas, ejemplos de programación y accesorios.

[Robotita para niños]

Este video tutorial, dirigido a niños y niñas de Nivel Inicial, explica el funcionamiento de Robotita, uno de los dispositivos del Aula Digital del Plan Aprender Conectados.

[Robotita y tableta]

Este video tutorial describe los pasos para programar Robotita con la tableta. Ambos dispositivos son parte del equipamiento del Aula Digital del Plan Aprender Conectados.

[El parlante]

En este video tutorial se presentan las partes y funciones básicas del parlante incluido en el Aula Digital del Plan Aprender Conectados.

[Colección Jugá con Scratch]

Videotutoriales para conocer las herramientas básicas de Scratch.

1.7.2 Videotutoriales de programas recomendados

Documentos colaborativos

- [Google Drive]
  Muestra cómo crear un documento compartido con Drive, servicio de almacenamiento de Google. Para acceder a https://drive.google.com se debe poseer una cuenta de correo electrónico Gmail.

- [Google calendar]
  Muestra los pasos para crear un calendario compartido. Permite crear eventos y compartirlos. Para utilizarlo es necesario disponer de una cuenta Gmail.

Edición de imágenes

- Awwapp
  Explica cómo intervenir una imagen con esta aplicación online para hacer dibujos sencillos que permite, a su vez, el trabajo colaborativo.

- Paint
  Presenta cómo crear y editar dibujos e imágenes.

Creación de pósters digitales

- Canva
  Explica cómo crear un póster digital con este programa de diseño online. Para utilizarlo ingresar a https://www.canva.com.

- Padlet
  Presenta cómo crear muros digitales on line con TutoPadlet. Permite el trabajo colaborativo de modo sincrónico y asincrónico. Para crear un mural ingresar a https://padlet.com/

- PiZap
  Explica cómo crear un collage digital. Aplicación disponible en en http://pizap.com/

Presentaciones digitales

- Impress
  Programa gratuito y de código abierto para crear presentaciones multimedia que forma parte del paquete de herramientas OpenOffice. Permite integrar texto, imágenes, clips de video, sonidos y animaciones.

- Power point
  Explica cómo crear presentaciones multimedia con esta aplicación, que forma parte del paquete de herramientas Microsoft Office. Permite integrar texto, imágenes, clips de video, sonidos y animaciones.

Edición de video

- Open shot
  Editor de video gratuito y de código abierto. Permite crear clips de vídeo a partir de uno o varios vídeos, sonidos e imágenes. El video tutorial muestra los pasos para producir un video.

Procesador de texto

- Writer
  Explica cómo crear un archivo de texto con este editor de textos gratuito y de código

abierto que forma parte del paquete de herramientas LibreOffice.

- Word
  Muestra cómo crear un archivo de texto en el editor del paquete de herramientas Microsoft Office.

1.7.3 Tutoriales Aplicaciones Aprender Conectados Tabletas Nivel Inicial

A diseñar - Tux Paint

Tutorial sobre Tux Paint, programa de dibujo diseñado para niños de 4 a 12 años, combina una interfaz fácil de usar, efectos de sonido divertidos y una mascota pingüino que guía a los niños y niñas durante el uso de la aplicación.

Escribir - Bloc de notas

Tutorial sobre el Bloc de notas, editor de texto que tiene una funcionalidad simple y permite insertar imágenes y fotos.

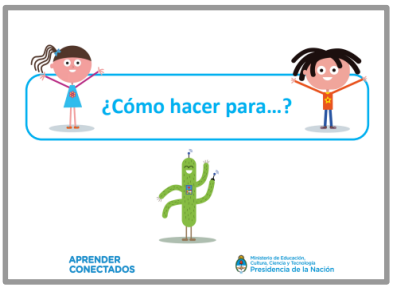
Programar - ScratchJr

Tutorial sobre ScratchJr, una de las aplicaciones de la tableta de Aprender Conectados en el Nivel Inicial. Al ser un lenguaje de programación visual, permite presentar a los niñas y niños conceptos fundamentales de programación.

Robótica - Blue- Bot

Tutorial sobre Blue-Bot, una de las aplicaciones de la tableta de Aprender Conectados en el Nivel Inicial que permite programar dispositivos como Robotita.

