



Info Educación

EDICIÓN N° 41 | 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

Mirá las cápsulas



MES DEL ESTUDIANTE

Mirá los festejos de escuelas y jardines



ENVIANOS EXPERIENCIAS A
comunicacion.cbasesci@gmail.com

APRENDER EN LA CIUDAD





PASSERINI INAUGURÓ LA QUINTA TECNOTECA CREA: UN ESPACIO DE ALFABETIZACIÓN DIGITAL PARA TODAS LAS EDADES

Se encuentra ubicada en el Parque Educativo Sureste de barrio Nicolás Avellaneda. Ofrecerá talleres de programación, robótica, inteligencia artificial y otras herramientas tecnológicas para toda la comunidad.

El intendente Daniel Passerini inauguró la quinta Tecnoteca CREA de la ciudad, un espacio de innovación y aprendizaje tecnológico pensado para que niños, jóvenes y adultos puedan acceder a herramientas digitales.

Ubicada en el Parque Educativo Sureste, la Tecnoteca brindará talleres de programación, robótica, inteligencia artificial y otras disciplinas vinculadas al uso de herramientas digitales. Para ello, cuenta con equipamiento de última generación: notebooks, tablets, robots educativos, consolas de videojuegos, un set de rodaje audiovisual y una cabina de grabación de sonido.

En ese marco, el intendente Daniel Passerini destacó la importancia de acercar la tecnología a la infancia: "hoy nuestros niños y niñas tiene acceso a tecnología de última generación desde el jardín, y en este lugar pueden continuar profundizando sus conocimientos porque este parque educativo está ubicado entre dos escuelas. También es un lugar de encuentro donde los vecinos aprenden, comparten e integran a distintos barrios".

"Estamos atravesando un momento muy difícil. El presidente está en Estados Unidos y yo digo que esas noticias al 90% de los cordobeses y los argentinos no nos cambian la vida. Es más, debo decir con mucha tristeza que dentro de poco nos van a complicar la vida porque es más deuda, más obligaciones. Lo que sí nos mejora la vida todos los días es esto, estar con la gente, estar con la comunidad", concluyó el jefe mandatario.





Acompañó al intendente la secretaria de Educación, Alicia La Terza y el ministro de Educación, Horacio Ferreyra.

La obra, ejecutada por el Ente Córdoba Obras y Servicios, incluyó la construcción de un aula doble de 150 metros cuadrados, un pasillo de vinculación con las instalaciones existentes y dos patios de servicio de 30 y 60 metros cuadrados. El aula fue diseñada con un panel móvil corredizo que permite dividirla en dos, generando flexibilidad y adaptabilidad para distintos usos pedagógicos.

La Tecnoteca CREA está organizada en tres estaciones: la Estación 360°, destinada al aprendizaje colaborativo con dispositivos tecnológicos; la Estación Rec, orientada a la producción audiovisual y sonora; y la Estación Gamer y Microcine, pensada para experiencias inmersivas con videojuegos, realidad aumentada, realidad virtual y proyecciones en alta definición.

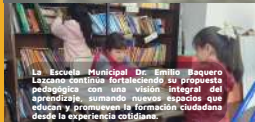
Con esta propuesta, la Municipalidad de Córdoba apuesta a reducir la brecha digital y garantizar la inclusión, acercando a vecinos y vecinas un espacio de formación que combina ciencias, artes, tecnologías y comunicación.

La iniciativa es impulsada por la Unidad de Programas de Promoción Científica y Tecnológica de la Dirección General de Educación Social, Científica y Tecnológica de la Secretaría de Educación





**BIBLIOTECA ESCOLAR.
ESCUELA DR. EMILIO BAQUERO
LAZCANO**



La Escuela Municipal Dr. Emilio Baquero Lazcano continúa fortaleciendo su propuesta pedagógica con una visión integral del aprendizaje, sumando nuevos espacios que educan y promueven la formación ciudadana desde la experiencia cotidiana.

