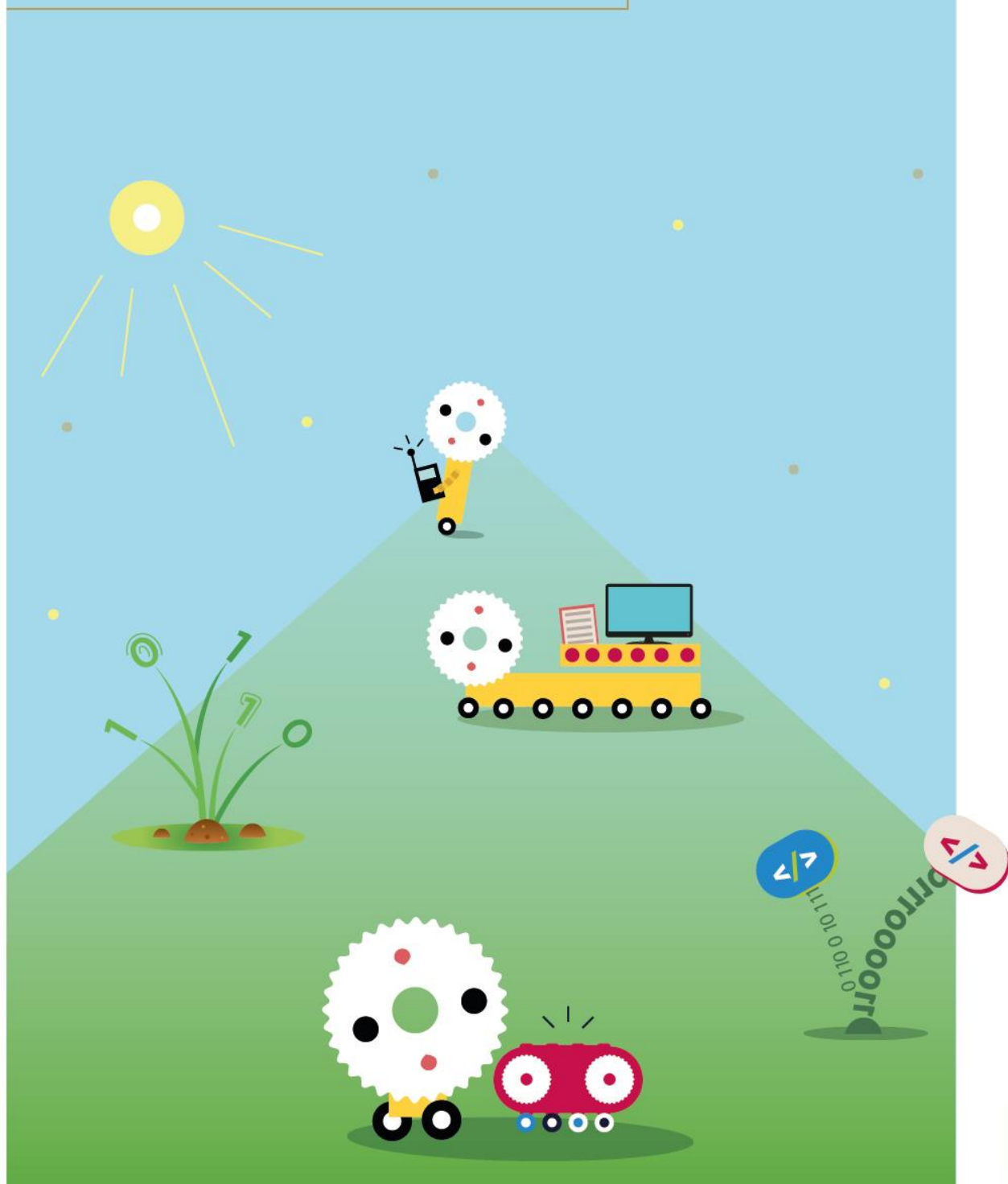


Catálogo de gestión jurisdiccional

Aprender Conectados



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 promocionar la educación digital, la programación y la robótica en todas las escuelas de la Argentina.

Está dirigido a los equipos de Educación Digital de las 24 jurisdicciones, para que a través de ellos se difundan y se compartan en todas las escuelas del país, a fin de lograr su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Introducción

Plan Operativo Anual Integral (POAI) 2019

1.1 Documento orientador para la elaboración del POAI 2019

2. Documentos de referencia

2.1 Decretos y resoluciones

2.2 Secretaría de Innovación y Calidad Educativa

2.2.1 Instituto Nacional de Formación Docente

2.3 Dirección Nacional de Innovación Educativa:

3. Recursos para la gestión de la educación digital en la escuela

3.1 Contenidos para orientar el uso y cuidado del equipamiento

3.2 Recursos para favorecer el uso seguro y responsable de internet

3.3 Recursos para orientar búsquedas exitosas en internet

3.4 Recursos para el uso de celulares

3.5 Recursos digitales para la producción de proyectos

3.6 Recursos para integrar la educación digital en distintas áreas curriculares

3.7 Acciones para la promoción de la Educación Digital con la comunidad educativa

3.8 Videotutoriales

4. Material de formación para docentes y equipos jurisdiccionales

5. Certámenes de buenas prácticas y de innovación pedagógica

5.1 Maestros Argentinos

5.2 Docentes Innovadores Aprender Conectados

5.3 Maratón Nacional de Programación y Robótica

6. Recursos de gestión Aprender Conectados

6.1 Materiales para facilitadores

6.2 Contenidos Pedagógicos, Nivel Primario

6.3 Contenidos Pedagógicos, Nivel Secundario

7. Series Educativas Aprender Conectados

7.1 Digiaventuras

7.2 Digiaventuras Remix

7.3 Somos Digitales

8. Portal educ.ar

8.1 Especiales

- 8.2 Recursos interactivos
- 8.3 Entrevistas
 - Aproximaciones a la cultura digital
 - Pensamiento computacional, programación y robótica
 - Programación, robótica y perspectiva de género
 - Aprendizaje basado en proyectos
- 8.4 Artículos
- 8.5 Aprender Conectados en primera persona
- 9. Educación especial y alumnos integrados
 - 9.1 Recursos para la educación digital inclusiva
 - 9.2 Videotutoriales de tecnología asistiva
- 10. Escuelas domiciliarias y hospitalarias
- 11. Acompañamiento territorial

Plan Operativo Anual Integral (POAI) 2019

Los diversos recursos que se listan en el presente documento se identifican con las líneas de acción del Plan Operativo Anual Integral 2019, relacionadas con la Dirección Nacional de Innovación Educativa.

