



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

2° JORNADA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA NES

## La Educación Digital en la Nueva Escuela Secundaria

El **Diseño Curricular de la NES**, define a la Educación Digital como la integración de las prácticas de enseñanza y aprendizaje de competencias necesarias para el desarrollo integral de las personas en el contexto de la cultura digital.

Este modo de pensar las prácticas de enseñanza y estrategias de aprendizaje, reconoce que la educación digital no se traduce en la incorporación de tecnologías en las aulas, sino que va más allá pues, implica una propuesta genuina de innovación pedagógica más abarcadora y compleja que entiende las TIC como formas culturales y no como dispositivos electrónicos. Desde este punto de vista, no solo es importante saber utilizar este dispositivo, sino ser usuarios competentes, desarrollando habilidades que traspasen el aula y perduren en la vida cotidiana de los estudiantes.

Para este fin, es necesario repensar las estrategias utilizadas en el aula, las prácticas a partir de las cuales se incorporan TIC en la enseñanza con el fin de lograr una apropiación significativa.

### *La Educación digital y su concreción en las prácticas de enseñanza*

---

En el marco de la cultura digital, tenemos el desafío de revisar las prácticas de enseñanza enfatizando el propósito de una apropiación significativa de las TIC en cada propuesta.

Uno de los objetivos de esta jornada, es repensar cada espacio curricular dentro de un área de conocimiento más general a partir de la cual sea posible definir nuevos usos y desafíos en la inclusión de TIC. Si entendemos que es prioritario el diseño de experiencias de enseñanza y aprendizaje que se alejen de concepciones instrumentales y propongan nuevos desafíos para su inclusión es importante, como venimos trabajando desde la jornada anterior, pensar en la planificación de las clases, preguntarnos cuáles pueden ser los modos de incluir TIC en nuestras propuestas.

Muchas veces creemos que para incluir las tecnologías es necesario elaborar proyectos complejos, a veces dificultosos y perdemos de vista que el propósito esencial es poder acercar a los estudiantes nuevos modos de acceso al conocimiento.



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**  
**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

Con esto queremos decir que la innovación pedagógica propuesta no supone una ruptura abrupta con las prácticas que se vienen realizando, sino que propone la construcción de espacios para pensar nuevas formas de trabajo, nuevos modos de enseñar. Es en este sentido que la incorporación de tecnologías en el aula requiere de una reflexión precisa y profunda sobre la propuesta de enseñanza y también sobre aquello que queremos que los estudiantes sean capaces de hacer a partir de esa experiencia.

El **PIED (Plan Integral de Educación Digital)** define cuáles son los lineamientos pedagógicos que deben orientar la reflexión en torno al uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Estos son<sup>1</sup>:

1. Integrar la cultura digital desde la innovación pedagógica.
2. Transitar nuevos roles en la comunidad educativa.
3. Abrir la puerta al conocimiento continuo y social.
4. Hablar el lenguaje de los nuevos medios.
5. Explorar nuevos modos de entender y construir la realidad.
6. Aprender y jugar en entornos digitales.
7. Construir una mirada crítica, responsable y solidaria.
8. Garantizar el acceso a la igualdad de oportunidades y posibilidades.
9. Transitar el presente con la mirada puesta en el futuro.
10. Aprender juntos.

Estos lineamientos recorren una multiplicidad de aspectos para poder pensar el desafío que supone reconocer que la escuela secundaria es un espacio en el cual los estudiantes deben encontrarse con la cultura digital.

En el espacio concreto de la NES, el acercamiento a la cultura digital se piensa tanto desde un punto de vista disciplinar o de cada asignatura, de modo transversal con el fin de contribuir en el desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de la información, su procesamiento e interpretación; el desarrollo de competencias comunicativas en distintos formatos y lenguajes, el aprendizaje colaborativo a través de diferentes medios digitales en internet o en el ciberespacio, entre otros.

Las habilidades, conocimientos y disposiciones que se describen dentro de la definición del perfil del egresado de la NES, representan una oportunidad para pensar cómo podemos promoverlas desde el aula. Ellas son:

---

<sup>1</sup> Para profundizar en la lectura de los lineamientos les recomendamos leer el Diseño Curricular de la NES. Página 119. Disponible en: [http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/recursos/NESCB-2014\\_web.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/recursos/NESCB-2014_web.pdf)



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**  
**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

- Cuidado de sí mismo;
- Ciudadanía responsable;
- Análisis y comprensión de la información;
- Competencia comunicativa;
- Trabajo colaborativo;
- Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad;
- Aprendizaje autónomo y desarrollo personal;
- Sensibilidad estética.

