

Jornadas Argentinas de Didáctica de las Ciencias de la Computación - JADiCC 2025
Cronograma

Actividades Virtuales: Inscribite para recibir los links de acceso para participar en las actividades

	lunes 27/10	martes 28/10	miércoles 29/10	jueves 30/10	viernes 31/10
9				09:00 - 09:30 Acto Inaugural	09:00 - 11:30 Presentación Artículos y Experiencias
10				10:00 - 11:00 Conferencia INAUGURAL ANDREIA INAMORATO (Esp) "El Compás Europeo para la IA y la Educación: explorando puentes y reflexiones para América Latina."	Sesion 2 Artículos
11				11:00 - 13:00 Presentación Artículos y Experiencias	Sesión 2 Experiencias
12				Sesión 1 Artículos	12:00 - 13:00 Conferencia Intermedia ENEDINA CARMONA (MX) "Más allá del código: cómo la IA generativa transforma la enseñanza de la programación"
13					BREAK
14				14:00 - 15:00 hs Conferencia Intermedia FERNANDO SCHAPACHNIK (Arg) Enseñar a programar en la época de la IA: más importante que nunca	14:00 - 15:30 Demostraciones de Herramientas
15				15:30 - 17:30 Mesa de Discusión ""Enseñanza STEM y mundo laboral: ¿oportunidad o barrera para la inserción? La realidad de las mujeres en este contexto."	15:30 - 17:30 Mesa de Discusión "El valor de aprender a programar en la era de la IA: diálogo entre el sector productivo, el Estado y la educación"
16	15:00 - 20:00 Talleres Virtuales	15:00 - 20:00 Talleres Virtuales	15:00 - 20:00 Talleres Virtuales		
17					
18				17:00 - 20:00 Talleres Presenciales y Virtuales	18:00 - 19:00 Conferencia CIERRE FRANCISCO SERÓN (Esp) "Desafíos pendientes para los sistemas inteligentes"
19					19:00 - 19:30 Acto Cierre

Jornadas Argentinas de Didáctica de las Ciencias de la Computación - JADiCC 2025

Cronograma de Presentación de Artículos

	ID	Título	Autores
Sesion 1 Artiulos Jueves 11:00 hs	14	Lo viejo funciona: hackeando juegos de Atari 2600 para enseñar conceptos básicos de Ensamblador	Valentín Basel (FaMAF-UNC); Agustín Miguel Laprovitta (FaMAF-UNC); María Delfina Velez Ibarra (FaMAF-UNC); Gonzalo Tomas Vodanovic (FaMAF-UNC); Francisco Ayrolo (FaMAF-UNC)
	16	Introducir Ciencia de Datos en la escuela secundaria: lecciones aprendidas a partir de las experiencias realizadas	Sofía Martín (Fac. de Inf.-UNLP); Claudia Banchoff Tzancoff (Fac. de Inf.-UNLP)
	24	Algunas definiciones sobre la alfabetización en IA y su urgencia en nuestro país	Julián Dabbah (Program.AR - Fund. Sadosky)
	31	Problemáticas del diseño de un primer curso de programación profesional	Gonzalo Fernández (UNQ); Pablo E. Martínez López (UNQ); Magdalena Garzón (Fund. Sadosky)
Sesion 2 Artiulos Viernes 09:00 hs	27	Introducción a la Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático para Estudiantes Universitarios	Cecilia Martínez (UNC); Marcos Gómez (UNC); Natalia Zalazar (ISEP); Julián Dabbah (Fund. Sadosky)
	48	Acompañamiento de Proyectos de Desarrollo de Software como Trabajo Final de Carrera	Alice Rambo (UN de Misiones)
	49	Análisis de la oferta académica de Formación docente en Inteligencia Artificial	Valeria González Angeletti (UNC)
	51	Desafíos y aprendizajes en la implementación de la orientación en Robótica y Programación en escuelas de contextos desfavorables de la provincia de Jujuy	María Fernanda Villarrubia (UNJu); María Emilia Echeveste (FaMAF-UNC)
	54	Evaluación del proceso de enseñanza- aprendizaje en contextos de masividad en alumnos de primer año de carrera de Informática	Gladys Dapozo (FaCENa - UNNE); Raquel Petris (UN del Nordeste); Cristina Greiner (UN del Nordeste); María Cecilia Espíndola (UN del Nordeste); Ana María Company (UN del Nordeste); Silvana Armana (UN del Nordeste)
	55	Circuitos Creativos. De accesos, motivaciones, expectativas e intereses como puntos de partida."	Julián Fernandez - Mi3dp; Marcela Rivero - CEA-UNC
	60	La prescripción de las Ciencias de la Computación en el Currículum de la provincia de Córdoba	Gabriel Scarano - Min. Educ. Prov. Córdoba