1.7.4 Tutoriales ¿Cómo hacer para?



[¿Cómo hacer para? (versión servidor portátil)]

Recurso que reúne toda la información sobre el funcionamiento del Aula Digital con servidor portátil del plan Aprender Conectados para el Nivel Inicial.

El tutorial incluye los siguiente temas:

- Respecto al Aula Digital Aprender Conectados
  - ¿Cómo hacer para gestionar el uso del Aula Digital Aprender Conectados?
  - ¿Cómo hacer para organizar el uso del Aula Digital Aprender Conectados?
  - ¿Cómo hacer para cuidar el Aula Digital Aprender Conectados?
  - ¿Cómo hacer para organizar información en carpetas y archivos?
- Respecto al servidor portátil
  - ¿Cómo hacer para conectar y encender el servidor portátil?
  - ¿Cómo hacer para usar el servidor portátil?
  - ¿Cómo hacer para usar las carpetas del servidor portátil?
  - ¿Cómo hacer para organizar archivos en el servidor portátil ?
  - ¿Cómo hacer para crear carpetas en Espacio docente, en el servidor portátil?
- Respecto a las tabletas
  - ¿Cómo hacer para identificar el número de serie de las tabletas?
  - ¿Cómo hacer para utilizar el modo docente en las tabletas?
  - ¿Cómo hacer para sacar fotos y grabar videos con la tableta?
  - ¿Cómo hacer para grabar audios con la tableta?
  - ¿Cómo hacer para eliminar archivos de la tableta?
  - ¿Cómo hacer para descargar aplicaciones a la tableta?
  - ¿Cómo hacer para volver al modo Aprender Conectados desde aplicaciones de las tabletas?
  - ¿Cómo hacer para vincular ROBOTITA a la tableta a través de Bluetooth?
- Respecto a las notebooks
  - ¿Cómo hacer para conectar la notebook a la red del servidor portátil?
  - ¿Cómo hacer para guardar archivos de la notebook en un dispositivo de almacenamiento externo?
  - ¿Cómo hacer para transferir archivos de la tableta a la notebook?

[¿Cómo hacer para? (versión Disco Externo)]

Recurso que reúne todas la información sobre el funcionamiento del Aula Digital con disco externo del plan Aprender Conectados para el Nivel Inicial.

El tutorial incluye los siguiente temas:

- Respecto al Aula Digital Aprender Conectados
  - ¿Cómo hacer para gestionar el uso del Aula Digital Aprender Conectados?
  - ¿Cómo hacer para organizar el uso del Aula Digital Aprender Conectados?
  - ¿Cómo hacer para cuidar el Aula Digital Aprender Conectados?
  - ¿Cómo hacer para organizar información en carpetas y archivos?
- Respecto al disco rígido externo
  - ¿Cómo hacer para usar el disco rígido externo?
  - ¿Cómo hacer para guardar archivos de la notebook en el disco rígido externo?¿Cómo hacer para organizar información en carpetas y archivos?
- Respecto a las tabletas
  - ¿Cómo hacer para identificar el número de serie de las tabletas?
  - ¿Cómo hacer para utilizar el modo docente en las tabletas?
  - ¿Cómo hacer para sacar fotos y grabar videos con la tableta?
  - ¿Cómo hacer para grabar audios con la tableta?
  - ¿Cómo hacer para eliminar archivos de la tableta?
  - ¿Cómo hacer para descargar aplicaciones a la tableta?
  - ¿Cómo hacer para volver al modo Aprender Conectados desde aplicaciones de las tabletas?
  - ¿Cómo hacer para vincular ROBOTITA a la tableta a través de Bluetooth?
- Respecto a las notebooks
  - ¿Cómo hacer para guardar archivos de la notebook en un dispositivo de almacenamiento externo?
  - ¿Cómo hacer para transferir archivos de la tableta a la notebook?

2. Actividades y recursos

[Propuestas de actividades de Educación Digital - Nivel Inicial]

Esta colección de actividades para el Nivel Inicial propone integrar recursos digitales a las salas de 4 y 5 años y multiedad, en el marco del plan Aprender Conectados del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación.