Proyecto integrador	Subproyecto - actividad	Línea de acción (breve descripción)	Indicador sugerido seguimiento pedagógico
1.Fortalecimiento de la formación docente inicial	1.Fortalecimiento de la educación digital en la formación inicial docente, particularmente en el nivel inicial	1. Talleres de formación sobre educación digital, programación y robótica para docentes y estudiantes avanzados, en formato autoasistido y otras modalidades.	Cantidad de Institutos de Formación Docente alcanzados
		2. Contratación de perfiles pedagógicos para equipos jurisdiccionales Aprender Conectados (previsión de gastos de movilidad).	
9.Innovación educativa	1.Educación digital, programación y robótica en Nivel Inicial (salas de 4 y 5 años)	1. Organización sistematizada con autoridades y el sistema educativo del nivel para la integración de la educación digital, la programación y la robótica según los NAP.	Cantidad de Jardines de Infantes alcanzados
		2. Desarrollo de una estrategia sistematizada de sensibilización autoasistida para supervisores, directivos y docentes de todas las salas de 4 y 5 años.	
		3. Contratación de perfiles pedagógicos para equipos jurisdiccionales Aprender Conectados (previsión de gastos de movilidad).	
	2.-Escuelas innovadoras Aprender Conectados	1.Promoción de talleres autoasistidos y otras modalidades de formación para el uso autónomo de dispositivos y recursos digitales. Asistencia remota a escala con foco presencial.	Cantidad de escuelas inscriptas. Cantidad de Docentes formados.
		2. Implementación intensificada de los recursos Aprender Conectados y los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica.	
		3. Generación y registro de proyectos educativos innovadores y producción de recursos para su publicación.	
		4. Promoción e implementación de Escuela Argentina Digital.	
		5. Contratación de perfiles pedagógicos para equipos jurisdiccionales Aprender Conectados (previsión de gastos de	

		movilidad).	
	3.Promoción de la educación digital, la robótica y la programación.	1. Integración de los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica con los documentos curriculares jurisdiccionales y acciones pedagógicas.	Cantidad de escuelas alcanzadas Cantidad de proyectos presentados.
		2. Implementación de series educativas y otros recursos Aprender Conectados.	
		3. Promoción y consolidación de la escuela como nodo de alfabetización digital (educación digital, programación y robótica): Catálogo de Gestión, RIED, RED y Comunidades de Aprendizaje.	
		4. Promoción y registro de participantes en certámenes y programas de Aprender Conectados: Maratón Nacional de Programación y Robótica, Docentes Innovadores y otros eventos organizados por la DNIE.	
		5. Promoción de talleres autoasistidos y otras modalidades de formación para el uso autónomo de dispositivos y recursos digitales. Asistencia remota a escala con foco presencial en escuelas de mayor necesidad.	
		6. Contratación de perfiles pedagógicos para equipos jurisdiccionales Aprender Conectados (previsión de gastos de movilidad).	
	4.Eventos y certámenes especiales	1.Desarrollo de eventos y actividades especiales.	Cantidad de encuentros Cantidad de equipos técnicos
	5.Registro de experiencias de buenas prácticas de educación digital, programación y robótica	1. Registro de experiencias de buenas prácticas de educación digital, programación y robótica de acuerdo a los lineamientos de la DNIE.	Cantidad de proyectos Cantidad de materiales/ documentos
		2. Contratación de perfiles pedagógicos y técnico-pedagógicos para equipos jurisdiccionales Aprender Conectados (previsión de gastos de movilidad).	
		3. Sistematización de la información relevada que dé cuenta de los avances del POAI y otras acciones de Aprender Conectados realizadas en la jurisdicción.	

Los diferentes recursos se presentan identificados con los numeración señalada en el cuadro arriba detallado.

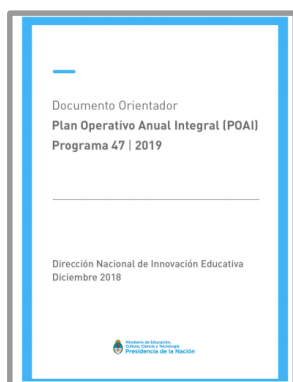
A modo de ejemplo:



El recurso asociado a este ícono se refiere a:

Proyecto integrador 1: Fortalecimiento de la formación docente inicial
Subproyecto-actividad 1: Fortalecimiento de la educación digital en la formación inicial docente, particularmente en el nivel inicial
Línea de acción 1: Talleres de formación sobre educación digital, programación y robótica para docentes y estudiantes avanzados, en formato autoasistido y otras modalidades.

1.1 Documento orientador para la elaboración del POAI 2019



[Documento orientador para la elaboración del POAI 2019](#)

Documento tiene por objetivo brindar lineamientos que ayuden a las jurisdicciones en la elaboración de los Planes Operativos Anuales Integrales (POAI) 2019, específicamente en lo que refiere a la planificación de los proyectos integradores que se coordinan y/o financian desde la Dirección Nacional de Innovación Educativa (DNIE).

