



Info Educación

EDICIÓN N° 37 | AÑO 6



Municipalidad
de Córdoba



**APRENDER
EN LA
CIUDAD**



NOVEDADES I



**LA HORA DEL
RECREO**



NOVEDADES II



**PARQUES
EDUCATIVOS**



**CENTROS DE
ENCUENTRO
BARRIAL**



**RECURSOS
PARA
DOCENTES**



EDIPRO



CONOCÉ LOS PROYECTOS DE NUESTROS JARDINES Y ESCUELAS MUNICIPALES

DOCENTES QUE INSPIRAN 2025
Presentación



Explorando el Mundo de las Arañas
Jardin Municipal BARRILETE



Encontrá todos los videos de
las experiencias educativas
haciendo [click aqui](#)



APRENDER EN LA CIUDAD



Con más de 300 participantes, la ciudad cerró la Reunión Anual de la Red Argentina de Ciudades del Aprendizaje de la UNESCO

- Despeñaderos, Laguna Larga, Colonia Caroya y Alta Gracia se incorporaron a la Red.
- Passerini firmó un acuerdo con la presidenta de la Red de Ciudades del Aprendizaje y la alcaldesa de La Paz, ambas de México.



Con una destacada participación nacional e internacional, Córdoba cerró la Reunión Anual de la Red Argentina de Ciudades del Aprendizaje de la UNESCO, consolidando su rol como ciudad anfitriona y actual presidenta de esta red global.

Durante dos jornadas, intendentes y representantes de las nueve ciudades argentinas reconocidas por la UNESCO, junto a delegaciones de Colombia, México y referentes de organismos internacionales, participaron de un espacio de intercambio estratégico y cooperación institucional en torno al aprendizaje a lo largo de toda la vida.

La apertura estuvo marcada por la presencia del Coordinador de la Red Mundial de Ciudades del Aprendizaje de la UNESCO, Dr. Raúl Valdés Cotera, quien presentó la Academia de la Red Mundial y subrayó el compromiso de las ciudades con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030.



Asimismo, se llevó a cabo una mesa de trabajo con los intendentes argentinos, fortaleciendo el intercambio de experiencias y la construcción de políticas públicas integradas.

Durante la reunión, el intendente Daniel Passerini firmó un acuerdo con la presidenta de la Red de Ciudades del Aprendizaje de México y alcaldesa de La Paz, México, Milena Quiroga.

Ambas partes se comprometieron a fomentar el desarrollo de actividades conjuntas y el intercambio de buenas prácticas, conocimiento y experiencia en diversas áreas institucionales. El objetivo principal de este acuerdo es fortalecer la relación entre las instituciones involucradas.

Córdoba reafirma así su liderazgo regional en la promoción de políticas públicas que garantizan el derecho a aprender durante toda la vida, desde una perspectiva inclusiva, sostenible y con fuerte anclaje territorial.





RESIGNIFICAR EL RECREO: UNA APUESTA POR LA LECTURA Y EL JUEGO EN LA ESCUELA SANTIAGO DEL CASTILLO

En la Escuela Santiago del Castillo, el recreo dejó de ser solo un momento de descanso para convertirse en una experiencia educativa transformadora.

Las docentes bibliotecarias, con creatividad y dedicación, han creado un espacio donde los libros, los juegos y los títeres se mezclan con la alegría y la curiosidad de los estudiantes.



Esta propuesta innovadora demuestra que:

- El recreo puede ser un espacio pedagógico sin perder su esencia lúdica.
- La lectura y el juego se complementan para estimular la creatividad y el aprendizaje significativo.
- Cada niño y niña tiene la oportunidad de ser escuchado, narrar sus propias historias y descubrir el placer de leer.

Un trabajo con impacto

Detrás de esta iniciativa hay un esfuerzo colectivo, planificado con cuidado y sostenido en el tiempo.

¡Felicitaciones a la comunidad educativa por esta inspiradora propuesta que enriquece la vida escolar!





EN ABRIL LLEGÓ “EL PEQUEÑO JERÓNIMO” AL JARDÍN: UN RECURSO PEDAGÓGICO QUE UNE ESCUELA Y FAMILIAS

- Como un aliado de los docentes, el periódico infantil “Pequeño Jerónimo” llegó a las escuelas y jardines municipales, alcanzando a más de 10 mil estudiantes del sistema educativo municipal.



Durante el mes de abril, los jardines y escuelas municipales recibieron ejemplares del periódico infantil “El Pequeño Jerónimo”, una publicación diseñada especialmente para las infancias.

Como un aliado de los docentes, el periódico infantil “Pequeño Jerónimo” llegó a las escuelas y jardines municipales, alcanzando a más de 10 mil estudiantes del sistema educativo municipal.

Las docentes aprovecharon esta herramienta como recurso pedagógico para trabajar con los niños y niñas diferentes portadores de texto, fomentando desde edades tempranas el contacto con la lectura, la escritura y el mundo de la comunicación.





NOVEDADES



A partir de la llegada del periódico, se desarrollaron propuestas que permitieron explorar el lenguaje escrito desde una mirada significativa, identificando títulos, imágenes, noticias, cuentos y secciones propias de este formato.

El trabajo se enriqueció gracias a la participación activa de las familias, quienes acompañaron desde el hogar estas experiencias de aprendizaje, fortaleciendo así el vínculo entre la escuela y la comunidad.



