



**CIENCIA, TECNOLOGÍA Y
COMPROMISO CON EL FUTURO**

PROGRAMA INNOVA

CIENCIA, TECNOLOGÍA Y COMPROMISO CON EL FUTURO

LA EDUCACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA COBRA SENTIDO CUANDO SE PONE AL SERVICIO DE UN DESARROLLO SOSTENIBLE Y DE LA CONSTRUCCIÓN DE UNA CIUDADANÍA COMPROMETIDA

La escuela frente desafíos

Las transformaciones contemporáneas, impulsadas por el desarrollo científico-tecnológico, la expansión de la cultura digital y la profundización de las problemáticas socioambientales, configuran un escenario de creciente complejidad que interpela de manera directa a los sistemas educativos. En este escenario, la educación deja de ser únicamente un espacio de transmisión de saberes para constituirse en un ámbito estratégico de construcción de respuestas frente a los desafíos del presente y del futuro.

Desde esta perspectiva, la formación científica y tecnológica adquiere un valor estructurante. Tal como señala el Marco Curricular Común, la construcción de estos saberes permite interpretar y transformar el mundo desde la perspectiva del desarrollo sostenible, reconociendo tanto las potencialidades como las limitaciones y los sesgos de las ciencias y las tecnologías (Ministerio de Educación de Córdoba, 2025, p. 20).

El programa integra diversas líneas de acción que buscan potenciar la ciencia básica, la innovación digital y la educación para el desarrollo sostenible, en diálogo con los objetivos de la Agenda 2030.

Innova contribuye a la formación de ciudadanos capaces de comprender la complejidad del mundo contemporáneo y de intervenir en él con responsabilidad, creatividad y compromiso con el desarrollo sostenible.

Marco normativo y antecedentes

El Programa Innova se sustenta en una concepción de la educación como un proceso complejo, situado y en permanente transformación, capaz de dialogar con los vertiginosos cambios científicos, tecnológicos y sociales de nuestro tiempo. Bajo este marco, la formación escolar se

orienta al desarrollo de capacidades que permitan a los estudiantes no solo comprender la realidad, sino problematizarla y actuar sobre ella con responsabilidad y sentido crítico.

Para alcanzar este propósito, el programa se estructura sobre tres pilares integrados:

- **Alfabetización Científica y Tecnológica:** constituye la base para intervenir en la realidad de manera fundamentada, promoviendo el pensamiento analítico y la curiosidad como motores del aprendizaje.
- **Educación para el Desarrollo Sostenible (EDS):** se configura como un eje prioritario que enseña a comprender la interdependencia entre las dimensiones ambiental, social y económica. Según la UNESCO (2026), la EDS promueve conocimientos y valores que favorecen una relación equilibrada con nuestro entorno, formando ciudadanos comprometidos con el cuidado del planeta y el bienestar colectivo.
- **Enfoque STEAM:** funciona como el nodo articulador entre la ciencia, la tecnología y la cultura digital. Esta metodología permite integrar saberes de manera transdisciplinar, fomentando la creatividad y la resolución de problemas reales.

En síntesis, el Programa Innova propone una sinergia transformadora entre la ciencia y la conciencia socioambiental. Su meta es formar personas capaces de descifrar la complejidad del mundo contemporáneo e intervenir en él de manera creativa, ética y profundamente humana.

Vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

El programa se inscribe en la Agenda 2030 de la Organización de las Naciones Unidas, reconociendo a la educación como una herramienta clave para el desarrollo sostenible.

Su implementación contribuye al cumplimiento de los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

ODS 4: Educación de calidad



- ✓ Fortalece aprendizajes significativos, inclusivos y equitativos.
- ✓ Desarrolla capacidades científicas, tecnológicas y socioambientales.
- ✓ Promueve el pensamiento crítico y la formación integral.

ODS 9: Industria, innovación e infraestructura



- ✓ Impulsa la creatividad, la innovación y el uso de tecnologías.
- ✓ Favorece la resolución de problemas y la producción de conocimiento en entornos digitales.

ODS 12: Producción y consumo responsables



- ✓ Promueve prácticas vinculadas al uso responsable de los recursos.
- ✓ Fomenta la conciencia ambiental y el compromiso con la sostenibilidad.

ODS 13: Producción y consumo responsables



- ✓ Aborda problemáticas ambientales actuales.
- ✓ Potencia el desarrollo de propuestas orientadas al cuadro del ambiente y la acción local frente al cambio climático.