2. Documentos de referencia

2.1 Decretos y resoluciones



[Decreto de creación de Aprender Conectados](#)

Decreto del 27 de abril de 2018 mediante el cual se crea el Plan Aprender Conectados en el ámbito del Ministerio de Educación de la Nación.



[Resolución Ministerial de reglamentación de Aprender Conectados 1410 2018](#)

Decreto del 30 de mayo de 2018 que reglamenta el Plan Aprender Conectados en el ámbito de la la Secretaría de Innovación y Calidad Educativa.

[Anexo I](#)

[NAP EDPR - Núcleos de Aprendizajes Prioritarios-Educación digital, programación y](#)



robótica

Resolución 343/2018 del Consejo Federal de Educación que aprueba los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios de Educación Digital Programación y Robótica.

2.2 Secretaría de Innovación y Calidad Educativa



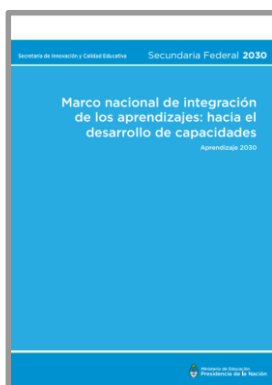
Argentina enseña y aprende. Plan Estratégico Nacional 2016-2021

Presenta los ejes y objetivos educativos prioritarios para el período 2016-2021.



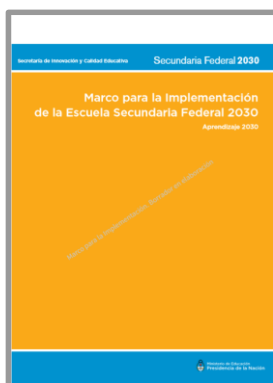
Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina - MOA

Presenta las dimensiones necesarias para repensar el actual modelo escolar basado en la enseñanza por disciplinas y transitar progresivamente hacia propuestas escolares renovadas.



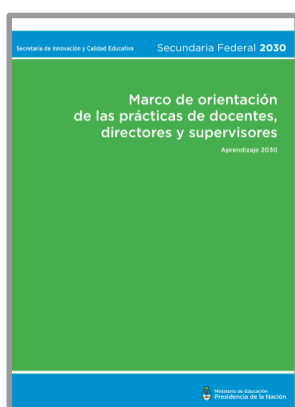
Marco Nacional de integración de los aprendizajes: hacia el desarrollo de capacidades

Presenta el desarrollo de capacidades como foco de la organización curricular de la enseñanza a los fines de favorecer procesos de aprendizaje de calidad que sostengan trayectorias educativas integrales y continuas. Forma parte de la serie de documentos de acompañamiento a la implementación de Secundaria Federal 2030. Incluye las competencias de Educación Digital.



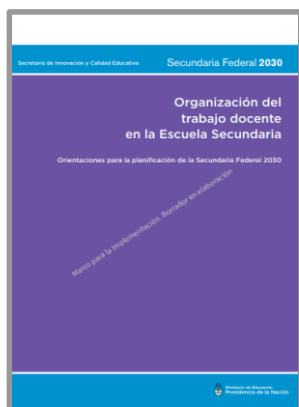
[Marco para la Implementación de la Escuela Secundaria Federal 2030](#)

Tiene como objetivo apoyar los procesos de planificación e implementación de la transformación de la educación secundaria en la Argentina. Está dirigido a funcionarios y equipos técnicos de los Ministerios de Educación de las provincias y CABA que se encuentren involucrados en los procesos de formulación y gestión de las políticas educativas destinadas a fortalecer la calidad educativa del nivel.



[Marco de orientación de las prácticas de docentes, directores y supervisores](#)

Presenta orientaciones para el ejercicio docente, directivo y de supervisores/as/ inspectores/as, con el propósito de fortalecer sus prácticas y así contribuir a la mejora continua de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.



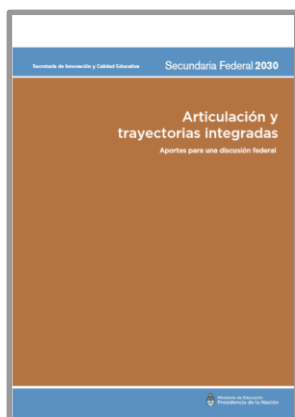
[Organización del trabajo docente en la Escuela Secundaria](#)

El documento se encuentra en proceso de desarrollo por el Ministerio de Educación de la Nación en articulación con las provincias y la CABA reúne las orientaciones para la planificación de la Secundaria 2030. En él se propone una transformación integral de la escuela secundaria con el objetivo de garantizar la terminalidad con calidad por parte de todos los estudiantes del país.



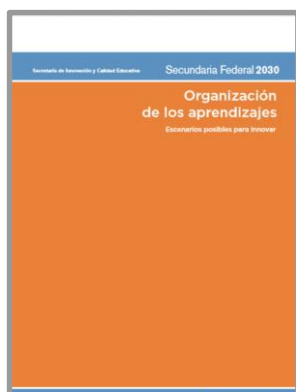
[Aprendizaje integrado](#)

Este documento está destinado a los Equipos Técnicos Jurisdiccionales (ETJ) y se propone brindar algunas ideas sobre la importancia de lograr un aprendizaje integrado en la Educación Secundaria. Presenta un marco orientador para reflexionar sobre la gestión del aprendizaje, la planificación, la enseñanza y la evaluación desde la interdisciplinariedad.



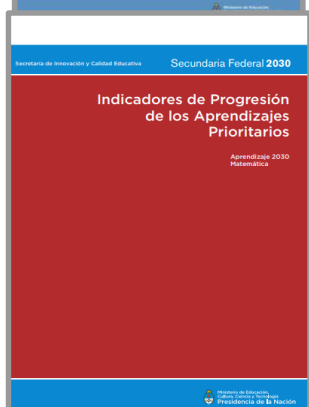
[Articulación y trayectorias integradas](#)

Este documento pone a disposición una serie de reflexiones que nutren el debate sobre la organización actual del sistema educativo y la experiencia escolar de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que transitan la escolaridad obligatoria.