Entre las acciones destacadas, se resignificó la biblioteca escolar, equipada con material literario y teórico que enriquece tanto la lectura de los estudiantes como la planificación docente. Este espacio cuenta con lineamientos curriculares actualizados, lo que permite a las y los educadores acompañar los procesos de enseñanza con propuestas pertinentes, reflexivas y creativas.

Además, se ha resignificado **el tiempo del recreo**, recuperando su valor como parte activa de la jornada escolar. El patio se convierte así en un verdadero escenario de aprendizajes, donde se construyen acuerdos de convivencia, se fortalecen vínculos y se generan experiencias de socialización respetuosa y democrática.

En este contexto, los y las estudiantes trabajan con noticias actuales, como la investigación que están llevando adelante los científicos del CONICET en el mar argentino, abordando el conocimiento científico desde una plataforma digital que despierta el interés y la curiosidad por el mundo que los rodea. Estas noticias se transforman en experiencias significativas, y el recreo se vuelve también una oportunidad para continuar aprendiendo, dialogar sobre lo trabajado en clase y proyectar nuevas preguntas y saberes.





57ª FERIA DE CIENCIAS: LUDOMATIC, EL PROYECTO DE LA ESCUELA MUNICIPAL ALICIA MOREAU QUE PASÓ A LA INSTANCIA NACIONAL

Estudiantes de sexto grado transformaron un patio en desuso en un espacio de juegos tradicionales y tecnológicos que integran arte, programación y robótica.

La feria reunió 998 proyectos de todos los niveles. Solo 18 fueron seleccionados para la instancia nacional.



El proyecto Ludomatic de la escuela municipal Dra. Alicia Moreau (Villa El Libertador), fue seleccionado para representar a Córdoba en la instancia nacional de la 57ª Feria de Ciencias, Tecnologías, Artes, Movimiento e Innovación.

La propuesta surgió a partir de la resignificación de un aula al aire libre que estaba en desuso, transformada por estudiantes de sexto grado en un espacio de juegos tradicionales y tecnológicos, integrando arte, programación y robótica.

Los alumnos diseñaron planos, construyeron dispositivos, pintaron tableros, redactaron instrucciones y organizaron una muestra para los recreos y ferias escolares.





Entre las creaciones se destacan juegos clásicos como ajedrez, ta-te-ti y ludó pintados en mesas al estilo de artistas argentinos e internacionales, un jenga gigante con dado digital, un rompecabezas magnético, un piedra, papel o tijera digital, juegos de memoria con luces led, bolos con materiales reciclados y un susurrador sonoro, entre otros.

Además, los estudiantes junto a docentes de distintas áreas, organizaron jornadas de limpieza y reacondicionamiento: se barrieron hojas, se limpiaron superficies y se pintaron mesas, bancos y paredes. Cada grupo de alumnos asumió distintas tareas, desde pintar hasta medir y diseñar planos digitales, planificando la ubicación de los juegos.

"Me gustó mucho pintar las mesas y armar los tableros con el estilo de los artistas. Siento que el patio ahora es nuestro lugar para jugar y aprender. Me dio orgullo ver cómo nuestras ideas se hacían realidad", expresó Nicole, alumna de sexto grado.

El profesor Bruno Ricci Allende, del área de Educación Digital Programación y Robótica (EDiPro), resaltó: "Con Ludomatic demostramos que la tecnología no solo está en las pantallas, sino que también puede mejorar la manera en que jugamos y aprendemos".

Durante los recreos y cambios de hora de la Jornada Ampliada, el aula al aire libre ofrece a los estudiantes momentos de recreación que favorecen la concentración, el bienestar general y la disposición para continuar con las actividades escolares.

Ludomatic potencia la convivencia, la creatividad y la aplicación de la programación y la robótica, articulando diversas áreas del conocimiento como Educación Digital Programación y Robótica (EDiPro), Artes, Lengua, Música, Educación Física e Inglés.

La feria reunió 998 proyectos de todos los niveles, evaluados por un equipo de 400 docentes e investigadores, de los cuales 128 fueron distinguidos para la etapa provincial. Finalmente, solo 18 fueron seleccionados para llegar a la instancia nacional.



