

Segundas

JORNADAS DE EDUCACIÓN digital

“15 años de Conectar Igualdad”

Prejornadas

En el marco de las Segundas Jornadas de Educación Digital¹ y a 15 años del lanzamiento del programa Conectar Igualdad, presentamos las **Prejornadas de Educación Digital**, una serie de encuentros presenciales que se realizarán en distintos distritos de la provincia de Buenos Aires.

Cada una de las Prejornadas está destinada a docentes de todos los niveles y modalidades y consiste en una propuesta de formación intensiva de un día bajo la modalidad taller². Son espacios diseñados para el intercambio, la construcción colectiva y la actualización pedagógica en torno a la educación digital y la incorporación crítica y situada de tecnologías digitales en las prácticas educativas.

San Vicente

 17 18 de junio - 09hs

 UNSaV - Av. Sarmiento, 1865.

¹ Para acceder a la **primera circular de las Segundas JED** y conocer las formas de participación ingresá al sitio oficial de las jornadas: educaciondigital.abc.gob.ar

² Los **talleres** son dictados por los equipos territoriales y de nivel central de la Dirección de Tecnología Educativa (DGCyE), son presenciales y se dictan en dos horarios distintos durante el mismo día, por lo que cada docente puede inscribirse y participar de un máximo de dos talleres. Se entregarán certificados de participación por cada taller que se enviarán por correo electrónico durante los días posteriores a la realización de las Prejornadas. Los talleres no otorgan puntaje docente.

Las segundas Prejornadas se desarrollarán en el distrito de San Vicente (R5) y reunirán a docentes de las regiones educativas 1, 4 y 5. A lo largo de la jornada, se realizarán talleres simultáneos destinados a docentes de todos los niveles y modalidades. Entre las **temáticas que se abordarán**, se destacan:

- Ciudadanía digital
- Inteligencia artificial en la educación
- Programación y robótica
- Recursos educativos digitales

La inscripción se realiza en este formulario: <https://forms.gle/5Nd2SsMpdYbFqxn9>

A continuación se detallan las propuestas de talleres disponibles:

Título	Breve descripción
Explorando la Pizarra Digital Interactiva: recursos y estrategias para Inicial y Primaria	Este taller ofrece la posibilidad a docentes de Inicial y Primaria de conocer y reconocer a la Pizarra Digital Interactiva como un recurso para potenciar las propuestas de enseñanza, transformando el aula en un espacio dinámico, participativo y multialfabetizador.
¿Cómo se ve la nueva TV? El fenómeno de los canales de streaming desde el punto de vista de las instituciones educativas	El taller invita a docentes de todos los niveles y modalidades a recorrer las propuestas de los canales digitales que conforman el nuevo ecosistema mediático, con eje en YouTube y otras plataformas donde los usuarios crean y comparten contenido audiovisual en vivo. A lo largo del encuentro, se explorarán los formatos y recursos más utilizados en esta escena para proyectar la reproducción de una transmisión que potencie el trabajo colaborativo dentro de la comunidad educativa.
Cápsulas Sonoras: el podcast del ruido escolar a la experimentación con IA	El taller ofrece un acercamiento para construir narrativas sonoras en formato podcast a partir del análisis de otros procesos realizados en las instituciones educativas bonaerenses. A lo largo del encuentro, se explorarán las características que hacen único al podcast: su origen y evolución, sus formatos diversos, y las razones por las que conecta con las dinámicas mediáticas que coexisten hoy en el aula. El propósito es que docentes de todos los niveles y modalidades proyecten y exploren las oportunidades de la grabación de contenidos para fortalecer la oralidad, enriquecer la lectura y estimular la escritura.
Encuentros entre arte, tecnología y educación	Este taller invita a reflexionar sobre las prácticas artísticas contemporáneas atravesadas por tecnologías digitales, explorando su impacto en la producción,