[Organización de los aprendizajes](#)

Este documento forma parte de la serie de propuestas para el acompañamiento a la implementación de la Secundaria Federal 2030 y presenta a su vez escenarios posibles para pensar las innovaciones en la organización de la enseñanza y de los aprendizajes de la Educación Secundaria Obligatoria en línea con las orientaciones del Marco de Organización de los Aprendizajes (MOA).



[Indicadores de Progresión de los Aprendizajes Prioritarios de Matemática](#)

Con la participación de todas las provincias, en la 89ª edición del Consejo Federal de Educación, se establecieron los contenidos mínimos fundamentales de la enseñanza-aprendizaje de la Matemática que se espera que todos los estudiantes obtengan durante su escolaridad.

2.2.1 Instituto Nacional de Formación Docente



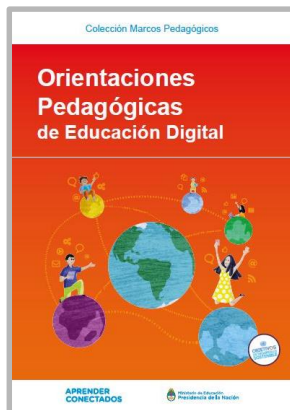
[Marco Referencial de Capacidades Profesionales de la Formación Docente Inicial](#)

Define las capacidades profesionales docentes para enseñar, promover aprendizajes de una manera adecuada y eficaz y resolver problemas característicos de la docencia. Incluye aspectos de la Educación Digital.



2.3 Dirección Nacional de Innovación Educativa:

Colección Marcos Pedagógicos Aprender Conectados



[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.

3. Recursos para la gestión de la educación digital en la escuela

POAI 2019

9.1.1.; 9.1.2.; 9.2.2.;
9.2.3.; 9.3.1.; 9.3.3.



Referente institucional de Educación Digital (RIED)

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



Referente de Educación Digital (RED)

Este documento presenta el perfil del RED y las tareas designadas para ese rol.



Catálogo de gestión escolar Aprender Conectados - Nivel Inicial

Serie de recursos, que incluye materiales y sugerencias para la implementación de la Educación Digital, Programación y robótica en el Nivel Inicial.



[Catálogo de gestión escolar Aprender Conectados - Nivel Primario](#)

Serie de recursos, que incluye materiales y sugerencias para la implementación de la Educación Digital, Programación y robótica en la educación primaria.



[Catálogo de gestión escolar Aprender Conectados - Nivel Secundario](#)

Serie de recursos, que incluye materiales y sugerencias para la implementación de la Educación Digital, Programación y robótica en la educación secundaria.



[Aprender Conectados Nivel Inicial](#)

Propuesta de contenidos de Aprender Conectados para educación inicial. Los recursos reunidos en este cuadernillo 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

3.1 Contenidos para orientar el uso y cuidado del equipamiento



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

Cuadernillo que describe los contenidos de la *notebook* de Nivel Inicial. Ha sido elaborado para aportar innovación y diversidad al nivel inicial, a partir de la utilización de nuevos materiales, recursos y aplicaciones.

POAI 2019

1.1.1.; 9.1.2.;
9.2.1.; 9.3.5.



Contenidos y uso de la tableta Aprender Conectados Nivel Inicial

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



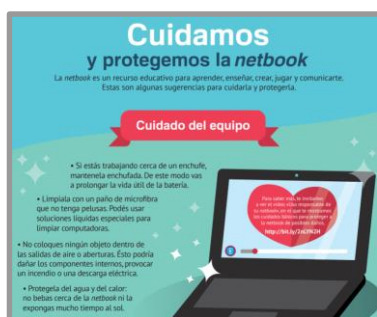
Uso responsable de los recursos digitales

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.



Cuidamos y protegemos la netbook - Nivel primario

Infografía con sugerencias para cuidar y proteger la netbook.



Cuidamos y protegemos la netbook - Nivel secundario

Infografía con recomendaciones para cuidar y proteger la netbook.

3.2 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. Este material pertenece al plan Aprender Conectados.



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 confianza y responsabilidad - Nivel secundario](#)

Documento para alumnos y alumnas con buenas prácticas para 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.



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

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



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

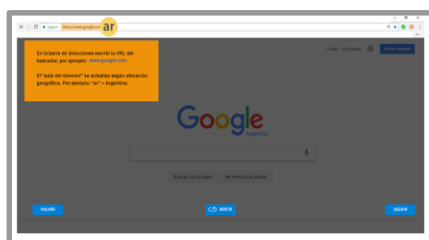
Consejos y herramientas gratuitas para crear un entorno de navegación seguro en el aula. También pueden resultar de valor para trabajar conjuntamente con familias. Presenta actividades para trabajar con alumnos de 10 a 14 años.

3. 3 Recursos para orientar búsquedas exitosas en internet



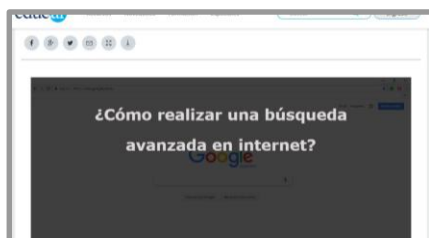
Competencias de educación digital y búsquedas de información

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.

3.4 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.

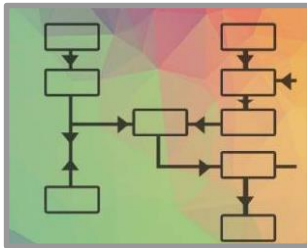


[Uso responsable y seguro de los celulares](#)

¿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.



