

Cuarta Jornada Institucional 2019 Nivel Inicial

Educación Digital, Programación y Robótica¹.

“La alfabetización digital requiere un abordaje integral con una visión articulada de todo el sistema educativo, que garantice igualdad y equidad para las niñas, niños y jóvenes de todos los niveles educativos, especialmente cuando el uso de la tecnología digital se inicia en forma cada vez más temprana”²

Presentación.

Las Jornadas Institucionales representan un momento clave para reflexionar colectivamente sobre las prácticas de enseñanza en contexto. En este sentido, es importante que estos espacios se habiliten tanto para la construcción-revisión “con otros”, de acuerdos institucionales propios del jardín, como para la apropiación de los enfoques y marcos pedagógicos didácticos Nacionales y Jurisdiccionales vigentes que los sustentan.

En la cuarta Jornada Institucional del presente ciclo lectivo, se abordarán conceptos necesarios para pensar y diseñar propuestas significativas que entremen los NAP³ de Educación Digital Programación y Robótica (EDPR) y los dispositivos digitales del Plan Nacional Aprender Conectados, con los principios de la didáctica de Nivel Inicial.

Es intención fortalecer a los/as docentes en el proceso de inclusión de las TIC en el ámbito del jardín de infantes, mediante conceptos, actividades y propuestas significativas en el marco normativo de los NAP de Educación Digital Programación y Robótica, reconociendo a ellos/as y a las instituciones educativas como sujetos y ámbitos en donde se construye saber pedagógico.

¹ El siguiente documento se elaboró de manera conjunta entre el equipo técnico de la DGEI y DGTEGE del Ministerio de Educación de la Provincia de La Pampa.

² Aprender Conectados Nivel Inicial. Pág 4. Disponible en:
<https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150253/aprender-conectados-nivel-inicial/download>

³ EDPR. Los lineamientos planteados establecen un plazo de 2 años para la adecuación de los documentos curriculares y explicitar en qué áreas de conocimiento se trabajarán esos contenidos. Actualmente la jurisdicción, se encuentra en pleno proceso de análisis de dicha implementación, con la participación de docentes, directivos, coordinadores de área por cada uno de los Niveles, y de la formación docente continua e inicial.

Actualmente las nuevas tecnologías digitales configuran verdaderos entornos en los que se desarrollan las más variadas actividades humanas, ya no podemos pensarlas solo como meras herramientas aisladas.

LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES SON PARTE DEL ENTORNO DEL SIGLO XXI, Y DE UNA CULTURA QUE ESTÁ REDEFINIENDO LAS IDENTIDADES Y LOS VÍNCULOS SOCIALES.

Se trata de pensar la relación entre los/as niños/as pequeños y la tecnología como una oportunidad para enriquecer las experiencias, posibilitando un aporte más para el desarrollo integral durante los primeros años. Y SI LO PENSAMOS EN CLAVE DE DERECHO... ESTAMOS GARANTIZANDO QUE ESTA OPORTUNIDAD SEA PARA TODOS LOS NIÑOS/AS.⁴

JUEGO Y VÍNCULO EN LA CULTURA DIGITAL DURANTE LA PRIMERA INFANCIA,
2018.

La alfabetización en el siglo XXI requiere la inclusión de las nuevas tecnologías digitales. En este contexto, es necesario que las instituciones educativas reflexionen e integren los cambios culturales actuales en una propuesta pedagógica significativa que promueva la alfabetización digital⁵.

La aprobación de los NAP⁶ Educación Digital Programación y Robótica y la llegada del equipamiento tecnológico del Plan Nacional Aprender Conectados a los jardines de infantes de gestión estatal de la provincia de La Pampa, declaran la necesidad de construir, desde una perspectiva crítica, creativa y ética, posicionamientos jurisdiccionales que promuevan la igualdad de oportunidades y garanticen a todos/as los/as niños/as pampeanos/as experiencias que democratizen el acceso a la construcción de nuevos conocimientos que reclama la sociedad actual.

⁴ Cuadernillo "Juego y Vínculo en la Cultura Digital" en https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/programas_proyectos/direccion_inicial/juego-vinculo/juego_vinculo-cuadernillo.pdf

⁵ Plan Integral de Educación Digital.

⁶ En octubre de 2018 se aprobaron los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios de Educación Digital, Programación y Robótica (NAP EDPR) por Resolución del CFE N° 343/18. Se crearon para facilitar la integración del acceso y dominio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los contenidos curriculares indispensables para la inclusión en la sociedad digital, de acuerdo a lo establecido en el artículo 88 de la Ley de Educación Nacional N° 26.206.

*“Con referencia a la inclusión de las TIC en la educación, se ha generado un mito respecto a las potencialidades de la tecnología: «que por sí misma genera una mejora en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, que los estudiantes aprenden más con ellas en las aulas, que su uso eleva la calidad del proceso educativo, que suponen una innovación pedagógica por sí mismas o que mejoran la motivación y el rendimiento del alumno. **Lo cierto es que la calidad educativa no depende de manera directa de la tecnología, sino de la didáctica, métodos de enseñanza o diseños pedagógicos, bajo los cuales se integra su uso.**” (Garzón, C,2005).*

Considerar la integración de los NAP de Educación Digital Programación y Robótica (EDPR) y los dispositivos digitales como una oportunidad para enriquecer y potenciar las experiencias y procesos de aprendizaje, implica la necesidad de construir miradas compartidas, con sentido didáctico⁷ a fin de garantizar que niños/as se apropien de las TIC de manera **activa, crítica, creativa y sistemática** desde el inicio de su trayectoria educativa.