Jornadas Argentinas de Didáctica de las Ciencias de la Computación - JADiCC 2025

Cronograma de Presentación de Experiencias Docentes

	ID	Título	Autores	Formato
Sesión 1 Experiencias Jueves 11:00 hs	1	Misión Código en Acción: gamificación y pensamiento computacional en la enseñanza de Python	Inés del Castillo (Independiente)	PRESENCIAL
	4	Desarrollo de habilidades blandas a través de Actividades Grupales Integradoras	Maria Gisela Dorzán (UNSL); María José Garciarena Ucelay (UNSL); Matías Truglio (UNSL)	VIRTUAL
	9	Innovación pedagógica en el diseño e implementación de lenguajes de programación: Una propuesta basada en talleres prácticos para la construcción de compiladores en ciclos iniciales	Dario Funez (UNSL)	PRESENCIAL
	56	Prácticas Educativas sobre Ciencias de la Computación con perspectiva crítica	Carolina Wayar (Instituto Privado Mixto San Agustín); Emilia Echeveste (Univ. Nac. de Córdoba); Araceli Acosta (CONICET - Univ. Nac. de Córdoba); Valentin Basel (Univ. Nac. de Córdoba - CONICET); Natalia Zalazar (ISEP - Inst. Sup- de Estudios Pedagógicos)	VIRTUAL
	52	Propuesta Didáctica Interdisciplinaria: Taller de Robótica Aplicada	Alice Rambo (Univ. Nac. de Misiones)	VIRTUAL
	53	Pensamiento computacional y formación docente. Explorando con JAM en la región andina	Martin Goin (UNRN); Edith Lovos (UNRN)	VIRTUAL
	63	El auge de la inteligencia artificial generativa en el medio de la carrera del profesorado de informática en la Universidad Pedagógica Nacional	Yonatan Lujan Cardozo (Unipe); Agustín Fabrizio Alejandro Khatchikian (Unipe)	VIRTUAL
Sesión 2 Experiencias Viernes 09:00 hs	2	La célula interactiva: programación y robótica educativa para aprender ciencias naturales en primaria	Inés del Castillo (Independiente)	PRESENCIAL
	6	La hora del juego: relato de una experiencia educativa para el desarrollo del pensamiento computacional	Fernando Bordignon (Univ. Pedagógica Nacional (UNIPE)); Lucila Dughera (CONICET)	VIRTUAL
	18	Programando Aventuras: Fomentando la curiosidad científica en niños de primaria a través de actividades temáticas de Mario Bros	Yoselie Alvarado (UNSL)	PRESENCIAL
	19	Domoticar en La Paz	Graciela Ivana Guzman (Ipem 137)	PRESENCIAL
	23	Del valor posicional a la representación digital	Santiago Hernández (DGES)	VIRTUAL
	33	Arduino y NB-IoT en el aula: una experiencia formativa con conectividad real para proyectos IoT	Gustavo CHIODI (Univ. Católica de Córdoba)	
	38	Entre objetos culturales y objetos de programación: innovación didáctica con El secreto de sus ojos y la co-creación en POO con Python	Rocio Noelia Rodríguez (Agencia de Habilidades para el Futuro. Ministerio de Educación GCBA)	PRESENCIAL
	32	Enseñanza inicial de la programación a través del desarrollo de videojuegos en contextos educativos diversos	Jorgelina Rial (UNGS); Santiago Montiel (UNGS)	PRESENCIAL
	62	Introducción a la Programación Lógica en la Escuela Primaria en Prolog	Marina Pavon (Consejo Provincial de Educación de la Provincia de Neuquén)	PRESENCIAL