[Colección de actividades Aprender Conectados para Nivel Inicial, en Educación Digital, Programación y Robótica]

Colección de actividades que son un punto de partida sobre el cual cada docente podrá construir propuestas y desafíos que invitan a las chicas y los chicos a disfrutar y construir la aventura de aprender.

[Actividad jugando con las palabras]

Propuesta para la alfabetización para chicos que transitan etapas iniciales en la escuela que tiene por objetivo promover el aprendizaje de la escritura, tanto en su expresión como en su interpretación.

Galería digital de obras nacionales e internacionales del Museo Nacional de Bellas Artes

Colección de imágenes digitales de obras, que corresponden a distintos artistas, provistas por el Museo Nacional de Bellas Artes para integrar las propuestas educativas del Plan Aprender Conectados.

3. Series Educativas Aprender Conectados

3.1 Digiaventuras

Digiaventuras es una serie educativa creada por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, en el marco del Plan Aprender Conectados, con el objetivo de integrar la alfabetización digital en la educación inicial y primaria.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes en 16 capítulos de videos animados, esta serie presenta de un modo divertido y accesible contenidos relacionados con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica, que fueron aprobados en 2018 y deberán estar integrados a los documentos curriculares jurisdiccionales en 2020.

4. Portal educ.ar

4.1 Especiales

Aprender matemática

Presentamos recursos didácticos, entrevistas, charlas y un festival para docentes sobre Matemática para inspirar y fomentar una nueva forma de hacer y vivir las matemáticas en el espacio escolar.

Experiencia 360° Aprender Conectados

Presenta videos en formato 360° y realidad virtual, que transforman los recorridos virtuales en verdaderas experiencias educativas. Este proyecto pone a disposición de la comunidad educativa contenidos especialmente desarrollados para estudiantes de escuelas primarias, secundaria y de modalidad hospitalarias.

Microaprendizaje

Una serie de videos para profundizar en saberes y competencias relacionados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación

Congreso internacional Aprender para el futuro

Sitio del evento realizado el 26 y 27 de agosto de 2019 para acompañar la integración curricular de la educación digital, la programación y la robótica en la educación obligatoria.

Docentes en práctica

Cursos, conferencias y entrevistas que hacen foco en la práctica profesional docente para acercarla más a los desafíos que enfrentan hoy los docentes en el aula.

[Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP)]
Colección que incluye los cuadernillos con los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios establecidos por el Consejo Federal de Educación para los diferentes niveles de la Educación Inicial, Primaria y Secundaria en las distintas áreas del conocimiento.

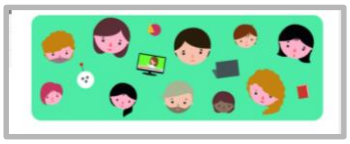
[Plan Nacional de Lectura y Escritura Prioritarios]
Para fortalecer e intensificar las prácticas de lectura, escritura y oralidad en las escuelas de todo el país.

[Educlásicos]
Biblioteca digital de clásicos universales para nivel primario y secundario

[Series Educativas Aprender Conectados]
Las Series Educativas Aprender Conectados presentan por primera vez en Argentina contenidos educativos sistematizados de alfabetización digital para toda la educación obligatoria, desde la sala de 4 años hasta el final de la escuela secundaria. A lo largo de 50 videos y 400 recursos de aprendizaje, se desarrollan los temas clave para formar a alumnos y alumnas para el presente y el futuro.

[Naveguemos con seguridad]
Especial del portal educ.ar con variedad de materiales para favorecer el desarrollo de competencias y capacidades en los alumnos, docentes y la comunidad educativa, para que todos puedan habitar el ciberespacio y transitarlo con confianza y responsabilidad. Incluye entrevistas a expertos sobre el tema.

[Aprendizaje basado en proyectos]
Presenta un conjunto de recursos para planificar proyectos escolares: entrevistas a especialistas y docentes, experiencias concretas y aplicaciones.



Experiencias que inspiran

Colección de entrevistas a docentes, estudiantes y diferentes miembros de la comunidad educativa se busca dar visibilidad a las experiencias pedagógicas y buenas prácticas que se llevan adelante en diferentes partes del país.

Scratch

Especial con entrevistas, experiencias, videotutoriales y propuestas para el aula aplicando esta plataforma de codificación gratuita para programar en forma sencilla y divertida.