3.5 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.

3.6 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.

3.7 Acciones para la promoción de la Educación Digital con la comunidad educativa

POAI 2019

9.1.1.; 9.1.2.; 9.2.1.;
9.2.1.; 9.3.1; 9.3.2.



[¿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.

POAI 2019

9.3.3.



#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.



POAI 2019

9.1.2.; 9.2.1.;
9.3.4.; 9.3.5.

3.8 Videotutoriales



Jugá con Scratch

Videotutoriales para conocer las herramientas básicas de Scratch con [actividades complementarias](#).

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 poster 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.

4. Material de formación para docentes y equipos jurisdiccionales



Cursos autoasistidos del portal educ.ar que requieren inscripción

[Programando robots con mBlock](#)

Un recorrido por los fundamentos de la robótica educativa, el pensamiento computacional y su aplicación como recurso educativo en los proyectos y en las actividades escolares. Ofrece la posibilidad de poner en contacto nuestro mundo, el mundo físico, con el mundo virtual de las máquinas y los dispositivos a partir de la computación física. Destinatarios: docentes en ejercicio y en formación de nivel primario y secundario.

[Planificación de proyectos de Educación Digital](#)

Orientaciones pedagógicas para planificar con TIC y promover el desarrollo de las competencias digitales. Los contenidos establecen un recorrido que va desde aspectos generales a otros más particulares y concretos de la práctica docente. Destinatarios: docentes en ejercicio o en formación de nivel primario.

[Desafíos de la educación digital](#)

El objetivo general del curso es presentar los principales aspectos y desafíos de la educación digital y establecer así el punto de partida conceptual para la mejora y renovación de las prácticas pedagógicas en las escuelas de todo el país. Destinatarios: docentes en ejercicio o en formación de nivel primario.

[Programando celulares con App Inventor](#)

Propone un recorrido para aprender programación en celulares con la aplicación App Inventor para introducir los conceptos fundamentales de la programación de celulares y su aplicación en el ámbito escolar. Destinatarios: docentes en ejercicio o en formación de nivel primario y secundario.

[Arte y programación con Processing](#)

Un recorrido para aprender programación de manera visual en el entorno Processing. Se abordan las competencias de educación digital relacionadas con la programación, la importancia de aprender a programar para desarrollar el pensamiento computacional y la creatividad, habilidades aplicables en todos los aspectos de la vida. Destinatarios: docentes en ejercicio y en formación de nivel primario y secundario.

[Conocer y gestionar el Aula Digital Móvil \(ADM\)](#)

El objetivo general del curso es promover el uso del ADM en las escuelas, para favorecer el aprendizaje de competencias de educación digital entre los alumnos. También está disponible en una versión locutada.

Cursos autoasistidos de INFOD

Alfabetización digital: búsquedas en internet (ADM)

En este curso se presentan distintas orientaciones para comprender la gramática del ciberespacio, y desarrollar habilidades de búsqueda, selección y evaluación de la información en internet, conforme los desafíos que presenta la sociedad actual y futura.

Los contenidos de los siguientes cursos están disponibles para las jurisdicciones que los soliciten a través de educacion.digital@educacion.gob.ar

Competencias y planificación en educación digital

Este taller aborda cómo planificar actividades y proyectos pedagógicos integrando las competencias de educación digital. También está disponible en una versión locutada.

Orientaciones de Educación Digital

Este taller presenta orientaciones pedagógicas y lineamientos para la integración de la educación digital en los proyectos escolares. Desarrolla la temática de alfabetización digital en entrevistas a expertos. También está disponible en una versión locutada.

Fortalecimiento de la educación digital en la gestión institucional

Este taller propone estrategias para fortalecer y promover la educación digital en las escuelas de las diferentes jurisdicciones. Propone reflexionar acerca de cómo favorecer la construcción y la consolidación de la gestión institucional como promotora de la educación digital en el establecimiento educativo.

Taller de acompañamiento a la entrega del ADM en las escuelas

Este taller está centrado en el uso del ADM y sus posibilidades de integración en los proyectos escolares de educación digital.

Búsqueda, evaluación y producción de información en internet. Criterios y estrategias didácticas

Taller enfocado en los criterios para guiar la adquisición de las competencias digitales necesarias para integrarse plenamente en la cultura digital y en la sociedad del futuro.

Gestión de Proyectos de Programación y Robótica en las Instituciones Educativas

Este curso presenta los modos de gestionar proyectos de programación y robótica en las escuelas. Se sugiere que este curso sea realizado simultáneamente, y en un espacio colaborativo compartido, por los actores de la gestión escolar y los equipos jurisdiccionales.

Pensamiento computacional e introducción a la programación con Scratch y Pilas

Taller con propuestas de actividades que incluye el desarrollo del concepto de pensamiento computacional, además de cómo integrar las aplicaciones Scratch y Pilas a la enseñanza y el aprendizaje. Presenta propuestas para el aula y una variedad de videotutoriales.

Introducción a la programación con Pilas Engine

Taller que se enfoca en desarrollar los fundamentos del pensamiento computacional y comprender y practicar los conceptos básicos de la programación con Pilas Engine.

Pensamiento computacional e Introducción a la programación con Scratch

Taller que se enfoca en desarrollar los fundamentos del pensamiento computacional y comprender y practicar los conceptos básicos de la programación con Scratch.

Introducción a la programación Processing

Taller que aborda la programación creativa a través del diseño y desarrollo de un proyecto que aplica los fundamentos y conceptos básicos de Processing para dar solución a un problema real como la programación de un juego.

Robótica con Scratch para Arduino S4A

Taller que propone un recorrido para reconocer los entornos de programación como recursos educativos para fortalecer el desarrollo de competencias digitales. Entre sus objetivos se destaca la posibilidad de promover la reflexión sobre la utilidad de los programas para representar ideas y resolver problemas, así como también el encuentro con el otro a partir del trabajo colaborativo.