Puede observarse que cada una de estas dimensiones requiere de un abordaje integral, que considere nuevos modos de acceso al conocimiento, así como también concepciones sobre la enseñanza y el aprendizaje que busquen nuevas formas de enseñar, de agrupamiento de los estudiantes en clase; nuevos modos de circulación de la palabra en el aula y en la institución.

Requiere de roles más activos donde la tarea de aprender sea auténtica, dotada de sentido y de significación. Además, implica superar la atomización del conocimiento en los formatos tradicionales para llevar adelante propuestas que integren contenidos por áreas curriculares. Por ejemplo: *¿Por qué no pensar propuestas para la enseñanza de Lengua, Literatura, Historia o Geografía que se vinculen con el área de Artes? ¿Cómo trabajar de modo transversal la seguridad en el uso de la Web para todos los estudiantes, como un contenido transversal en las diferentes propuestas de enseñanza?*

Como complemento de estas reflexiones, la NES define **cinco áreas de la Educación Digital**, las cuales incluyen elementos de la cultura digital, de las aplicaciones y las Tecnologías digitales.

Tienen como característica esencial proponer esquemas de trabajo flexibles para permitir su adecuación a diferentes escenarios. En este sentido, no están sujetas a la utilización de una herramienta particular, sino que descansan en la propuesta de situaciones que se convierten en oportunidades de aprendizaje para los estudiantes, dejando a consideración de los docentes los recursos que crean convenientes.



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Las áreas propuestas son:



Considerar estas áreas para la definición de la enseñanza supone el desafío de pensar en situaciones que promuevan el pensamiento crítico en los estudiantes tomando como punto de partida un uso consciente y crítico de las tecnologías, que incentive el pensamiento complejo en la búsqueda de soluciones a problemas, el aprendizaje de habilidades comunicativas orales y escritas así como también la colaboración entre pares.

Esto implica pensar la enseñanza desde y hacia los estudiantes, con las tecnologías formando parte de los ambientes de enseñanza. De este modo, tal como destaca el diseño curricular de la NES se ofrecerá *a los estudiantes las oportunidades de aprendizaje que necesitan para desenvolverse como ciudadanos de la sociedad y la cultura del siglo XXI.*

### Propuestas de actividades y reflexión

A continuación les presentamos una serie de propuestas para reflexionar y trabajar sobre el tema de esta jornada.

De modo más general, les proponemos iniciar un espacio de trabajo colaborativo en el que cada uno pueda compartir cuáles son las **experiencias educativas** en las que incluye TIC, qué recursos utiliza, para qué contenidos, etcétera.

Con una mirada más específica el objetivo es poder colaborar en la elaboración de propuestas y actividades para el aula a partir de la inclusión de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Por eso, les proponemos que a partir de la planificación de su espacio curricular para esta semana, puedan trabajar junto a sus estudiantes y ofrecerles una actividad en la que se incluyan TIC.

Reflexionando sobre nuevos modos de acercar a los estudiantes la cultura digital, se presentan dos cuadros. El primero con actividades transversales y el segundo por espacio curricular. Para ambos, se ofrecen algunos recursos que pueden utilizarse en el aula.



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

Cabe destacar que las propuestas y recursos fueron elaboradas por el equipo de InTec y están disponibles en el Campus Virtual de Educación Digital.<sup>2</sup>

Las actividades se agrupan en cuatro apartados:

- 1) Reflexiones generales sobre el uso de TIC para la enseñanza y el aprendizaje.
- 2) Actividades transversales a todos los espacios curriculares.
- 3) Actividades por espacio curricular/ área.
- 4) Preguntas para seguir pensando sobre la enseñanza y el aprendizaje con TIC.

**Aquí compartimos información útil para solicitar orientación pedagógica**

Orientación Pedagógica Nivel Secundario: Tel: 4-339-7972

Asesores Pedagógicos Digitales de InTec/ Mesa de ayuda pedagógico-digital

Teléfono: 4-339-7990/7994

Correo: ayuda.pedagogico.digital@bue.edu.ar

---

<sup>2</sup> En el marco del PIED, se implementa un dispositivo de formación y acompañamiento pedagógico para los docentes, los alumnos y los demás integrantes de la comunidad educativa. Este dispositivo incluye materiales en línea disponibles en <https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/course/index.php?categoryid=84>, asistencia pedagógica y mesa de ayuda para el acompañamiento de propuestas didácticas del docente que incluyan la utilización de las TIC.