#mujeresprogramadoras

Especial del portal educ.ar que incluye material para generar consciencia de la situación y para trabajar en el área de programación con las chicas de las escuelas primarias y secundarias del país.

Educar para la justicia

Ciclo de entrevistas realizado en colaboración con la Subsecretaría de Acceso a la Justicia del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación. El ciclo reúne la palabra de especialistas en mediación escolar, abuso sexual infantil, bullying y ciberbullying, grooming, discapacidad en el aula, y trata de personas y búsquedas laborales engañosas.

EducApps

Serie de artículos de divulgación dedicados a aplicaciones móviles (apps) que facilitan tareas cotidianas. Hay aplicaciones para la comunidad escolar en general y otras especialmente diseñadas para docentes o alumnos.

Consumo responsable

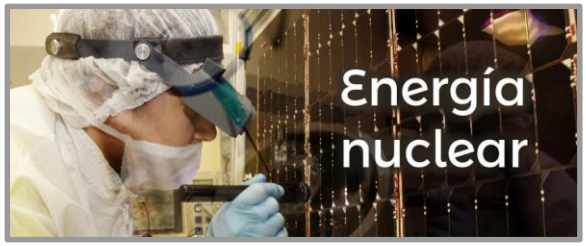
Propuestas elaboradas junto con el Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sustentable de la Nación para crear conciencia sobre las acciones que podemos hacer para favorecer el consumo responsable.

[Aprender con el cerebro en mente]

El Ministerio de Educación de la Nación y el Instituto de Neurociencias y Educación (INE) de la Fundación INECO, en el marco del Laboratorio de Neurociencia y Educación, han producido una colección de cuadernillos informativos, dirigidos a docentes de todos los niveles, con el fin de acercar los hallazgos de las neurociencias a las prácticas educativas.

Educación ambiental

Secuencias didácticas y material audiovisual sobre biodiversidad, desarrollo sustentable, energía, agua, residuos y cambio climático.



Energía nuclear

Materiales sobre la energía nuclear destinado a toda la comunidad educativa. Incluye conceptos fundamentales sobre la tecnología nuclear y sus aplicaciones pacíficas en la vida cotidiana, secuencias didácticas y material audiovisual.

El patrimonio mundial en Argentina

Colección de recursos asociados a la noción de patrimonio mundial para promover su conservación y valoración. Incluye una propuesta introductoria y un recorrido audiovisual por los lugares de la Argentina que fueron declarados patrimonio mundial por la UNESCO, acompañados por guías didácticas para trabajar en el aula.

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

Colección con documentos para abordar la campaña desarrollada por la organización civil Project Everyone, con el respaldo del UNICEF y la UNESCO, para que los niños, niñas y jóvenes de todo el mundo comprendan los temas representados en los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Videoteca Canal Encuentro

Contenidos audiovisuales sobre temas como filosofía, historia, arte, música, derechos humanos, naturaleza, ciencia e innovación, entre otros. Pueden ser utilizadas como material educativo por docentes y estudiantes.

Cruce de los Andes

Material audiovisual e ideas para el acto del 17 de agosto. Incluye en *street view* el recorrido de una de las columnas del Ejército de los Andes.

Búsquedas en internet

El 17 de mayo se celebra el Día Mundial de internet, esta publicación reúne recursos digitales y estrategias para orientar a la comunidad educativa en la búsqueda y evaluación de información en la web.

4.2 Entrevistas

Aproximaciones a la cultura digital

María Florencia Ripani, Directora Nacional de Innovación Educativa, Ministerio de Educación de la Nación

Nelson Pretto, Profesor de la Universidad Federal de Bahía, Brasil - UFBA

Manuel Moreira, Doctor en pedagogía y catedrático en tecnología educativa, Universidad de

la Laguna, España

Andrea Anfossi Gómez, ex directora general de PRONIE; Fundación Omar Dengo, Costa Rica

David Buckingham, especialista en medios y comunicación, Gran Bretaña

Marina Umaschi Bers
Directora del equipo de investigación DevTechs Tecnologías para el Desarrollo Tuft University, Estados Unidos

Pensamiento computacional, programación y robótica

Marina Umaschi Bers
La investigadora se centra en estudiar la forma en que los entornos virtuales pueden promover el desarrollo en chicos hospitalizados. Es autora del proyecto Zora: un mundo virtual donde los niños pueden crear y programar ciudades y sus propios personajes.