La cultura youtuber y la escuela

Taller que presenta una definición multidimensional de Youtube y caracteriza la cultura youtuber. Brinda herramientas básicas y recomendaciones para la creación de recursos.

Sensibilización para facilitadores jurisdiccionales de Educación Digital 2018

Este curso está diseñado para la formación y profesionalización de los equipos jurisdiccionales. Tiene como objetivo introducir a los facilitadores en los contenidos centrales que hacen al paradigma de la educación digital, pensando juntos estrategias para acercarlos a la comunidad educativa y lograr su progresiva apropiación.

Pensamiento computacional e introducción a la programación con Scratch (Infod)

El curso propone transitar un camino de reflexión y producción sobre las competencias y saberes relacionados con el pensamiento computacional y las nuevas formas de expresión de la cultura digital como son los lenguajes de las computadoras, pensando a la programación como una extensión de la escritura, cuya integración a las prácticas de enseñanza y

aprendizaje cumple con las demandas de la alfabetización del siglo XXI.

La educación digital en el marco de Aprender Conectados (Infod)

El curso propone reflexionar sobre la cultura escolar y las prácticas de enseñanza y de aprendizaje en relación con los desafíos y oportunidades que nos plantea el cambio de paradigma que representa la sociedad digital. Se abordan el acercamiento a los marcos pedagógicos del Plan Aprender Conectados: *Orientaciones pedagógicas* y *Competencias de Educación Digital*.

La *netbook* como recurso educativo

El curso propone realizar un recorrido para potenciar el uso de las *netbook* como recurso educativo de uso cotidiano en los proyectos y actividades escolares.

Creación de contenidos digitales interactivos

El curso se centra en los criterios de selección y uso de las herramientas tecnológicas adecuadas que permitirán diseñar los propios materiales digitales interactivos para el aula.

Pensamiento computacional y programación

El curso aborda los fundamentos del pensamiento computacional y la comprensión y práctica de los conceptos básicos de la programación.

Documentar experiencias en el aula

El taller propone a los docentes documentar sus experiencias, a partir del registro y la sistematización de información de sus experiencias de trabajo con los estudiantes.

Programando robots con mBlock

Un recorrido por los fundamentos de la robótica educativa, el pensamiento computacional y su aplicación como recurso educativo en los proyectos y en las actividades escolares.

Programando celulares con App Inventor

Se propone un recorrido para aprender programación en celulares con la aplicación App Inventor para introducir los conceptos fundamentales de la programación de celulares y su aplicación en el ámbito escolar. Destinatarios: docentes en ejercicio o en formación de nivel primario y secundario.

Arte y programación con Processing

Un recorrido para aprender programación de manera visual en el entorno Processing. Se abordan las competencias de educación digital relacionadas con la programación, la importancia de aprender a programar para desarrollar el pensamiento computacional y la creatividad, habilidades aplicables en todos los aspectos de la vida. Destinatarios: docentes en ejercicio y en formación de nivel primario y secundario.

Planificación de proyectos de Educación Digital

Orientaciones pedagógicas para planificar con TIC y promover el desarrollo de las competencias digitales. Los contenidos establecen un recorrido que va desde aspectos generales a otros más particulares y concretos de tu práctica como docente. Destinatarios: docentes en ejercicio o en formación de nivel primario.

Desafíos de la educación digital

El objetivo general del curso es presentar los principales aspectos y desafíos de la educación digital y establecer así el punto de partida conceptual para la mejora y renovación de las prácticas pedagógicas en las escuelas de todo el país. Destinatarios: docentes en ejercicio o en formación de nivel primario.

5. Certámenes de buenas prácticas y de innovación pedagógica

5.1 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.



5.2 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.

5.3 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.



[Especial Maratón Nacional de Programación y Robótica](#)

Especial de educ.ar con contenidos y experiencias

Recursos para nivel primario



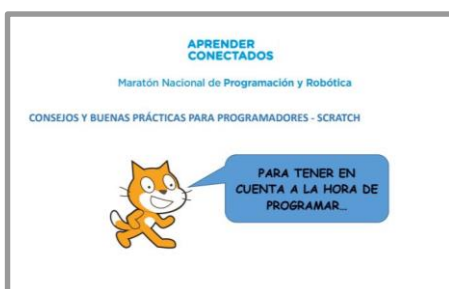
[¿Qué es Scratch?](#)

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.

Recursos para nivel secundario



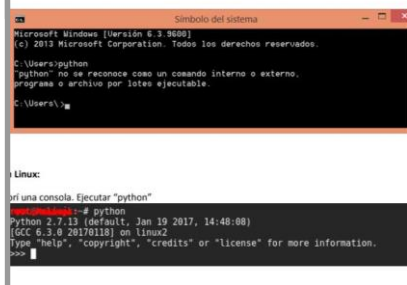
[Consejos y buenas prácticas para programadores \(Python\)](#)

Un resumen de buenas prácticas para la presentación de programas en Python.