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

**2º JORNADA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA NES**

**PROPUESTA DE TRABAJO**

**1. Actividades transversales a todos los espacios curriculares.**

En el siguiente cuadro, cada una de las propuestas se vincula con las **Habilidades para el Siglo XXI** propuestas en el diseño curricular de la NES, las cuales deberían estar presentes en la tarea habitual de enseñar a fin de poder colaborar en su aprendizaje.

Propuestas transversales			
Habilidades/ aptitudes para el Siglo XXI	Aptitud/es a trabajar	Posibles actividades	Recursos
Comunicación  Interacción social, trabajo colaborativo.  Análisis y comprensión de la información.  Ciudadanía responsable.  Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y valoración personal.	Identificar y contribuir a la construcción colaborativa de conocimiento en el ciberespacio, conociendo y respetando los códigos de las comunidades virtuales y dialogando respecto de la importancia de la seguridad en el ciberespacio.	Realizar búsquedas de información en diferentes soportes digitales —textos, imágenes, videos— en la web; verificar su pertinencia y evaluar la confiabilidad de la fuente.	Repositorios de videos: <a href="#">YouTube</a> - <a href="#">Vimeo</a> Animaciones y videos: <a href="#">Xtranormal</a> - <a href="#">Picturetrail</a> Infografías/posters: <a href="#">Cmap Tools</a> - <a href="#">Padlet</a> – <a href="#">Eduglogster</a> – <a href="#">Prezi</a> - <a href="#">Speaking Image</a>
Comunicación  Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.	Identificar, indagar, recolectar y evaluar información de acuerdo a criterios de pertinencia y confiabilidad.  Producir textos escritos en múltiples formatos.	Seleccionar contenidos del ciberespacio y a partir de ellos realizar nuevas producciones, reflexionando críticamente sobre las consecuencias de sus decisiones, como	



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**  
**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

<p>Análisis y comprensión de la información.</p> <p>Valoración del arte.</p> <p>Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y valoración personal.</p>		<p>productores de contenido</p>	
<p>Comunicación</p> <p>Análisis y comprensión de la información.</p> <p>Resolución de problemas y conflictos.</p> <p>Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y valoración personal.</p>	<p>Distinguir y reconocer tipos de mensajes, códigos y convenciones de cada uno de ellos, respetando las netiquette5 y los códigos de la comunicación digital.</p>	<p>Comunicación entre pares, con docentes y otros miembros de la comunidad a través de redes sociales, correo electrónico, videoconferencias.</p>	<p>Correo electrónico: <a href="#">Thunderbird</a> - <a href="#">Pidgin</a> Chats/videoconferencia: <a href="#">Google chat de voz y video</a> – <a href="#">Skype</a> Transmisión de audio: <a href="#">Ustream</a> – <a href="#">Spreaker</a></p>
<p>Comunicación</p> <p>Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.</p>	<p>Identificación, indagación, recolección y evaluación de información utilizando recursos digitales y teniendo en cuenta la seguridad en el ciberespacio.</p>	<p>Búsquedas de información en diferentes soportes digitales.</p>	<p>Buscadores: <a href="#">Google</a> – <a href="#">Yahoo</a> – <a href="#">Bing</a> – <a href="#">CCSearch</a> Documentos compartidos: <a href="#">Google Drive formularios</a> – <a href="#">Google Drive planilla de cálculo</a></p>

**2. Actividades por espacio curricular/ área**

Les presentamos el siguiente conjunto de actividades, organizadas por espacio curricular. La organización prevista no implica segmentación del conocimiento, por el contrario,



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**  
**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

podrán observar que varias de las actividades pueden ser pertinentes para más de un espacio curricular y favorecer la integración de contenidos.