[Jesús Moreno]
Moreno habla sobre las posibilidades y ventajas que tiene el uso de Scratch y sobre la potencia de la comunidad formada por sus usuarios.

Programación, robótica y perspectiva de género

[Mercedes Miguel]

La Secretaria de Innovación y Calidad Educativa de la Nación, celebra en el Día de la Niña el acceso de las chicas a la tecnología, en el marco del programa

[María Florencia Ripani]

La Directora Nacional de Innovación Educativa del Ministerio de Educación, resalta la importancia de incorporar a las niñas al desarrollo de la programación y la robótica.

[Verónica Boix Mansilla]

Es investigadora de la Universidad de Harvard (EE.UU.) y reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

[Juan Carlos Volnovich]

Es médico y psicoanalista y reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

[María Inés Baqué]

La secretaría de Gobierno Digital e Innovación Tecnológica reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

[Antonio Vázquez Brust]

Es licenciado en Sistemas y científico de datos, en esta entrevista reflexiona sobre sobre la relación entre género y tecnología.

[Anna Torres]

Es directora ejecutiva de Wikimedia Argentina, en la entrevista reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

[Beatriz Busaniche]

Es presidente de la Fundación Vía Libre y en la entrevista reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

[Carolina Aguerre Regusci]

Es doctora en Ciencias Sociales (UBA) y en la entrevista reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

Melina Masnatta

Es cofundadora de Chicas en Tecnología y en la entrevista reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

Martina Santoro

Es cofundadora de Okham Studio -empresa de desarrollo de videojuegos- y presidente de la Asociación de Videojuegos de Argentina.

María Laura Orfanó

Es ingeniera en Sistemas (UTN) y en la entrevista reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

Laura Mangifesta

Es directora de Comunicación de Mumuki, una plataforma para aprender y enseñar a programar.

Lucía Viscuso

Es cofundadora de WIDE Argentina, una organización que busca conquistar la igualdad de género en la industria de la tecnología.

[Carlos Tomasino]

Es licenciado en Sistemas (UTN), desde su labor docente reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

[Estefanía Miguel]

Es ingeniera en Sistemas de Información (UTN) y en la entrevista reflexiona sobre la relación entre género y tecnología.

Ciberespacio: uso seguro y responsable

[María Florencia Ripani]

Caracteriza al ciberespacio y presenta su importancia en la sociedad actual y la cultura digital

[Beatriz Busaniche]

La especialista explica qué es la navegación segura y plantea estrategias para acompañar a los chicos en su recorrido en la web.

[Ariel Seidler]

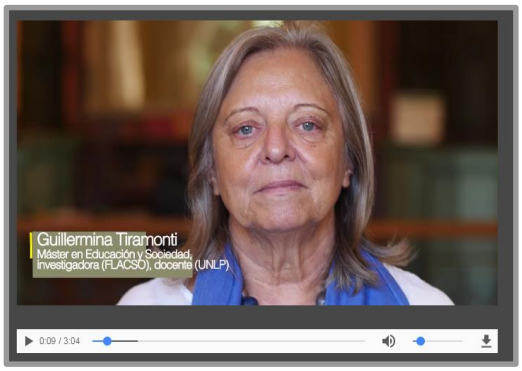
El director del Observatorio web, una organización que trabaja por tener una Web libre de discriminación habla sobre discriminación en internet, huella digital y sobre la importancia de educar en valores para prevenir situaciones indeseadas.

[Bettina Esteban]

La Lic. Esteban es miembro del programa «Las víctimas contra las violencias» del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación, alerta sobre la importancia de estar atentos al uso de las redes sociales dentro y fuera del ámbito escolar.