Objetivo general

- ✓ Promover el desarrollo de capacidades científicas, tecnológicas y socioambientales en los estudiantes, a través de propuestas y proyectos pedagógicos que integren el enfoque STEAM, favoreciendo la comprensión crítica de la realidad y la construcción de soluciones innovadoras y sostenibles.

Ejes del programa

Pensamiento científico y cultura de la indagación

- ✓ Este eje promueve el desarrollo del pensamiento científico mediante procesos de indagación sistemática.
- ✓ Se orienta a fortalecer habilidades como la observación, la formulación de preguntas, la construcción de hipótesis, la experimentación y el análisis de evidencias.
- ✓ Propicia que los estudiantes comprendan los fenómenos de su entorno a partir de la exploración y la reflexión fundamentada, consolidando la capacidad de argumentar, explicar y tomar decisiones con sustento. Así, impulsa la construcción activa del conocimiento, superando enfoques centrados en la memorización y promoviendo una actitud crítica frente a la información.

Tecnología, innovación y cultura digital

- ✓ Este eje aborda el desarrollo de competencias vinculadas al uso significativo y reflexivo de las tecnologías en contextos educativos. Incluye la alfabetización digital, el pensamiento computacional, la programación, la robótica y la comprensión de la inteligencia artificial.
- ✓ Se busca que los estudiantes no solo utilicen herramientas tecnológicas, sino que comprendan sus lógicas de funcionamiento, sus alcances y sus

implicancias sociales. En este sentido, promueve un uso crítico, creativo y responsable de la tecnología, favoreciendo la producción de contenidos y la resolución de problemas en entornos digitales.

Educación para el desarrollo sostenible

- ✓ Este eje incorpora la perspectiva del desarrollo sostenible como dimensión constitutiva de la formación integral.
- ✓ Aborda de manera articulada las relaciones entre ambiente, sociedad y economía, promoviendo la comprensión de problemáticas socioambientales contemporáneas.
- ✓ Tiende al desarrollo de valores, actitudes y prácticas vinculadas al cuidado del ambiente, el uso responsable de los recursos y el compromiso con el bienestar colectivo. De este modo, favorece la construcción de una ciudadanía ambientalmente responsable, capaz de intervenir de manera consciente y comprometida en su entorno.

Enfoque STEAM y resolución de problemas

- ✓ Este eje articula saberes provenientes de distintas áreas del conocimiento a partir del enfoque STEAM, integrando la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y la matemática en propuestas de aprendizaje interdisciplinarias.
- ✓ Se orienta a la resolución de problemáticas reales mediante el diseño de soluciones, la experimentación y la elaboración de propuestas innovadoras, promoviendo el desarrollo de capacidades como la creatividad, la colaboración, la comunicación y el pensamiento crítico.

Ciudadanía crítica y participación

- ✓ Este eje promueve la formación de estudiantes como sujetos activos, capaces de participar en la vida social de manera informada y responsable, fortaleciendo la toma de decisiones, el trabajo colaborativo y el compromiso con la comunidad.
- ✓ Se basa a la construcción de una ciudadanía, capaz de comprender los desafíos contemporáneos e intervenir en su entorno desde una perspectiva ética, reflexiva y comprometida con el desarrollo sostenible.

Estrategias de implementación

- ✓ Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) vinculado a problemáticas del entorno.
- ✓ Experiencias de indagación, experimentación y uso de laboratorio.
- ✓ Integración de tecnologías digitales, programación y robótica.
- ✓ Trabajo interdisciplinario entre áreas curriculares.
- ✓ Producción de contenidos y socialización de aprendizajes.

- ✓ Vinculación con la comunidad y el territorio.
- ✓ Promoción del pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas.

Destinatarios

El programa está dirigido a estudiantes del nivel inicial y primario del Sistema Educativo Municipal.

También involucra a docentes y equipos directivos, quienes cumplen un rol central en la implementación de las propuestas pedagógicas, el acompañamiento de los procesos de aprendizaje y la integración de los enfoques del programa en las prácticas institucionales.

A su vez, se contempla la participación de la comunidad educativa en su conjunto, incluyendo a las familias y a instituciones del entorno, favoreciendo la construcción de redes, el trabajo colaborativo y la vinculación de la escuela con el territorio.

Evaluación y seguimiento

El programa se desarrolla con un enfoque de evaluación continua y formativa. Se centra en los procesos de aprendizaje y en el desarrollo de capacidades científicas, tecnológicas y socioambientales. Considera la participación en proyectos interdisciplinarios, la calidad de las producciones y la capacidad para analizar situaciones, formular propuestas y tomar decisiones fundamentadas.

El monitoreo analiza la implementación del programa en las instituciones. Observa la participación de estudiantes y docentes, la vinculación con el entorno y el impacto en las trayectorias escolares. Permite realizar ajustes y mejorar las propuestas.