Área/ Asignaturas	Actividades	Recursos
<b>Biología, Matemática, Ciencias Naturales.</b>	Navegar y explorar ambientes virtuales de simulación (por ejemplo, del cuerpo humano).	Visualizadores del cuerpo humano en 3D: <a href="#">Body Maps</a> – <a href="#">Virtual Body</a> - <a href="#">Zygote Body</a>
	Crear y aplicar lenguajes de programación de diferentes características para el aprendizaje por resolución de problemas.	Animación/simulación: <a href="#">Scratch</a> – <a href="#">PhET</a> – <a href="#">Etoys</a> – <a href="#">Google Sketchup</a>  Graficación: <a href="#">Inkscape</a> - <a href="#">GeoGebra</a>
<b>Lengua y Literatura/ Lenguas adicionales</b>	Crear relatos audiovisuales y otros tipos de producciones digitales de manera colaborativa.	Edición de videos: <a href="#">Cinelerra</a> – <a href="#">Pitivi</a> – <a href="#">Movica</a> - <a href="#">Avidemux</a> - <a href="#">OpenShot</a> - <a href="#">MovieMaker</a>  Infografías/posters: <a href="#">Padlet</a> - <a href="#">Eduglogster</a> - <a href="#">Prezi</a> - <a href="#">Speaking Image</a>
	Crear relatos audiovisuales y otros tipos de producciones digitales de manera colaborativa, promoviendo el respeto y la valoración de las diferencias como principio de convivencia.  Leer y escribir sobre un tema propuesto, a través de imágenes, textos y simulaciones, tanto de modo lineal como multilineal, reconociendo y comparando los diferentes recursos narrativos de los distintos sistemas de representación (por ejemplo, infografías)	Líneas de tiempo: <a href="#">TimeRime</a> – <a href="#">Dipity</a>  Mapas conceptuales: <a href="#">Cmap Tools</a>  Edición de imagen: <a href="#">Gimp</a> – <a href="#">Hugin</a>  Infografías/posters: <a href="#">Padlet</a> – <a href="#">Eduglogster</a> – <a href="#">Prezi</a> - <a href="#">Speaking Image</a>
<b>Historia/ Geografía. Ciencias Sociales.</b>	Conocer espacios reales a través de recorridos virtuales en simulaciones disponibles en el ciberespacio (museos, espacios geográficos, ciudades, lugares históricos).	Mapas interactivos: <a href="#">Google Earth</a> / <a href="#">Google Maps</a> / <a href="#">Mapa interactivo BA</a>
	Crear relatos históricos virtuales y otros tipos de producciones digitales (collage digital, mural interactivo, remixado de imágenes y sonidos) de manera	Infografías/posters: <a href="#">Padlet</a> – <a href="#">Eduglogster</a> – <a href="#">Prezi</a> - <a href="#">Speaking Image</a>  Líneas de tiempo: <a href="#">TimeRime</a> –





**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**  
**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

	<p>colaborativa.</p> <p>Representar información mediante organizadores gráficos hipermediales, como líneas de tiempo, mapas conceptuales, mapas interactivos.</p>	<p><a href="#">Dipity</a></p> <p>Mapas conceptuales: <a href="#">Cmap Tools</a></p>
<b>Artes</b>	<p><b><u>TEATRO:</u></b></p> <p>Analizar características gestuales, de voz y de movimiento a través de diferentes recursos TIC, en diferentes formatos (videos, imágenes, audios, etc.).</p> <p>Aplicar recursos multimediales en diseño del espacio escénico y en la puesta teatral.</p> <p>Compartir producciones teatrales en formato audiovisual a través del ciberespacio y atendiendo a la accesibilidad.</p> <p>Escribir guiones cinematográficos u obras teatrales de manera colaborativa, mediante la aplicación de documentos compartidos.</p>	<p>Analizador de videos: <a href="#">Kinovea</a></p> <p>Graficación 3D: <a href="#">Sweet Home 3D – Sketchup</a> Editor de imágenes vectoriales: <a href="#">Inkscape - Open Office Draw</a> Publicación de video: <a href="#">YouTube - Vimeo</a></p> <p>Documentos compartidos: <a href="#">Google Drive documentos</a></p>
	<p><b><u>ARTES VISUALES</u></b></p> <p>Crear, intervenir y remixar producciones artísticas mediante el uso de recursos TIC y en un entorno lúdico.</p> <p>Crear relatos audiovisuales y otros tipos de producciones digitales de manera colaborativa.</p> <p>Desarrollar producciones artísticas mediante el dibujo vectorial con la aplicación de diversos recursos digitales.</p>	<p>Posters y collages digitales: <a href="#">Padlet – Eduglogster – Prezi - Speaking Image - Pizap</a></p> <p>Edición de imagen: <a href="#">Gimp – Hugin</a></p> <p>Arte digital: <a href="#">Whorl – OpenT2T</a> <a href="#">Stop motion: Monkey Jam</a></p> <p>Edición de videos: <a href="#">Cinelerra – Pitivi – Movica - Avidemux - OpenShot</a></p> <p>Editor de imágenes vectoriales: <a href="#">Inkscape - Open Office Draw</a></p>