Jornadas Argentinas de Didáctica de las Ciencias de la Computación - JADiCC 2025

Cronograma de Presentación de Herramientas

ID	Titulo	Autores
10	Utilización de Jove en la Práctica de Teoría de la Computación.c	Dario Gustavo Funez (UNSL)
15	Algoritmia: El Renacer de las Redes (Un juego para aprender a programar en lenguaje Python)	Prof. Flavio A. Germaná (Colegio San Francisco de Sales)
22	Dibuja en la Cuadrícula: actividades enchufadas en Javascript	Francisco Bavera (UNRC)
41	Programación visual con Micro:bit. De lo virtual a lo real.	Florencia Couto Vilariño

Jornadas Argentinas de Didáctica de las Ciencias de la Computación - JADiCC 2025

Cronograma de Talleres

Lunes - 27/10/2025 - VIRTUALES

15:00 - 17:00	11- ¿Qué es eso de programar? ¿Cómo empiezo? Scratch para principiantes. Disertante: Florencia Couto Vilariño. Destinatarios: Profesorado de primaria, secundaria y formadores del profesorado. Duración: 1:30 hs. Cupo: 30 Objetivos - Introducir a los docentes en el uso de Scratch como herramienta de narración digital. - Fomentar la creatividad y la colaboración a través de la construcción simultánea de una historieta. - Brindar estrategias para aplicar Scratch en proyectos educativos interdisciplinarios. - Promover el desarrollo de competencias digitales y pensamiento computacional.
15:00 - 17:00	3- ¿Cómo incorporar el pensamiento computacional a través del ajedrez?. Disertante: Mariano Avalos - UTN-FRBA Destinatarios: Docentes de todos los niveles educativos, Equipos de conducción. Responsables de programa socio-educativos y/o de espacios no formales Duración: 1:30 hs. Cupo: 30 Objetivos - Contribuir a la formación continua de los profesionales vinculados a la educación en las temáticas del ajedrez y su vínculo con el pensamiento computacional.
17:00 - 20:00	4- ¡Yo también puedo enseñar a programar! Programación con dibujos para docentes. Disertante: Agustín Martínez (DC-Exactas-UBA) Destinatarios: Docentes de nivel primario y secundario de todas las áreas, sin experiencia previa en programación, que deseen incorporar actividades creativas y tecnológicas en sus clases. Duración: 3 hs. Cupo: 30 Objetivos - Empoderar a docentes de primaria y secundaria sin experiencia previa para que puedan enseñar programación en sus aulas, utilizando un enfoque visual y creativo. - Enfoque alternativo de la programación: de controlar a representar. Inspección de código en ejecución como herramienta de comprensión y creación
18:00 - 20:00	2- Introducción a la programación creativa con p5js. Disertante: Maximiliano Chaves - Escuela Experimental ProA orientada en Desarrollo de Software. Destinatarios: docentes, docentes en formación, estudiantes de nivel medio, y público en general interesado en la temática. No es necesario tener ningún conocimiento previo en programación. Duración: 2 hs. Cupo: 25 Objetivo - Promover el aprendizaje significativo de la programación a través de la creación visual en p5.js, utilizando enfoques como la simulación y la animación para desarrollar algoritmos que respondan a necesidades y expresiones propias del contexto actual.
18:00 - 20:00	13- Diagnóstico de Accesibilidad en un Clic: Explorando Herramientas Digitales para una Educación Inclusiva. Disertantes: Ivana Harari – Paola Amadeo -Alejandra Schiavoni - Ana M.Úngaro - Universidad Nacional de La Plata Destinatarios: Todos los niveles educativos, especialmente del ámbito pre universitario y universitario.. Duración: 2 hs. Cupo: 30 Objetivos - El principal objetivo de este taller es que los docentes adquieran las habilidades para evaluar la accesibilidad digital, utilizando herramientas automatizadas basadas en normas internacionales, y de esta manera aprendan a identificar y documentar sistemáticamente las barreras presentes en sitios web, plataformas educativas y recursos digitales. El taller busca fomentar una conciencia crítica sobre la inclusión y equipar a los docentes con las herramientas necesarias para garantizar una experiencia educativa equitativa y autónoma para todos los estudiantes.