[Carina Rago]

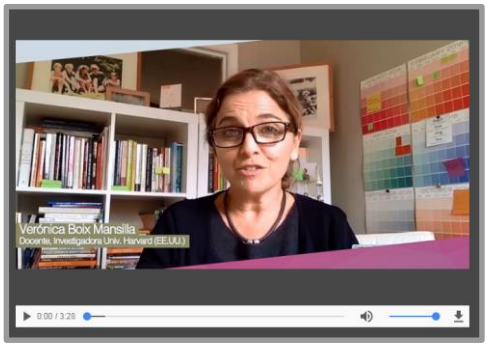
Coordinadora del programa «Las víctimas contra las violencias» del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación, aborda la problemática del bullying y ciberbullying en la escuela.



Aprendizaje basado en proyectos

[Guillermina Tiramonti]

La especialista en educación Guillermina Tiramonti comparte las posibilidades y desafíos de abordar el aprendizaje basado en proyectos.



[Verónica Boix Mansilla]

Verónica Boix Mansilla, educadora e investigadora de la Universidad de Harvard, explica en esta entrevista de qué se trata el aprendizaje basado en proyectos y cómo permite convertir problemas reales en oportunidades para enseñar.

[Miquel Amor]

Miquel Amor, director del Centro de Tecnologías Ituarte (CETEI), de Cataluña, compartió su experiencia sobre cómo abordar el aprendizaje por proyectos.

Innovación en el espacio escolar

[Rosan Bosch]

El diseño es una herramienta para el cambio en las escuelas. En esta entrevista cuenta cómo motivar a los estudiantes a través de espacios físicos innovadores.

4.3 Artículos

[Booktubers en español: cinco canales recomendados]

Una aproximación a los canales que hacen reseñas de libros en YouTube para saber cómo y qué leen los jóvenes.

[Booktubers, la última de las tribus adolescentes]

Una idea para fomentar la literatura en los más jóvenes y para compartir en familia, porque los booktubers son aptos para todo público.

4.5 Aprender Conectados en primera persona

[En el jardín realizaron una actividad con robótica para recorrer Yapeyú como lo hizo el General San Martín]

Las tierras de Yapeyú guardan los primeros pasos del General José de San Martín, por esa razón las maestras del JIN N.° 57 —de esa localidad— decidieron llevar adelante un proyecto pedagógico que incluyera robótica y programación para que sus alumnos y alumnas de nivel inicial aprender y a su vez conocer la zona como lo hizo el prócer correntino.

Experiencias destacadas Escuela de gobierno de políticas educativas

En el marco de la Escuela de Gobierno de Política Educativa del MECCyT, se realizó el trayecto “Integración de Educación digital, Programación y Robótica en Nivel Inicial”, en el que se formaron 780 directivos, supervisores y directores de ese nivel de todo el país. Compartimos 3 experiencias destacadas:

- Escuela de Gobierno - Santiago del Estero
- Escuela de Gobierno - Mendoza
- Escuela de Gobierno - Tierra del Fuego: Experiencia realizada en el Jardín N°4 de Río Grande, provincia de Tierra del Fuego, con el equipamiento provisto por el plan Aprender Conectados Nivel Inicial.

5. Educación especial y alumnos integrados

5.1 Recursos para la educación digital inclusiva

Educación digital inclusiva

Espacio con propuestas educativas y recursos pedagógicos para planificar con TIC en la modalidad Educación Especial. También presentamos documentos y entrevistas para pensar la inclusión en el aula a través de la tecnología.

Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad motora

Cuadernillo con propuestas y orientaciones para el docente acerca de cómo generar actividades significativas para los trayectos de enseñanza y aprendizaje de niños y niñas con discapacidad motora.

[Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad auditiva]

Cuadernillo con propuestas y orientaciones para el docente acerca de cómo generar actividades significativas para los trayectos de enseñanza y aprendizaje de la discapacidad auditiva.

[Educación digital inclusiva para alumnos con discapacidad visual]

Cuadernillo con propuestas y orientaciones para el docente acerca de cómo generar actividades significativas para los trayectos de enseñanza y aprendizaje de niños y niñas con discapacidad visual.

[Educación digital inclusiva para personas con discapacidad intelectual]

Cuadernillo con propuestas y orientaciones para el docente acerca de cómo generar actividades significativas para los trayectos de enseñanza y aprendizaje de estudiantes con discapacidad intelectual.

[Orientaciones para la elaboración de material digital accesible]

Un documento con sugerencias para colaborar con los docentes en la producción de material digital accesible.