MÁS DE 500 ESTUDIANTES PARTICIPARON DE LAS EXPERIENCIAS DEL MUSEO INTERACTIVO LARTI INNOVA EN LOS PARQUES EDUCATIVOS ESTE Y SUR

La Municipalidad de Córdoba, junto al Ministerio de Educación, llevaron a cabo experiencias del museo interactivo Larti Innova de educación agropecuaria en los Parques Educativos Este Sur. Más de 500 alumnos y alumnas de escuelas secundarias de la ciudad participaron en esta propuesta, donde vivieron dinámicas relacionadas con la tecnología, la sustentabilidad y la innovación.

Larti Innova es un museo interactivo e itinerante que busca promover la formación de los jóvenes en el sector agropecuario, impulsar la adopción de nuevas tecnologías, fomentar prácticas sustentables y concientizar sobre el cuidado del medio ambiente.

De las actividades participaron estudiantes de diversas instituciones, entre ellas el IPEA 4, IPET 64, IPEM 15, IPEM 184, IPETYM N° 133, CENMA Parque Educativo Este, Instituto Monseñor de Andrea, República de Libano 2322, IPEM 318, IPEM 376, Escuela Especial Don Orione, IPEM 123 e Instituto Nuestra Señora del Trabajo.





La iniciativa se enmarca en las acciones impulsadas por la Municipalidad de Córdoba, a través de la Unidad de Programas de Promoción Científica y Tecnológica de la Secretaría de Educación, en articulación con la Secretaría de Fortalecimiento Institucional y Educación Superior del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

El objetivo es ampliar horizontes, promover el acceso a experiencias educativas innovadoras y acompañar a los jóvenes en la construcción de aprendizajes significativos.





MÁS DE 500 DOCENTES PARTICIPARON DEL TALLER DE PROMOTORES DEL DESARROLLO PERSONAL Y EL LIDERAZGO EN LAS INSTITUCIONES



**SE REALIZÓ EN LA LEGISLATURA DE LA
PROVINCIA DE CÓRDOBA DE MANERA
PRESENCIAL Y VÍA STREAMING.**

Esta propuesta formativa es más que una capacitación: es un impulso colectivo hacia comunidades más justas, inclusivas y cuidadoras.

Construimos vínculos, compartimos saberes, nos emocionamos y reafirmamos una certeza: los liderazgos que cambian realidades nacen del encuentro y la acción en territorio. Se dictó todos los lunes, durante 8 encuentros.

MIRÁ LAS CÁPSULAS **AQUÍ**





LAS PALABRAS TIENEN RITMO: PROPUESTA DIDÁCTICA. ANEP

Las palabras tienen ritmo: propuesta didáctica para el abordaje de la lectoescritura musical (figuras musicales).

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



MÚSICA, CIENCIA Y PLACER: ¿POR QUÉ NOS HACE ESTREMECER LA BANDA SONORA DE LA ADOLESCENCIA?

Magdalena Biota

Las melodías que nos emocionan hoy son las que dejaron una huella en el momento de mayor desarrollo del sistema de recompensa del cerebro. Mariana Bendersky, neuroanatomista, docente de anatomía e investigadora, explica por qué volver a escuchar algunas canciones es tan gratificante

Según investigadoras del CONICET y la Facultad de Medicina de la UBA, el tipo de música que provoca mayor emoción en la edad adulta es aquella escuchada durante el momento de desarrollo del sistema de recompensa. Este circuito alcanza su máximo pico de expansión en la adolescencia, lo cual explicaría por qué algunas de las canciones escuchadas entonces activan respuestas corporales específicas, como

Accedé al artículo haciendo [click](#)





PRÓCER 4

Ofrece soluciones para personas con discapacidad visual y dificultades en el acceso a la lectura que facilitan tareas de la vida cotidiana como así también mejorar el desempeño en ambitos educativos y laborales.



MIRÁ LAS CÁPSULAS **AQUÍ**

