



*Legislatura de la Provincia  
de Río Negro*

**FUNDAMENTOS**

La informática como ciencia atraviesa todos los contextos sociales e institucionales, hasta las actividades más rutinarias y sencillas, como es el caso de sacar un turno médico, un turno para un trámite burocrático, el avance de las comunicaciones, que facilita día a día la interconectividad y las posibilidades de estudiar de manera sincrónica y asincrónica, atenderse con profesionales médicos de otras provincias, ejercer actividades laborales con una expansión regional y nacional e internacional desde el lugar de residencia de cada habitante argentino sin necesidad de tener que mudarse de forma física. Sin embargo, la faceta un tanto negativa es que a medida que la sociedad avanza hacia esta hiperconectividad también se segrega y se aísla en función que es tan móvil y fluido el crecimiento de esta ciencia que los seres humanos no siempre estamos preparados para el avance.

Este contexto describe una brecha en el sistema educativo entre estudiantes que pueden acceder a una formación en informática a través de institutos privados y aquellos que por cuestiones de índole económica aprenden en la cotidianidad, con el riesgo que ello implica, porque genera oportunidades para unos mientras que resta para otros. Asimismo si no es la escuela la que se ocupa de contextualizar, clarificar y sistematizar críticamente el conocimiento en informática y robótica desde los primeros años de cursado, las y los estudiantes quedan en un escenario de manipulación psicológica e ideológica propia de paquetes que responden a ideologías que responden a multinacionales con intereses definidos, cercenando su capacidad de tomar decisiones en función de la idiosincrasia territorial, empoderamiento y soberanía del saber como elemento fundacional de la formación de la opinión crítica y la eficaz toma de decisiones. Resulta necesario que las y los estudiantes desde el nivel educativo en el que se encuentren tengan la oportunidad de sumar saberes científicos y precisos sobre la temática, cual es su impronta, como sirve para crear contenido y cambiar paradigmas.

La educación rionegrina tiene el derecho y la obligación de atender la necesidad de formación en informática y robótica, por lo tanto resulta menester fortalecer la actual ley educativa provincial F N° 4.819 en lo referido a educación en saberes informáticos para que sea un dispositivo legal y pedagógico inter-sistémico que garantice el derecho y acceso a la educación informática en sus diferentes planos o aspectos tales como saber informática, robótica, contenidos mínimos, herramientas de programación entre otros.



*Legislatura de la Provincia  
de Río Negro*

A partir de formar en educación informática y robótica se propone incorporar el saber informático y robótica de manera explícita dentro de la currícula de educación de nivel medio, la nueva escuela rionegrina, a través de la incondicional de una materia obligatoria en todas las escuelas rionegrinas en todo el trayecto de nivel medio, que de cuenta de los principios generales de la Ciencia Informática y Robótica entendida como disciplina científica que atraviesa todos los niveles de la educación con el objeto de fortalecer las habilidades, aptitudes y competencias informáticas, tales como informática en la sociedad, sistemas informáticos, algoritmos, programación y aplicación de la informática.

Si bien la Ley provincial F 4.819 establece una modalidad en informática para las Escuelas Rionegrinas (ESRN) son menos de 15 en toda la provincia las que optaron por la modalidad en informática, cabe consignar que es a partir del tercer año el dictado de la materia.

Según datos aportados por el Ministerio de Educación de la provincia de Río Negro estas son: una en Chichinales, una Chimpay, una en Cipolletti, una en Cinco Saltos una en El Bolsón, una en General Roca, una en Lamarque, una en Viedma, una en Fernández Oro y una en San Carlos de Bariloche, siendo 9 ESRN y cinco, (5) Técnicas una en General Roca, una en Cipolletti.

Nuestra iniciativa pretende que todas las escuelas rionegrinas sean ESRN o CET posean la materia informática y robótica desde el primer año hasta el quinto o sexto según corresponda.

Por ello

**Autores:** Daniel R. Belloso, Pedro C. Dantas, Leandro G. García, Luis A. Ivancich, Ana I. Marks



*Legislatura de la Provincia  
de Río Negro*

## **LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO**

### **SANCIONA CON FUERZA DE**

### **L E Y**

**Artículo 1°.-** Se incorpora al capítulo IV "Educación media por tecnologías de la información y comunicación" de la Ley Orgánica de Educación de la Provincia de Río Negro F n° 4.819, el artículo 104 bis que quedará redactado de la siguiente manera:

" **Artículo 104 bis.-** Se incorporan en los diseños curriculares de la Nueva Escuela Secundaria Rionegrina (ESRN) los contenidos curriculares vinculados a:

- a) Algoritmia.
- b) Programación.
- c) Software libre.
- d) Estructura de Datos y Base de Datos.
- e) Arquitectura de las Computadoras.
- f) Redes Computacionales.
- g) Teoría de la computación.
- h) Inteligencia Artificial.
- i) Robótica"

**Artículo 2°.-** De forma.