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**  
**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

	<p>Simular, crear y modelar en distintas dimensiones con diversos recursos digitales.</p> <p><b>MÚSICA</b></p> <p>Programar diferentes interfaces (aplicaciones y recursos) para generar e interpretar producciones musicales con creatividad.</p> <p>Compartir las producciones musicales digitales en el ciberespacio entendiendo los aspectos legales que rigen las leyes relativas a la propiedad intelectual en la cultura digital (copyright, creative commons, etcétera).</p>	<p>Animación 3D: <a href="#">Etoys</a></p> <p>Graficación 3D: <a href="#">Sweet Home 3D</a> – <a href="#">Sketchup</a></p> <p>Editores de audio: <a href="#">Audacity</a> – <a href="#">Voki</a> – <a href="#">MuseScore</a> – <a href="#">LMMS</a> – <a href="#">Mixxx</a> – <a href="#">Vmpk</a></p> <p>Distribución de audio en línea: <a href="#">SoundCloud</a> – <a href="#">Jamendo</a></p> <p>Radios en línea: <a href="#">Ustream</a> – <a href="#">Spreaker</a></p>
<b>Educación Física</b>	<p>Usar aplicaciones específicas para el análisis de posiciones y estrategias en los diferentes deportes.</p> <p>Navegar y explorar en ambientes y simulaciones virtuales aspectos relacionados con el cuerpo humano y el deporte.</p>	<p>Analizador de videos: <a href="#">Kinovea</a></p> <p>edición de videos: <a href="#">Cinelerra</a> – <a href="#">Pitivi</a> – <a href="#">Movica</a> - <a href="#">Avidemux</a> - <a href="#">OpenShot</a> – <a href="#">MovieMaker</a></p> <p>Visualizadores del cuerpo humano en 3D: <a href="#">Body Maps</a> – <a href="#">Virtual Body</a> - <a href="#">Zygote Body</a></p>
<b>Educación Sexual Integral</b>	<p>Desarrollar campañas de concientización o documentales mediante el uso de recursos multimediales y la realización de videos.</p> <p>Producir materiales de difusión hacia la comunidad, en formatos digitales.</p> <p>Confeccionar murales o afiches digitales interactivos para compartir y presentar información.</p>	<p>Edición de videos: <a href="#">Cinelerra</a> – <a href="#">Pitivi</a> – <a href="#">Movica</a> - <a href="#">Avidemux</a> - <a href="#">OpenShot</a> - <a href="#">MovieMaker</a></p> <p>Infografías/posters: <a href="#">Padlet</a> - <a href="#">Eduglogster</a> - <a href="#">Prezi</a> - <a href="#">Speaking Image</a></p> <p>Líneas de tiempo: <a href="#">TimeRime</a> – <a href="#">Dipity</a> - mapas conceptuales: <a href="#">Cmap Tools</a></p> <p>Edición de imagen: <a href="#">Gimp</a> - <a href="#">Hugin</a></p>
<b>Educación y prevención del consumo problemático de drogas</b>	<p>Aplicar criterios y estrategias para buscar, seleccionar y validar información proveniente del ciberespacio.</p> <p>Navegar y explorar ambientes virtuales de simulación (por</p>	<p>Buscadores: <a href="#">Google</a> – <a href="#">Yahoo</a> – <a href="#">Bing</a> – <a href="#">CCSearch</a></p> <p>Visualizadores del cuerpo humano en 3D: <a href="#">Body Maps</a> – <a href="#">Virtual Body</a> - <a href="#">Zygote Body</a></p>