Martes - 28/10/2025 - VIRTUALES

15:00 - 17:00	1- Criptomonedas y blockchain en el aula: comprendiendo el dinero digital y su tecnología. Disertante: Vanina Irigoyen Destinatarios: Docentes de nivel secundario, formadores y facilitadores interesados en incorporar la temática de criptomonedas y blockchain en propuestas de enseñanza de Ciencias de la Computación y ciudadanía digital. Duración: 2 hs. Cupo: 25 Objetivos - Comprender los conceptos básicos de criptomonedas, blockchain y tecnologías asociadas. - Conocer estrategias didácticas y recursos interactivos para enseñar estos conceptos en el aula. - Explorar la integración interdisciplinaria de la temática con áreas como economía, matemática y ciudadanía digital. - Desarrollar actividades prácticas que fomenten el pensamiento crítico y el uso responsable de tecnologías digitales.
---------------	--

15:00 - 17:00	17- Creación de REA como estrategia para la articulación de metodologías activas y la educación STEAM. Disertantes: Luis Fernando Olvera Castaños. CECyTE-ITACE Tamaulipas (México) - Noemí Ruth Medina Ledezma. Universidad del Noreste (UNE, Tampico, México). Destinatarios: Profesorado de cualquier nivel educativo, investigadores (as), personal directivo, gobierno y cualquier persona interesada en la temática. Duración: 2 hs. Cupo: 30 Objetivos -Analizar los fundamentos del movimiento educativo abierto y la conexión entre los Recursos Educativos Abiertos (REA), los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y las competencias docentes en materia de TIC. -Diferenciar el uso ético de los REA mediante la correcta aplicación de las licencias Creative Commons para la creación de propuestas didácticas. -Diseñar una propuesta conceptual de REA que integre metodologías activas y el enfoque de Educación STEAM.
17:00 - 20:00	18- IA al servicio de la ciencia: redacción práctica de artículos académicos. Disertantes: María Enedina Carmona Flores – APRENDIA (MX) Destinatarios: Estudiantes, docentes e investigadores de nivel superior y posgrado. Duración: 2 hs. Cupo: 15 Objetivo - Comprender los principios fundamentales de la IA generativa y su aplicación en la redacción académica. - Utilizar herramientas de IA generativa para la generación de ideas, estructuración de contenidos y redacción de borradores de artículos científicos. - Evaluar críticamente la calidad y validez de los contenidos generados por IA, asegurando la originalidad y rigor académico. - Aplicar estrategias de edición y revisión para mejorar la claridad, coherencia y precisión de los artículos redactados con apoyo de la IA. - Conocer las consideraciones éticas y legales relacionadas con el uso de la IA en la investigación y publicación académica.
18:00 - 20:00	8- IA en el Aula: proyectos simples con Machine Learning for Kids y Scratch. Disertantes: Agustina Paredes –Angela Paredes – CodigoStem - Destinatarios: Docentes de nivel Primario y Secundario, especialmente docentes de Tecnología o Informática. Duración: 2 hs. Cupo: 25 Objetivos - Brindar a los docentes un acercamiento introductorio al machine learning aplicado a la educación básica. - Explorar el uso de Scratch y Machine Learning for Kids como recursos didácticos accesibles para enseñar IA en las aulas. - Diseñar propuestas simples y atractivas que acerquen a los estudiantes al pensamiento computacional y a los principios de la IA. - Promover la reflexión crítica sobre el uso responsable y ético de la inteligencia artificial.
18:00 - 20:00	7- Dibujos en la hoja cuadriculada: alternativas para el desarrollo del Pensamiento Computacional. Disertante: Francisco Bavera - UNRC Destinatarios: Docentes de todos los niveles. Duración: 2 hs. Cupo: 30 Objetivos - Utilizar la hoja cuadriculada como recurso didáctico para fomentar el pensamiento computacional en contextos educativos. - Presentar y experimentar con diferentes actividades y herramientas (enchufadas y desenchufadas) para desarrollar el Pensamiento Computacional. - Reflexionar sobre las habilidades del Pensamiento Computacional que desarrollan estas actividades y herramientas.