Caracteres ASCII imprimibles															
espacio	65	A	97	a	128	Q	160	À	192	À	224	À	256	À	288
!	66	B	98	b	129	R	161	Á	193	Á	225	Á	257	Á	289
"	67	C	99	c	130	S	162	Â	194	Â	226	Â	258	Â	290
#	68	D	100	d	131	T	163	Ã	195	Ã	227	Ã	259	Ã	291
\$	69	E	101	e	132	U	164	Ä	196	Ä	228	Ä	260	Ä	292
%	70	F	102	f	133	V	165	Å	197	Å	229	Å	261	Å	293
&	71	G	103	g	134	W	166	Æ	198	Æ	230	Æ	262	Æ	294
'	72	H	104	h	135	X	167	Ç	199	Ç	231	Ç	263	Ç	295
(73	I	105	i	136	Y	168	È	200	È	232	È	264	È	296
)	74	J	106	j	137	Z	169	É	201	É	233	É	265	É	297
*	75	K	107	k	138	[170	Ê	202	Ê	234	Ê	266	Ê	298
+	76	L	108	l	139	\	171	Ë	203	Ë	235	Ë	267	Ë	299
,	77	M	109	m	140]	172	Ì	204	Ì	236	Ì	268	Ì	300
-	78	N	110	n	141	^	173	Í	205	Í	237	Í	269	Í	301
.	79	O	111	o	142	_	174	Î	206	Î	238	Î	270	Î	302
:	80	P	112	p	143	`	175	Ï	207	Ï	239	Ï	271	Ï	303
;	81	Q	113	q	144	{	176	Ð	208	Ð	240	Ð	272	Ð	304
<	82	R	114	r	145		177	Ñ	209	Ñ	241	Ñ	273	Ñ	305
=	83	S	115	s	146	~	178	Ò	210	Ò	242	Ò	274	Ò	306
>	84	T	116	t	147		179	Ó	211	Ó	243	Ó	275	Ó	307
?	85	U	117	u	148		180	Ô	212	Ô	244	Ô	276	Ô	308
@	86	V	118	v	149		181	Õ	213	Õ	245	Õ	277	Õ	309
A	87	W	119	w	150		182	Ö	214	Ö	246	Ö	278	Ö	310
B	88	X	120	x	151		183	×	215	×	247	×	279	×	311
					152		184	Ø	216	Ø	248	Ø	280	Ø	312

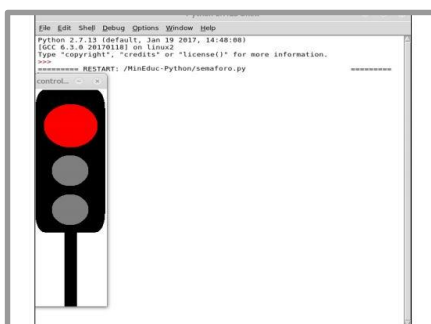
[Glosario de términos de programación](#)

Una recopilación de los términos fundamentales para el campo de la programación.



[Entornos de desarrollo IDE](#)

Distintos ejemplos que servirán de ayuda a la hora de desarrollar proyectos.



Tutoriales para programar con Python en línea (Trinket)

- [Tutorial 1](#)
- [Tutorial 2](#)



Tutoriales para programar con Python sin conexión a internet (IDLE)

- [Tutorial 1](#)
- [Tutorial 2](#)
- [Tutorial 3](#)

6. Recursos de gestión Aprender Conectados

6.1 Materiales para facilitadores

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

POAI 2019

9.5.1.; 9.5.2.; 9.5.3.

Para equipos interdisciplinarios coordinación de los actores y el aprendizaje a través del nivel escolar	Para equipos de coordinación de los actores y el aprendizaje a través del nivel escolar	Para los docentes Atención, gestión de la clase y aprendizaje de los alumnos
Para el docente de la asignatura <ul style="list-style-type: none">Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.	Para el docente de la asignatura <ul style="list-style-type: none">Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.	Para el docente <ul style="list-style-type: none">Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.Identificar el conocimiento y habilidades de los estudiantes en la asignatura.

[Orientaciones para equipos jurisdiccionales, directivos y docentes](#)

Cuadro organizativo con descripción de las tareas de los diferentes actores que participan del proyecto



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

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



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

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



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

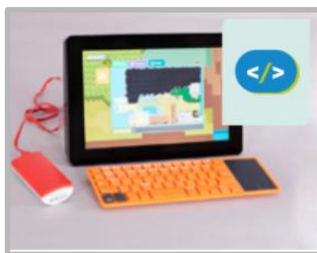
Infografía con recomendaciones prácticas y los pasos a seguir para realizar emisiones en directo usando YouTube.

6.2 Contenidos Pedagógicos, Nivel Primario



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.



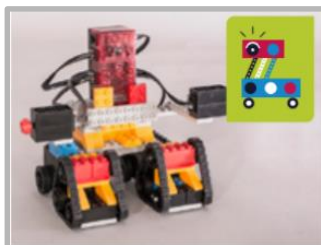
Código PI

- 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



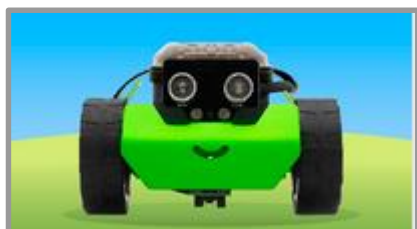
SuperBot electro

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



Experimento

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



Matebot

- [Guía didáctica](#)
- Videotutoriales
 - [Componentes y funcionamiento](#)
 - [Entorno de programación](#)
 - [Piezas y armado](#)

6.3 Contenidos Pedagógicos, Nivel Secundario



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
- Kit de Experimentación



GigaBot

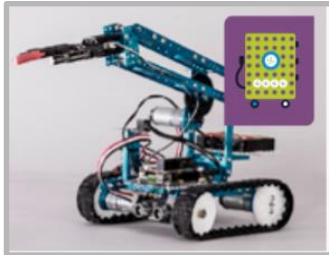
- Guía didáctica
- Tarjeta de cuidados
- Secuencias de aprendizaje
- Videotutoriales





[DronLab](#)

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



[RobotLab](#)

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

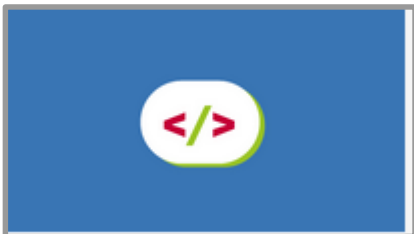


[ExperimenTic](#)

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

[Emotibot](#)

- Guía didáctica
- Videotutoriales
 - [Componentes y funcionamiento](#)
 - [Entorno de programación](#)
 - [Piezas y armado](#)



[Código Pi - kit de programación](#)

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

7. 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.