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

	<p>ejemplo, del cuerpo humano).</p> <p>Diseñar, desarrollar y hacer un juego de aprendizaje digital donde pueda demostrar su conocimiento y habilidades relacionadas con las temáticas desarrolladas en este espacio.</p> <p>Sensibilizar y concientizar a la comunidad para el trabajo preventivo comunitario con relatos audiovisuales y otros tipos de producciones digitales de manera colaborativa.</p> <p>Fortalecer las redes existentes en la comunidad para el trabajo en prevención de las adicciones, utilizando diarios digitales, fotorreportajes, infografías, videos y otras producciones del lenguaje audiovisual para documentar procesos históricos, problemáticas locales, características de la comunidad, etcétera.</p> <p>Crear relatos audiovisuales y otros tipos de producciones digitales de manera colaborativa.</p>	<p>Animación/simulación: <a href="#">Scratch</a> – <a href="#">PhET</a> – <a href="#">Etoys</a> – <a href="#">Google Sketchup</a></p> <p>Animación 3D: <a href="#">Etoys</a></p> <p>Edición de videos: <a href="#">Cinelerra</a> – <a href="#">Pitivi</a> – <a href="#">Movica</a> - <a href="#">Avidemux</a> - <a href="#">OpenShot</a> - <a href="#">MovieMaker</a></p> <p>Infografías/posters: <a href="#">Padlet</a> - <a href="#">Eduglogster</a> - <a href="#">Prezi</a> - <a href="#">Speaking Image</a></p> <p>Líneas de tiempo: <a href="#">TimeRime</a> – <a href="#">Dipity</a></p> <p>Mapas conceptuales: <a href="#">Cmap Tools</a></p> <p>Edición de imagen: <a href="#">Gimp</a> - <a href="#">Hugin</a></p>
<b>Tutoría</b>	<p>Utilizar aplicaciones digitales que favorezcan las habilidades y capacidades metacognitivas en el desempeño del alumno como estudiante y que favorezcan su práctica de estudio.</p> <p>Comunicarse digitalmente, distinguiendo y reconociendo tipos de mensaje, códigos y convenciones de cada uno de ellos, respetando la netiquette y los códigos de comunicación de la cultura digital.</p>	<p>Infografías/posters: <a href="#">Padlet</a> - <a href="#">Eduglogster</a> - <a href="#">Prezi</a> - <a href="#">Speaking Image</a></p> <p>Líneas de tiempo: <a href="#">TimeRime</a> - <a href="#">Dipity</a></p> <p>Mapas conceptuales: <a href="#">Cmap Tools</a></p> <p>Documentos compartidos: <a href="#">Google Drive procesador de texto</a> - <a href="#">Google Drive presentaciones</a></p> <p>Correo electrónico: <a href="#">Gmail</a></p> <p>Chat/videoconferencia: <a href="#">Skype</a> -</p>



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES**  
**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**

	<p>Recolectar y procesar información a través de la construcción de formularios digitales.</p>	<p><a href="#">Google chat de voz y video</a></p> <p>Transmisión de audio: <a href="#">Ustream – Spreaker</a></p> <p>Documentos compartidos:</p> <p><a href="#">Google Drive documentos - Google Drive formularios – Google Drive planilla de cálculo</a></p> <p>Planilla de cálculo: <a href="#">OpenOffice Calc</a></p>
<p><b>Educación Tecnológica</b></p>	<p>Utilizar recursos y aplicaciones digitales para el registro, documentación y la modelización de la información y el conocimiento.</p> <p>Aplicar recursos TIC para realizar actividades de programación que impliquen el pensamiento crítico.</p>	<p>Planillas de cálculo: <a href="#">Google Drive – Open Office Calc</a></p> <p>Gráficos: <a href="#">Open Office Draw - Open Office Math</a></p> <p>Calculadoras: <a href="#">0Calc</a></p> <p>Animación/simulación: <a href="#">Scratch – PhET – Etoys – Google Sketchup.</a></p> <p>Graficación: <a href="#">Inkscape – GeoGebra</a></p>



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

## SITIOS DE INTERÉS

- **Proyecto Escuela: Planificación en el marco de la Educación Digital en la Nueva Escuela Secundaria (NES):**  
<https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/course/view.php?id=318>
- **Campus virtual de Educación Digital:** <https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/>
- **Diseño Curricular Ciclo Básico Nueva Escuela Secundaria:**  
[http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/recursos/NESCB-2014\\_web.pdf](http://www.buenosaires.gob.ar/areas/educacion/recursos/NESCB-2014_web.pdf)
- **Lineamientos pedagógicos PIED:** <https://docs.google.com/file/d/0B-ZXVZOB0us3X2tKelhzalEQQk/edit>
- **Documento: Orientaciones para la elaboración del proyecto escuela:**  
[http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/curricula/caja/pe\\_media.pdf](http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/curricula/caja/pe_media.pdf)
- **Orientaciones para actividades transversales:**  
<https://docs.google.com/file/d/0B-yeS4oOUV-49YW9ES2swYUQ2bDQ/edit>
- **Orientaciones para la integración de TIC por asignatura:**  
<https://campusvirtualintec.buenosaires.gob.ar/course/index.php?categoryid=85>