Miercoles - 29/10/2025 - VIRTUALES

15:00 - 17:00	14- Adulación algorítmica: desafíos para la práctica educativa en tiempos de IA. Disertantes: María Emilia Echeveste – Lourdes Aguiar Cau - FAMAF-UNC, CONICET, Fundación Via Libre. Destinatarios: Este espacio está pensado especialmente para docentes y todas aquellas personas interesadas en formarse en torno a una alfabetización computacional y digital crítica, con el fin de comprender y abordar de manera reflexiva y ética los desafíos que presenta la inteligencia artificial en contextos educativos. Duración: 1.30 hs. Cupo: 40 Objetivos - Explorar, desde la experiencia personal de los y las participantes, cómo interactúan con modelos de lenguaje y qué tipo de respuestas suelen ofrecer. - Reconocer el fenómeno de la adulación algorítmica y reflexionar sobre sus riesgos socioeducativos. - Analizar el impacto que la IA puede tener en los vínculos educativos, en la confianza de los estudiantes y en la relación con el conocimiento. - Promover una mirada crítica sobre la IA en contextos de apoyo emocional, personal o educativo. - Generar insumos y registros que permitan problematizar el lugar de la IA en la docencia y en los aprendizajes.
17:00 - 20:00	15- Descubre y Crea: Diseñando Experiencias STEM Interactivas con PhET, LabXchange e IA. Disertante: Claudia Carolina Amaya – PhET Simulations de la Universidad de Colorado Boulder – Destinatarios: Docentes de área STEM de todos los niveles Duración: 3 hs. Cupo: 30 Objetivos - Utilizar eficazmente las simulaciones interactivas PhET y la plataforma LabXchange como recurso didáctico en sus respectivas áreas STEM. - Promover el aprendizaje activo y el pensamiento crítico entre sus estudiantes mediante la integración de estos recursos interactivos. - Diseñar e implementar actividades pedagógicas basadas en las simulaciones PhET que enriquezcan la experiencia de aprendizaje en el aula junto a LabXchange-

18:00 - 20:00	12- Matefun: Un puente entre Programación Funcional y Matemática. Disertante: Enrique Vazquez – Universidad de la República (UdelaR) Destinatarios: Docentes de matemática, informática o áreas afines. Duración: 2 hs. Cupo: 40 Objetivos - General: Integrar competencias matemáticas y algorítmicas mediante la introducción del paradigma de programación funcional a través de MateFun. - Promover el diseño de propuestas didácticas fundamentadas, adaptadas a secundaria y nivel universitario, que faciliten la integración curricular entre matemática y programación.
---------------	--