Mirá la noticia completa [aquí](#)





CÓRDOBA DESCUBRE REGISTRO DE EXPERIENCIAS EN CIENCIA, TECNOLOGÍA, ARTES Y COMUNICACIÓN

• La Municipalidad de Córdoba, a través de la Unidad de de Programas de Promoción Científica y Tecnológica de la Subsecretaría de Educación Social Científica y Tecnológica de la Secretaría de Educación, convoca a científicas/os, profesionales, estudiantes, instituciones, organizaciones civiles, fundaciones y empresas de la ciudad a participar del registro de proyectos y experiencias en Ciencia, Tecnología, Arte y Comunicación "Córdoba Descubre".

Este proyecto es una iniciativa que busca sistematizar propuestas de divulgación científica, tecnológica y artística para el posterior desarrollo de actividades e intervenciones conjuntas en los Parques Educativos y diversos espacios públicos de la ciudad.



La convocatoria estará abierta hasta el 31 de mayo del corriente año a través del siguiente formulario: [LINK](#).

Podés participar en diversas áreas de experiencias:

- Ciencia Ciudadana
- Narrativas Audiovisuales Comunitarias
- Arte Visual Digital
- Divulgación Ciencia, Tecnologías y Artes
- Narrativas y Experiencias Transmedia
- Alfabetización Mediática
- Salud Mental y Cultura Digital
- Videojuegos y Gamificación
- Diseño gráfico, industrial y urbanismo
- innovación social, productiva y tecnológica.





Los proyectos y experiencias que se inscriban en el registro podrán participar de una serie de acciones a desarrollar en las instituciones socioeducativas de la ciudad, en diferentes dispositivos de divulgación y promoción de la ciencia, la tecnología, las artes y la comunicación: ciclo de conversaciones, exposición y talleres de ciencia ciudadana, incubadoras de proyectos socioproductivos, laboratorios de narrativas transmedia, muestras itinerantes, entre otros.

Si sos docente, estudiante, profesional, si participas de un proyecto de investigación, emprendimiento, medio u organización que tenga el interés de producir y compartir conocimientos y saberes que promuevan la participación ciudadana, podés inscribirte.

Conocé las Bases y Condiciones de esta convocatoria en el siguiente **LINK** y sumate a participar:

¡Convocatoria abierta!

**CÓRDOBA
DESCUBRE**



**REGISTRO DE EXPERIENCIAS EN CIENCIA,
TECNOLOGÍA, ARTES Y COMUNICACIÓN**

**Tenés tiempo de inscribir tu
experiencia hasta el 31 de mayo**



MUNICIPIO DE CÓRDOBA



UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN



MINISTERIO DE CULTURA



MINISTERIO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA





COMENZÓ EL PROYECTO NEXO EN LOS CEB MERCANTIL Y CAPDEVILA

- Una propuesta de formación integral para jóvenes de 17 a 20 años, impulsada por la Dirección General de Educación Social.

CENTROS DE ENCUENTRO BARRIAL



Con el objetivo de acompañar el desarrollo personal, social y comunitario de adolescentes en contextos de vulnerabilidad, la Dirección General de Educación Social de la Secretaría de Educación puso en marcha el proyecto piloto Escuela de Liderazgo - NEXO en los Centros de Encuentro Barrial Mercantil y Capdevila.





El programa contempla talleres semanales, mentorías personalizadas, actividades recreativas y proyectos sociales diseñados por los propios jóvenes, con enfoque en inteligencia emocional, habilidades para la vida y liderazgo ético e inclusivo.

La metodología es vivencial y participativa, y busca que cada participante fortalezca su autoestima, pensamiento crítico y compromiso con su comunidad.

Esta propuesta reafirma el compromiso municipal con el derecho de las juventudes a construir su futuro desde la cultura del encuentro, la participación y la equidad.





APRENDER A ENSEÑAR JUEGOS MOTORES CON OTROS. DE SABER JUGAR A INTERVENIR COMO PROFESOR

Rivero, Ivana Verónica

Durante la formación inicial, los estudiantes del profesorado de Educación Física construyen saberes teóricos y prácticos a partir de experiencias corporales previas. A medida que avanzan, reinterpretan esos conocimientos desde una mirada más compleja y reflexiva, dotándolos de sentido educativo.

Se los forma para utilizar el juego como recurso pedagógico, especialmente en la enseñanza de deportes y habilidades motoras. Sin embargo, cuando se trata de planificar juegos populares con fines recreativos, surgen dificultades para justificar su valor educativo.

Accedé al libro digital haciendo click [aquí](#)



LAS PALABRAS TIENEN RITMO

ANEP

El objetivo de esta propuesta es enseñar a los estudiantes a identificar y experimentar con la relación entre el sonido de las palabras y sus movimientos corporales.

El juego no solo refuerza el ritmo y la secuenciación, sino que también fomenta la creatividad al permitir que los estudiantes diseñen sus propias secuencias. Esta actividad integra coordinación motriz, percepción rítmica y aprendizaje lingüístico, ofreciendo una herramienta lúdica y pedagógica para el aula.

Accedé al artículo haciendo click [aquí](#)





CIUDADANÍA DIGITAL EN EL SISTEMA EDUCATIVO MUNICIPAL

En la era digital actual, donde la tecnología forma parte fundamental de la vida cotidiana, el sistema educativo municipal asume el compromiso de formar a niños, niñas y jóvenes en el uso responsable, seguro y ético de los entornos digitales.

El Centro de Innovación y Tecnología Educativa, dependiente de la Dirección General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional, lidera diversas iniciativas para promover una ciudadanía digital plena. Estas acciones buscan:

- Generar espacios de reflexión sobre los derechos y deberes en el mundo digital
- Identificar y prevenir riesgos asociados al uso de tecnologías
- Fomentar prácticas seguras y responsables en entornos virtuales

