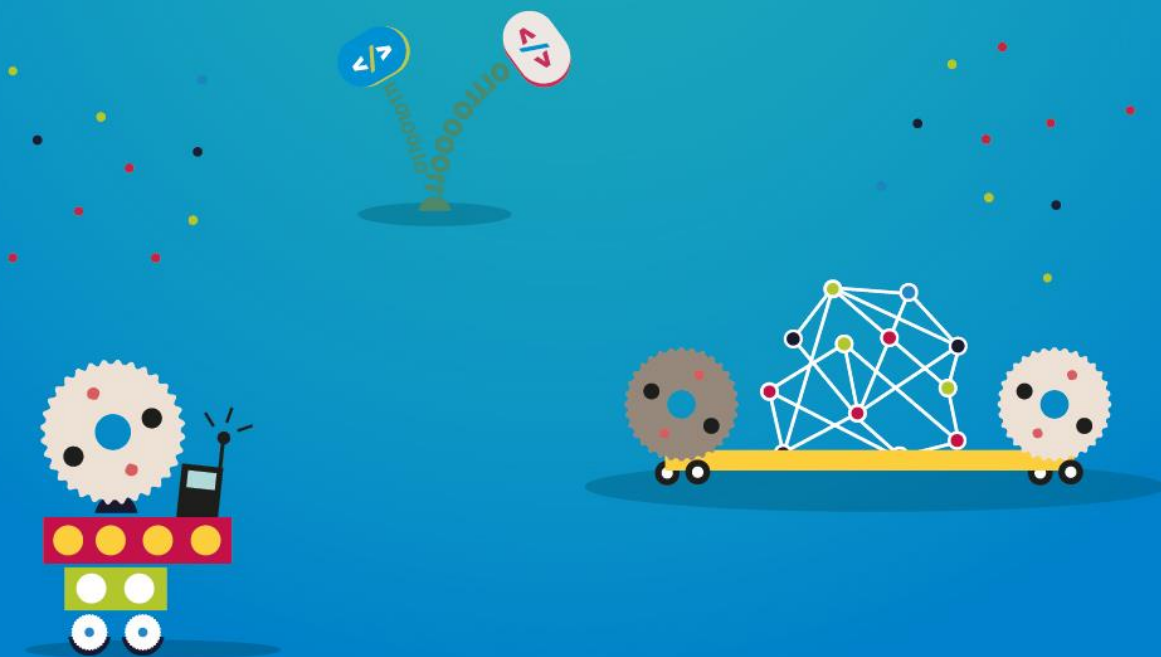




Catálogo de gestión escolar Aprender Conectados

Nivel Primario



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 primaria 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 Inicial](#) 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
 - 1.5 Recursos para el uso de celulares
 - 1.6 Recursos digitales para la producción de proyectos
 - 1.7 Recursos para integrar la educación digital en distintas áreas curriculares
 - 1.8 Acciones para la promoción de la educación digital con la comunidad educativa
2. Certámenes de buenas prácticas y de innovación pedagógica
 - 2.1 Maestros Argentinos
 - 2.2 Docentes Innovadores Aprender Conectados
 - 2.3 Maratón Nacional de Programación y Robótica
3. Series Educativas Aprender Conectados
 - 3.1 Digiaventuras Remix
4. Recursos Aprender Conectados
 - 4.1 Actividades y recursos
5. Portal educ.ar
 - 5.1 Especiales
 - 5.2 Entrevistas
 - Aproximaciones a la cultura digital
 - Pensamiento computacional, programación y robótica
 - Programación, robótica y perspectiva de género
 - Aprendizaje basado en proyectos
 - 5.3 Artículos
6. Educación especial y alumnos integrados
 - 6.1 Recursos para la educación digital inclusiva
 - 6.2 Videotutoriales de tecnología asistiva
7. Escuelas domiciliarias y hospitalarias
8. Aprender Conectados en primera persona

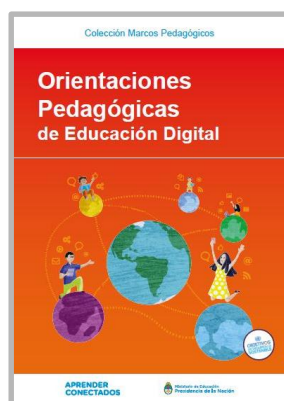
1. Recursos para la gestión de la educación digital, la programación y la robótica en la escuela

1.1 Marcos pedagógicos y documentos para la gestión de Aprender Conectados



[NAP EDPR - Núcleos de Aprendizaje 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.