Jueves - 30/10/2025

PRESENCIALES	
17:00 - 20:00	10- Identidad y seguridad en el mundo digital: Lo que todos debemos saber. Disertante: Esp. Alicia Dominga Castro - UNSL Destinatarios: Público en general Duración: 3 hs. Cupo: 20 Objetivos - Realizar un análisis crítico sobre las prácticas en la vida digital y sus consecuencias en el entorno real. - Proponer herramientas y estrategias para la protección de datos personales y el acceso seguro a aplicaciones digitales. - Fomentar el desarrollo de una cultura digital segura y responsable.-
18:00 - 20:00	6- Taller de electrónica aplicada para ciencias y tecnología con Arduino. Disertantes: Gonzalo Pablo Fernández – UNQ - Christian Cossio-Mercado - UBA - Destinatarios: Docentes de todos los niveles que quieran usar Arduino para enseñar programación (no para enseñar Arduino ni electrónica aplicada). Duración: 2:30 hs. Cupo: 40 Objetivos - Adquirir los conceptos de sensor, actuador y automatización. - Conocer las principales características de las placas Arduino. - Programar comportamientos en las del entorno Arduino en la Escuela. - Realizar algunos proyectos pequeños utilizando la placa Arduino, sensores y actuadores. - Programar placas
18:00 -20:00	9- Buscando estrategias didácticas alternativas para enseñar Educación Tecnológica/ Ciencias de la Computación. Ideas desde tecnologías, pedagogías emergentes y metodología STEAM. Disertante: Dra Irma Silva Molina. Dirección de Educación Técnico Profesional - San Juan (Arg.) Destinatarios: Docentes de Nivel Inicial, Primario, Secundario y estudiantes de formación docente. Duración: 2 hs. Cupo: 40 Objetivos - Crear un espacio de reflexión en torno al proceso de aprendizaje en un mundo digitalizado, tecnologizado e hipervinculado. - Brindar ideas sobre tecnologías y pedagogías emergentes ofreciendo un enfoque práctico que permita innovar las clases de Educación Tecnológica/ Ciencias de la Computación. - Capacitar a los participantes en el uso práctico y pedagógico de la herramienta IDEA de EdutekaLab en la formulación de Secuencias Didácticas y proyectos educativos innovadores, personalizados y fácilmente compartibles de Educación Tecnológica/ Ciencias de la Computación encuadradas en la metodología STEAM. - Analizar la "Escala de uso de la IA en la evaluación".

VIRTUALES	
18 -20:00	16-- Objetos de Aprendizaje con eXeLearning para la enseñanza de la programación y las ciencias de la computación-accesibilidad, sostenibilidad y escalabilidad didáctica. Disertante: Lic. Rocio Noelia Rodríguez – Cristián Toledo – Agencia de Habilidades para el Futuro – Min. Educ. GCBA (Arg.) Destinatarios: docentes de nivel secundario y superior, formadores y formadoras en programación, ciencias de la computación y tecnologías digitales, así como a estudiantes avanzados de profesorado en informática o carreras afines. También resulta pertinente para coordinadores TIC, responsables de entornos virtuales y capacitadores institucionales interesados en la creación de materiales didácticos accesibles, sostenibles y escalables. Duración: 2 hs. Cupo: 15 Objetivos Brindar a los docentes las herramientas necesarias para diseñar y producir objetos de aprendizaje digitales accesibles con eXeLearning, aprovechando su potencial para la reutilización, la interoperabilidad y el trabajo offline. Fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes para integrar los objetos de aprendizaje en la enseñanza de la programación y las ciencias de la computación, favoreciendo la comprensión de conceptos abstractos y el desarrollo de la autonomía estudiantil. Promover el uso de criterios de accesibilidad, inclusión y equidad en la producción de materiales digitales, en consonancia con los lineamientos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Contribuir a la sostenibilidad de Objetos de Aprendizaje, recursos escalables y adaptables, que puedan ser compartidos y reutilizados en distintos contextos educativos y que fortalezcan la innovación en las prácticas de enseñanza.