	<p>circulación y experimentación estética en el mundo actual. A partir del análisis de obras, experiencias educativas y propuestas didácticas, se busca generar un espacio de intercambio que potencie nuevas formas de enseñar y aprender en el campo de la Educación Artística.</p>
<p>Introducción al pensamiento computacional sin pantallas</p>	<p>Este taller propone explorar el proyecto Scratch Tactile, que permite abordar la lógica y el razonamiento necesarios para la resolución de problemas, sin necesidad de utilizar dispositivos digitales. La propuesta busca brindar a las y los docentes un recurso accesible para introducir el pensamiento algorítmico en el aula desde una perspectiva inclusiva y lúdica. Está destinado a docentes del nivel inicial, primario y de la modalidad de educación especial.</p>
<p>Enseñar con recursos educativos digitales</p>	<p>Este taller invita a explorar la creación y reutilización de recursos educativos digitales interactivos. A partir del uso de H5P y el gestor de contenidos Lumi, se presentarán posibilidades para enriquecer las propuestas de enseñanza con materiales dinámicos y accesibles. Además, se recorrerán recursos disponibles en la plataforma Continuemos Estudiando, con el objetivo de identificar experiencias inspiradoras y reflexionar sobre su integración en distintos contextos educativos.</p>
<p>Creación de sitios web escolares con Google Sites</p>	<p>El taller ofrece un recorrido introductorio por la plataforma Google Sites, orientado a la creación de sitios web institucionales en el ámbito educativo. Se abordarán sus principales funciones y posibilidades para acompañar procesos pedagógicos, organizar contenidos y fortalecer la comunicación entre la escuela y la comunidad. Una propuesta para dar los primeros pasos en la construcción de espacios digitales accesibles, dinámicos y con identidad propia.</p>
<p>Ciencias de la Computación para el Nivel Inicial</p>	<p>Este taller propone una introducción al pensamiento computacional y a los algoritmos desde las primeras infancias, mediante actividades prácticas con el Kit ADM distribuido en los jardines de infantes. Se compartirán propuestas lúdicas y accesibles para acercar nociones básicas de Ciencias de la Computación, promoviendo la exploración, la secuenciación y la resolución de problemas en contextos significativos para las niñas y los niños.</p>
<p>Uso responsable de redes sociales: ciudadanía digital en la escuela</p>	<p>El taller propone generar un espacio de diálogo y reflexión con las y los docentes sobre la importancia de incorporar en la enseñanza conceptos y contenidos vinculados a la ciudadanía digital. Se abordarán especialmente las redes sociales como parte del entramado comunicacional que atraviesa la vida escolar, promoviendo un uso consciente, cuidado y situado. La propuesta se enmarca en los lineamientos de la Guía de orientación para el abordaje de situaciones conflictivas en las instituciones educativas (Comunicación Conjunta 1/23).</p>
<p>Planificación institucional en</p>	<p>El taller propone un espacio para explorar modos de planificación compartida mediante el uso de entornos digitales que favorecen la organización, la producción conjunta de</p>

entornos colaborativos	<p>documentos y la gestión pedagógica. A través de una dinámica participativa, se presentarán recursos que permiten construir, editar y compartir textos, presentaciones, hojas de cálculo y otros formatos de manera colaborativa, fortaleciendo el trabajo institucional y los vínculos entre los equipos educativos.</p>
Sesgos de género en las inteligencias artificiales generativas	<p>Este taller propone un espacio de reflexión y exploración sobre los sesgos de género presentes en las inteligencias artificiales generativas, como los chatbots, generadores de imágenes y otros sistemas automatizados. A partir del análisis de ejemplos concretos, se invitará a las y los participantes a indagar cómo se producen estos sesgos, qué consecuencias tienen en el ámbito educativo y cultural, y qué preguntas podemos hacernos desde una perspectiva crítica.</p>
Videojuegos, apuestas y consumos digitales en clave pedagógica	<p>Este taller propone abrir un espacio de reflexión y análisis sobre la creciente presencia de mecanismos de monetización, apuestas y recompensas en videojuegos y plataformas digitales. Se abordarán prácticas que vinculan el juego con el dinero —como las cajas de recompensa, los micropagos y las apuestas online— y sus implicancias en las trayectorias de niñas, niños y adolescentes. Se buscará ofrecer herramientas para identificar estas dinámicas, promover un uso crítico de los videojuegos y construir propuestas educativas que acompañen el desarrollo de una ciudadanía digital responsable.</p>
¿Qué es la Nube? Reflexiones sobre internet y educación digital	<p>A más de 30 años de la primera conexión a internet en Argentina, este taller invita a reflexionar sobre cómo funciona la red, dónde se guarda la información que compartimos y quiénes gestionan los datos que circulan. Sin abordar aspectos técnicos, se propone una mirada crítica sobre la llamada “nube” y el modo en que internet se vuelve parte de nuestra vida cotidiana, abriendo preguntas clave para pensar la educación en un mundo cada vez más conectado.</p>

Más información: educaciondigital@abc.gob.ar