[Referente institucional de Educación Digital \(RIED\)](#)

Este documento presenta el perfil, sus tareas y algunas recomendaciones para su selección y organización.



[Alumno Referente de Educación Digital \(RED\)](#)

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

1.2 Contenidos para orientar el uso y cuidado del equipamiento



[Cuidamos y protegemos la netbook - Nivel primario](#)

Infografía con sugerencias para cuidar y proteger la *netbook*.



1.3 Recursos para favorecer el uso seguro y responsable de internet

[Naveguemos con confianza y responsabilidad - Nivel primario](#)

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



[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.



[#Generación Digital - Adolescentes seguros en la web](#)

Consejos y herramientas gratuitas para crear un entorno de navegación seguro en el aula. También pueden resultar de valor para trabajar conjuntamente con familias. Presenta actividades para trabajar con alumnos de 10 a 14 años.



[Navegación responsable y solidaria en el ciberespacio](#)

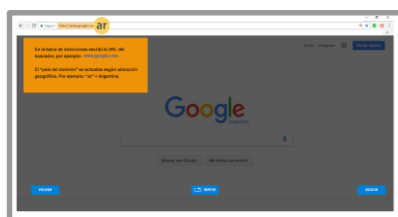
Documento que ofrece orientaciones relacionadas con habitar y transitar por el ciberespacio con confianza y responsabilidad.

1.4 Recursos para orientar búsquedas exitosas en internet



[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 una URL](#)

Infografía que ofrecen orientaciones para aprender qué es una 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 para el uso de celulares



Orientaciones pedagógicas para integrar celulares en propuestas de aprendizaje

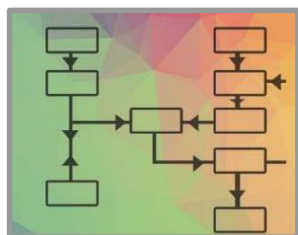
Los estudiantes usan celulares en su vida cotidiana y la escuela se enfrenta al desafío de incorporarlos en sus propuestas de aprendizaje. Este documento propone a los docentes estrategias para la utilización de los celulares en el espacio escolar.



Uso responsable y seguro de los celulares

¿Te pusiste a pensar para cuántas cosas contás con tu celular? Esta infografía te acerca sugerencias para utilizar el dispositivo de un modo responsable y seguro.

1.6 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.

1.7 Recursos para integrar la educación digital en distintas áreas curriculares



[Aprender con recursos digitales](#)

Colección de propuestas de actividades para las áreas de Matemática, Lengua, Ciencias Naturales y Sociales de la escuela primaria. Busca contribuir con la apropiación y buen uso de recursos y herramientas digitales, con el objetivo de que los estudiantes se transformen en ciudadanos activos, capaces de entender y hacer un uso crítico de las tecnologías.

1.8 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 las escuelas con toda la comunidad educativa.



[Infografía Scratch](#)

Una infografía para conocer más sobre este lenguaje de programación.



[#mujeres programadoras](#)

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.

1.9 Videotutoriales



[Colección Jugá con Scratch](#)

Videotutoriales para conocer las herramientas básicas de Scratch.



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 <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.

2. Certámenes de buenas prácticas y de innovación pedagógica

2.1 Maestros Argentinos



[Sitio del certamen](#)

Un certamen destinado a reconocer a educadores del país que hayan logrado mejoras en las trayectorias y los aprendizajes de los estudiantes.