7.1 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.



7.2 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.



7.3 Somos Digitales

[Somos Digitales](#) 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.

Somos Digitales incluye diferentes recorridos relacionados con el mundo digital y está dirigida a estudiantes de nivel secundario y al público en general. A lo largo de 14 capítulos, Nico y Caro nos guían en estos desafíos, en los que aprenden a programar un robot, qué es internet, cómo navegar de manera segura, cómo crear videojuegos y otras aventuras divertidas.



8. Portal educ.ar



8.1 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.

POAI 2019

1.1.1.; 9.1.2.;
9.2.2.; 9.3.1.



[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](#)

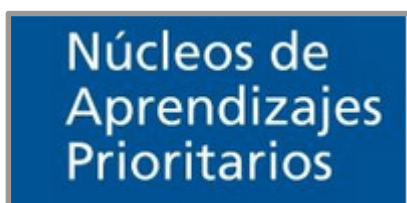
Cursos, conferencias y entrevistas que hacen foco en la práctica profesional docente para acercarla más a los desafíos que enfrentan hoy los docentes en el aula.



[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 y las 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.



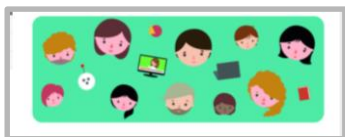
[Naveguemos con seguridad](#)

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.



[Educación 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.



educativas.

[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



[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.

8.2 Recursos interactivos



[G20: un recurso interactivo para el aula](#)

Diez actividades sobre el G 20 con sugerencias para el uso de TIC y orientaciones pedagógicas.

8.3 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.

género

Programación, robótica y perspectiva de



[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



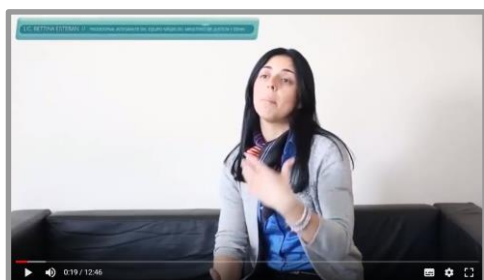
[Beatriz Busaniche](#)

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](#)

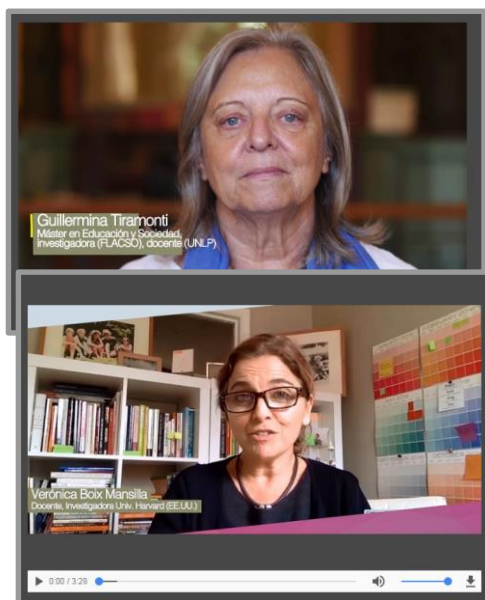
La Lic. Esteban es miembro del programa «Las víctimas contra las violencias» del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación, alerta sobre la importancia de estar atentos al uso de las redes sociales dentro y fuera del ámbito escolar.



[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 ciberbullying en la escuela.

Aprendizaje basado en proyectos

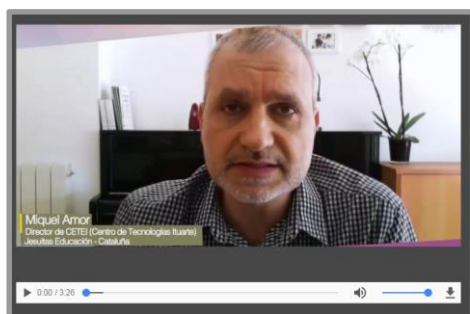


[Guillermina Tiramonti](#)

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.

8.4 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.

8.5 Aprender Conectados en primera

persona

[Colección de Experiencias pedagógicas](#) de estudiantes y docentes realizadas entorno 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 4° 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.

9. Educación especial y alumnos integrados

9.1 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.

9.2 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](#)

10. 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.



11. Acompañamiento territorial



[Sitio Aprender Conectados](#)

Sitio del Plan que presenta las principales novedades y recursos del Plan Aprender Conectados.

Perfiles

- [Perfil del facilitador pedagógico de Educación Digital](#)
- [Matriz de evaluación perfil coordinador pedagógico de Educación Digital](#)
- [Perfil del coordinador pedagógico de Educación Digital](#)
- [Matriz de autoevaluación del facilitador pedagógico de Educación Digital](#)



CUE jurisdiccionales

[Listado de los CUE jurisdiccionales](#) en los que se ha distribuido equipamiento de Aprender Conectados, para la formación de equipos jurisdiccionales y su uso para la realización de talleres itinerantes en los Institutos de Formación Docente.

Puntos digitales



[Sitio web de Puntos digitales](#) con información de contacto y las actividades que llevan a cabo.



[Listado y geolocalización de puntos digitales](#). Incluye información sobre el nombre, dirección, localidad, municipio, horarios de funcionamiento y estado de actividad de los Puntos Digitales de las 24 jurisdicciones.



[Protocolo para utilizar Puntos digitales](#)

Documento, tiene por finalidad describir un protocolo para realizar las reservas de Puntos Digitales y salas de videoconferencia de forma tal de minimizar los errores y tiempos de espera.