Subprogramas y proyectos

PROGRAMA/PROYECTO	ACTORES INVOLUCRADOS	LINEA DE ACCIÓN	DESTINATARIOS	CARÁCTER
58° FERIA DE CIENCIAS, TECNOLOGÍAS, ARTES, MOVIMIENTO E INNOVACIÓN QUE PASAN A LA INSTANCIA NACIONAL.	Secretaría de Educación a través del Programa Nacional de Ferias de Ciencias y Tecnología.	Presentación y socialización de los trabajos escolares de investigación desde la perspectiva STEAM Ampliada y conforme los ODS, para el desarrollo de las capacidades fundamentales. Se desarrollan en todas las instituciones educativas bajo premisas de desafíos diversos: de aprendizaje, de comunicación, sociales, culturales.	Estudiantes de jardines y escuelas municipales.	Obligatorio. (instancia escolar)

PROGRAMA/PROYECTO	ACTORES INVOLUCRADOS	LINEA DE ACCIÓN	DESTINATARIOS	CARÁCTER
FESTIC (FESTIVAL DE EDUCACIÓN DIGITAL, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA)	La iniciativa es impulsada por la Secretaría de Educación.	Impulsa una alfabetización digital integral orientada a formar ciudadanos capaces de habitar críticamente los entornos digitales, con competencias comunicativas, éticas y tecnológicas.	Estudiantes de escuelas municipales. Docentes de nivel inicial y primario. Docentes de Parques educativos y CEB	Obligatorio.
<u>DESAFÍO RE-EGRESO 2026</u>	Ente de Servicios y Obras Públicas con el acompañamiento del soporte técnico del Proyecto Ikigai.	Continuar trabajando con las Escuelas Municipales de la ciudad de Córdoba la importancia de la separación de residuos en origen para ser reconsiderados como materia prima en la elaboración de nuevos productos y así promover un cambio de paradigma de una economía lineal hacia el de una economía circular.	Estudiantes de 5° grado de las 38 escuelas municipales.	Optativo.
PROGRAMA "EL BIO AL COLE"	Secretaría de Educación y BIOCÓRDOBA.	Impulsa talleres, charlas y salidas didácticas sobre economía circular y desarrollo sostenible del equipo de Educación y vinculación social en Jardines y Escuelas Municipales según demanda de las mismas.	Estudiantes de jardines y escuelas municipales.	Optativo.
<u>PROYECTO RE-CONVERSAR</u>	La iniciativa es impulsada por Ente de Servicios y Obras Públicas (ESyOP), y la Secretaría de Educación.	Impulsa saberes sobre educación ambiental y en Economía Circular.	Estudiantes de escuelas y jardines municipales.	Optativo.
<u>LOS ACADÉMICOS VAN A LAS ESCUELAS</u>	Academia Nacional de Ciencias y de la comunidad académica de Córdoba	Potencia la enseñanza de las ciencias naturales y la tecnología en el Sistema Educativo Municipal.	Participarán un máximo de doce (12) instituciones, ocho (8) instituciones educativas de nivel primario, incluye modalidad adultos, y cuatro (4) salas de nivel inicial de cinco años de escuelas.	Con cupos asignados.

<u>BIOHACKERS CREA</u>	Impulsado por la Unidad de Programas de Promoción Científica y Tecnológica de la Secretaría de Educación, la Gerencia de Educación y Vinculación Social del Ente BioCba y la Subsecretaría de Biodiversidad de la Secretaría General de Ambiental, Economía Circular y Biociudadanía del Gobierno de la Provincia de Córdoba.	Propone una experiencia pedagógica integrada y situada de bio-acción urbana, donde niñas y niños del primer ciclo se convierten en protagonistas del abordaje de problemáticas ambientales reales de su territorio.	Estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de las 39 escuelas municipales. 	Con cupos asignados.
<u>CAMPAÑA: "EN LA ESCUELA Y EN REDES, NOS CUIDAMOS"</u>		Esta campaña se inscribe en el marco de la ciudadanía digital, entendida como un proceso formativo que no solo refiere al uso de tecnologías, sino también al ejercicio de derechos, responsabilidades, formas de convivencia y participación en los entornos digitales. En este sentido, la campaña busca que la escuela se constituya como un espacio donde las niñas y los niños aprendan a reconocer riesgos, pero también a tomar la palabra, a construir acuerdos colectivos y a asumirse como protagonistas en la construcción de una convivencia digital más cuidada, justa y responsable.	Estudiantes de 39 escuelas municipales.	