2.2 Docentes Innovadores Aprender Conectados



[Sitio del certamen](#)

Está destinada a docentes y directivos en ejercicio de los niveles inicial, primario, secundario e institutos de formación docente de todas las modalidades de gestión estatal de la Argentina, para presentar propuestas destacadas de apropiación creativa de las TIC.

2.3 Maratón Nacional de Programación y Robótica



[Sitio del certamen](#)

Se trata de una maratón formativa, destinada a que los alumnos de todo el país desarrollen soluciones de programación en base a problemas del mundo real.

Recursos para nivel primario



[¿Qué es Scratch?](#)

Una infografía que describe la herramienta y sus funcionalidades básicas.



[Glosario de términos de programación](#)

Una recopilación de los términos básicos para la programación con Scratch.



[Consejos y buenas prácticas para programadores \(Scratch\)](#)

Consejos y buenas prácticas para programar en Scratch.



[Tutorial 1 de Scratch](#)

Una actividad para trabajar en Scratch sobre el tratamiento de la basura y el cuidado del ambiente.



[Tutorial 2 de Scratch](#)

Una actividad complementaria al tutorial 1, para trabajar en Scratch sobre el tratamiento de la basura y el cuidado del ambiente.



[Tutorial 3 de Scratch](#)

Una propuesta que agrega mayor complejidad a las propuestas anteriores para trabajar en Scratch el recorrido de un laberinto.



3. Series Educativas Aprender Conectados

3.1 Digiaventuras Remix

[Digiaventuras Remix](#) 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.

En esta serie, se presentan contenidos sistematizados de educación digital, programación y robótica, en un formato youtuber atractivo para estudiantes de segundo ciclo de primaria. Guillermina y Pepe nos acompañan a ver las aventuras de los digiamigos, para ayudarnos a descubrir cómo cuidar la computadora, cómo navegar con seguridad y responsabilidad, cómo usar recursos digitales, qué es un robot y cómo funciona, entre otros misterios del mundo digital.

A partir de los desafíos que enfrentan los personajes, 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. Recursos Aprender Conectados

Serie de documentos y recursos, que incluye materiales para el trabajo con docentes y alumnos, relacionados con Aprender Conectados.



[Recursos y aplicaciones para netbooks de nivel primario](#)

Guías de aplicaciones educativas gratuitas, organizadas por categorías para nivel primario.

Hacer una emisión  YouTube
en directo desde una computadora



Equipo mínimo necesario:
Computadora con webcam.

Dato importante:
 La primera vez YouTube tarda 24 hs. en activar tu cuenta para realizar transmisiones en vivo. Por lo que te recomendamos realizarlo con tiempo.

[Cómo hacer una emisión en directo usando YouTube](#)

Infografía con recomendaciones prácticas y los pasos a seguir para realizar emisiones en directo usando YouTube.

4.1 Actividades y recursos

Colección de actividades Aprender Conectados
Nivel Primario

Programación

[La aventura de aprender a programar](#)

Colección de actividades son un punto de partida sobre el cual cada docente podrá construir propuestas y desafíos que inviten a los estudiantes a disfrutar y construir la aventura de aprender a programar.



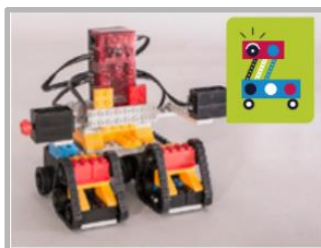
[Código PI](#)

- Guía didáctica
- Tarjeta de cuidados
- Secuencias de aprendizaje
- Videotutoriales



[MiniBot](#)

- Guía didáctica
- Tarjeta de cuidados
- Secuencias de aprendizaje
- Videotutoriales



[SuperBot móvil](#)

- Guía didáctica
- Tarjeta de cuidados
- Secuencias de aprendizaje
- Videotutoriales





SuperBot electro

- Guía didáctica
- Tarjeta de cuidados
- Secuencias de aprendizaje
- Videotutoriales



ExperimenTic

- Guía didáctica
- Tarjeta de cuidados
- Secuencias de aprendizaje
- Videotutoriales



Matebot

- Guía didáctica
- Videotutoriales
 - Componentes y funcionamiento
 - Entorno de programación
 - Piezas y armado

5. Portal educ.ar

5.1 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.



