EDUCACIÓN DIGITAL ED

Implementación de los ejes de Educación Digital en las instituciones de la Modalidad de Educación de Adultos y Adolescentes

Proyectos y acciones prioritarias
Segundo semestre
2024

«Quien gestiona hace. Pero su hacer fundamental es hacer para que con los otros se haga del modo más potente posible (...)»
Blejmar, B. (2018) en *Gestionar es hacer que las cosas sucedan*

Introducción

El objetivo de este documento es comunicar la **planificación general de actividades y acciones prioritarias de Educación Digital para el segundo semestre del ciclo lectivo 2024** para la Modalidad de Educación de Adultos y Adolescentes.

Es importante que el abordaje de la Educación Digital acompañe los lineamientos que la Dirección de Nivel establece como prioritarios. En ese sentido, todas estas acciones requieren ser pensadas en diálogo con los proyectos institucionales y distritales.

Con el propósito de construir un abordaje adecuado de los ejes que se proponen desde la Gerencia de Educación Digital: Alfabetizaciones Múltiples, Ciudadanía Digital y Pensamiento Computacional, Programación y Robótica, se espera que como asesores/as pedagógicos/as digitales continúen apropiándose y promoviendo una lectura reflexiva del Diseño Curricular Modular del Nivel Primario de la Educación Permanente de Jóvenes y Adultos y el Diseño Curricular Modular para el Nivel Secundario de la Educación Permanente de Jóvenes y Adultos/as.

Acciones prioritarias

Se entiende a la Educación Digital como «un campo de conocimiento emergente, transversal y en constante transformación, que promueve la planificación, el diseño y la implementación de propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías y entornos digitales, para favorecer experiencias de aprendizaje integrales»[1]. Desde este punto de vista, a continuación se

[1] Diseño Curricular Modular de Nivel Secundario de la Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (2023), p. 189.

presentan **las tres líneas centrales** de contenidos a trabajar durante el segundo semestre del 2024.

- **Alfabetizaciones Múltiples**

En este eje se espera que tanto docentes como estudiantes participen en espacios formativos que fomenten la autonomía y apropiación de tecnologías digitales, teniendo en cuenta que, tal como plantea Emilia Ferreiro, «la alfabetización tiene un sentido histórico y en este contexto implica relacionarse con información digitalizada».[2] Por lo tanto, las propuestas de enseñanza que se acerquen deben ofrecer oportunidades que permitan conocer, distinguir, utilizar diversos formatos digitales; buscar y seleccionar información, validarla, fomentando una actitud y pensamiento crítico. A modo de orientación se sugiere abordar alguno de estos puntos:

- Manejo adecuado de los equipamientos tecnológicos.
- Gestión y organización de la información en Drive (usos y potencialidades)
- Armado de piezas gráficas y narrativas multimediales.

- **Ciudadanía Digital**

«Los entornos digitales son espacios donde se produce el encuentro, la participación, la comunicación y por lo tanto, la convivencia, es decir, la vida en común»[3].
Se espera que la comunidad educativa tenga a disposición espacios formativos, críticos y reflexivos donde se puedan abordar dudas sobre determinadas prácticas en los entornos digitales tales como *huella digital*, *grooming, sharenting,* entre otros y, a su vez, se fomenten experiencias pensadas desde el sujeto y su contexto que les permita pensarse como parte de la cultura digital. De esta manera, las propuestas deben girar en torno a lograr un uso responsable de la información incentivando la convivencia, el respeto y la diversidad.
A su vez, se espera que se propicien acciones que permitan al sujeto reflexionar no sólo sobre los modos de compartir y proteger sus datos personales sino también promover prácticas responsables sobre sus recorridos en internet. Entonces, a modo de orientación se sugiere abordar alguno de estos puntos:

- Talleres sobre *huella digital*, *grooming, sharenting,* entre otros de acuerdo a las demandas de cada institución.
- Armado de materiales sobre las temáticas mencionadas con la finalidad de construir un reservorio de consulta y socialización.

- **Pensamiento Computacional, Programación y Robótica**

Se propone que se trabaje la Semana del Pensamiento Computacional a través de acciones previamente acordadas con las instituciones, que contemplen que la temática pueda ser abordada tanto con tecnologías digitales como sin ellas. Dichas propuestas deben ofrecer oportunidades para que los/as alumnos/as y/o docentes potencien su creatividad, la resolución de problemas, toma de decisiones y trabajen en forma colaborativa en estrecha relación con su realidad sociocultural. A modo de orientación, se propone pensar y retomar propuesta de:

- Feria Robótica 2024

---

[2]Citado en *Diseño Curricular Modular de Nivel Primario de la Educación Permanente de Jóvenes y Adultos* (2023), p. 100
[3] Diseño Curricular Modular de Nivel Primario de la Educación Permanente de Jóvenes y Adultos (2023), p.101

Buenos
Aires
Ciudad