[Robótica y programación](#)

Recursos pedagógicos, entrevistas a especialistas, experiencias nacionales e internacionales y otros materiales para trabajar en todos los niveles educativos la programación y la robótica.



[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](#)

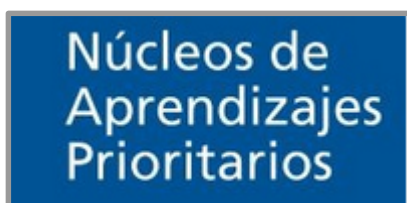
Cursos, conferencias y entrevistas que hacen foco en la práctica profesional docente para acercarla más a los desafíos que enfrentan hoy los docentes en el aula.



[Secundaria federal 2030](#)

La Secundaria Federal 2030 es una política del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología que tiene como finalidad promover transformaciones en la organización pedagógica e institucional de la

escuela secundaria para que todos los estudiantes puedan completar sus estudios con los aprendizajes fundamentales para llevar adelante sus proyectos de vida.



[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](#)

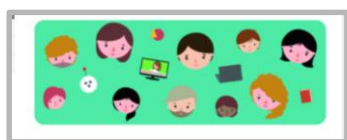
Especial del portal educ.ar con variedad de materiales para favorecer el desarrollo de competencias y capacidades en los alumnos, docentes y la comunidad educativa, para que todos puedan habitar el ciberespacio y transitarlo con confianza y

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 consciencia 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.



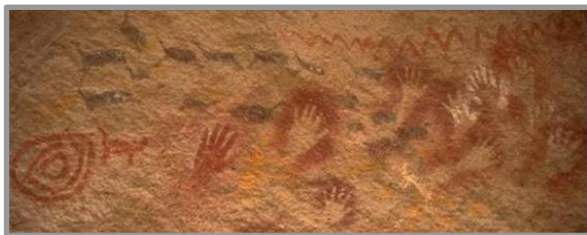
Educación ambiental

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.

5.2 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, EEstados 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 secretaria 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 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.



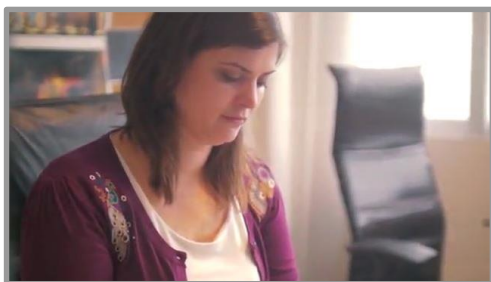
[Carolina Aguerre Regusci](#)

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.

Cibersespacio: uso seguro y responsable



[María Florencia Ripani](#)

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



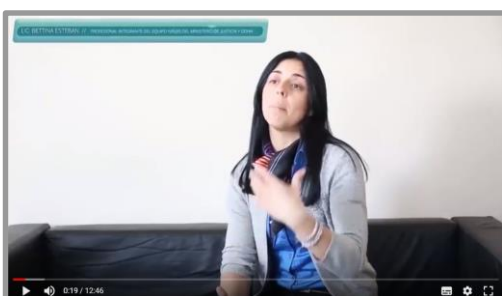
[Beatriz Busaniche](#)

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](#)

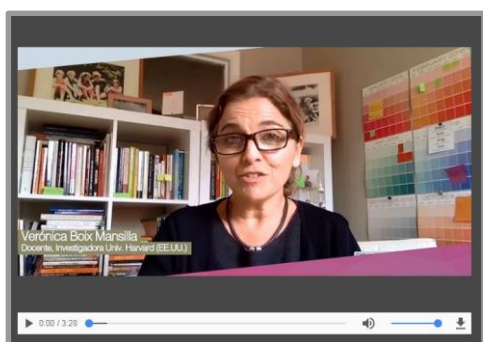
Coordinadora del programa «Las víctimas contra las violencias» del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación, aborda la problemática del bullying y cyberbullying en la escuela.

Aprendizaje basado en proyectos



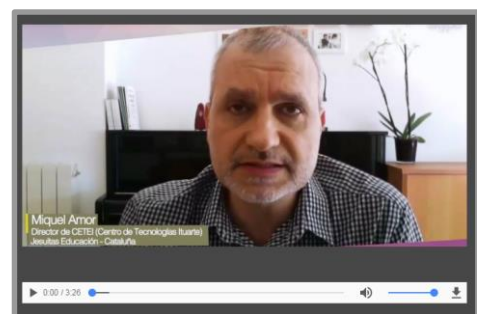
[Guillermina Tiramonti](#)

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.

5.3 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.

6. Educación especial y alumnos integrados

6.1 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 estudiantes 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.

6.2 Videotutoriales de tecnología asistiva

Explican el uso de las diferentes tecnologías asistivas entregadas en el marco del programa Conectar Igualdad a las escuelas de Educación Especial.



[Ad mouse](#)



[Brazo articulado](#)



[Pulsador o switch](#)



[Teclado expandido](#)



[Trackball](#)

7. Escuelas domiciliarias y hospitalarias



[Educación domiciliaria y hospitalaria](#)

Este especial del Portal educ.ar presenta el marco normativo y experiencias que demuestran buenas prácticas en la modalidad.

8. Aprender Conectados en primera persona

[Colección de Experiencias pedagógicas](#) de estudiantes y docentes realizadas en torno a los ejes de implementación del Plan Aprender Conectados de la Dirección Nacional de Innovación del Ministerio de Educación de la Nación Argentina.

[Abrir una puerta al mundo del pensamiento computacional y algorítmico](#)

En las escuelas de la Argentina, los jóvenes comenzaron a trabajar con el equipamiento entregado a través del Plan Aprender Conectados del Ministerio de Educación de la Nación. En General Pico, provincia de La Pampa, los docentes y estudiantes se animaron a dar los primeros pasos en programación y compartieron su experiencia con educ.ar.

[Combinaron Matemática, Ciencias Naturales y Tecnología para diseñar un vivero automatizado](#)

En el Colegio Provincial «Padre José Zink» de la localidad de Río Grande, los estudiantes junto a sus docentes diseñaron un vivero automatizado en base al kit de robótica «Gigabot», provisto por el Plan Aprender Conectados del Ministerio de Educación de la Nación.

[Los drones sobrevuelan la Escuela Agrotécnica «Eulogio Cruz Cabral»](#)

La tecnología que llega a las escuelas a través del Plan Aprender Conectados es utilizada por la comunidad educativa en distintas áreas. Por ejemplo, los estudiantes de Corrientes la aprovechan para trabajar en materias de agricultura.

[Aprender sobre el sistema solar y también a programar](#)

A través de un proyecto integrador de Ciencias Naturales y Matemática, los estudiantes de 7º grado de la Escuela Provincial N.º 645 «Ejército Argentino», de Posadas (provincia de Misiones), trabajaron con todo lo aprendido sobre el sistema solar y los planetas para dar los primeros pasos en programación con los kits que recibieron del Plan Aprender Conectados del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología.

[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.º 57 —de esa localidad— decidieron llevar adelante un proyecto pedagógico que incluyera robótica y programación para que sus alumnos y alumnas de nivel inicial aprendan y a su vez conozcan la zona como lo hizo el prócer correntino.

[Una experiencia educativa con drones en Mendoza](#)

En la Escuela Joaquín Lavado, de Mendoza, estudiantes de 4º año utilizaron los drones del plan Aprender Conectados para analizar la distribución de la rosa mosqueta en la Reserva Natural Manzano Histórico, en el departamento de Tunuyán.

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.