La implementación de los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica de Nivel Inicial (aprobados por Res. CFE 343/18) y la integración de los nuevos dispositivos digitales a las salas, resultan una oportunidad para:

- *Abordar con intencionalidad pedagógica, saberes específicos de la Educación Digital, Programación y Robótica respetando la perspectiva pedagógico didáctica de Nivel Inicial y las necesidades de los niños/as.*
- *Enriquecer las propuestas que abordan saberes de los distintos campos de conocimientos presentes en el Diseño Curricular Jurisdiccional.*
- *Habilitar espacios alternativos y dinámicas flexibles para enseñar y aprender.*

A continuación presentaremos aportes que, desde la perspectiva jurisdiccional, resultan fundamentales para la implementación de los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) del área, y la integración de los dispositivos tecnológicos presentes en las instituciones de la provincia. Para tal fin, compartiremos posibles propuestas con la intención de promover la reflexión y el intercambio colectivo de los actores institucionales.

Se espera que a lo largo de la 4ta Jornada Institucional los/as docentes:

1. Conozcan, intercambien y reflexionen sobre las posibilidades y desafíos que promueve la inclusión de la tecnología digital en el Nivel Inicial.

⁷ Maggio, M. (2012:65) En “Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. Buenos Aires: Paidós.

2. Reconozcan la integración de los dispositivos digitales como oportunidades para implementar propuestas de enseñanza en el marco de la alfabetización de la sociedad actual.
3. Inicien el proceso de apropiación de los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica de Nivel Inicial desde la perspectiva de la jurisdicción.
4. Experimenten diversas actividades con dispositivos digitales para la enseñanza de saberes de los distintos campos de conocimiento.
5. Se familiaricen paulatinamente con los dispositivos tecnológicos que componen el equipamiento⁸.

Propuesta de trabajo.

La propuesta de trabajo intenta poner en circulación saberes para construir posibles respuestas a los siguientes interrogantes.

¿Cómo incluir los dispositivos digitales en la sala? ¿Qué experiencias educativas se pueden enriquecer a partir de su implementación?

¿Qué saberes específicos de la Educación Digital, Programación y Robótica se deben enseñar en las salas de Nivel Inicial?

¿Cómo hacerlo? ¿Qué rol tiene el niño/a en estas propuestas? ¿Y el/la docente?

El intercambio y el debate entre docentes serán insumos muy interesantes para arribar, al finalizar la jornada, a acuerdos institucionales que recuperen miradas compartidas.

Antes de continuar es importante recuperar y poner en valor algunas directrices de la didáctica de Nivel Inicial, que resultan fundamentales considerar en cada una de las propuestas que se desarrollen.

❖ El rol del/la docente como mediador/a entre el conocimiento y el/la niño/a, para

⁸ Usos y alcances. Recepción del equipamiento y gestión en la escuela. Exploración del gestor de contenidos servidor portátil. Conexión del Aula Digital Aprender Conectados

enriquecer, ampliar y profundizar el universo conocido.

- ❖ La presentación de situaciones problemáticas, en tanto desafíos genuinos para la construcción de nuevos conocimientos.
- ❖ La exploración, la creación y la toma de decisiones por parte de los/as niños/as durante las actividades.
- ❖ El rol activo de los niños/as y la complementariedad entre pares.
- ❖ El trabajo en pequeños grupos y la intervención docente para favorecer las interacciones imitativas, tutoriales, colaborativas y cooperativas⁹
- ❖ La valoración del proceso de construcción de los niños y las niñas y no solamente su producción final.
- ❖ La centralidad del juego.
- ❖ La multitarea.
- ❖ La organización de espacios y disposición de los materiales a partir de la selección cuidadosa y anticipada de los recursos (escenarios lúdicos y/o instalaciones artísticas).
- ❖ La adecuación de los tiempos a los ritmos de los/as niños/as.

Desarrollo de la propuesta:

Para el desarrollo de la Jornada se sugiere la configuración de *estaciones* que incluyan los diferentes recursos digitales del equipamiento tecnológico, con el propósito de vivenciar distintas propuestas a partir de la exploración.

Se recomienda habilitar un momento de reflexión y de intercambio con el fin de vincular la propuesta a los marcos curriculares.

Será importante que tengan disponible el Diseño Curricular Jurisdiccional y los Nap de Educación Digital, Programación y Robótica.

⁹ Se sugiere visitar el documento "Volver a pensar las prácticas en el jardín de infantes" DGEI-2019. Ministerio de Educación de la Provincia de la Pampa.

Actividad 1. Tiempo estimado 30´

ESTACIÓN 1

ESPACIO DE ARTE DIGITAL

“El avance de las tecnologías y su inserción en nuestras vidas, especialmente en la de los niños, se producen a ritmos impensados. Detenerse a reflexionar sobre sus usos, formas de consumo y de qué manera influyen en la educación de los más pequeños nos resulta crucial en estos tiempos”

Chiesa, L (2018)

Descripción de la propuesta:

Identificar en la sala un lugar adecuado para construir un espacio de Arte donde ubicar la Pizarra Digital Interactiva (PDI) y otros materiales: afiches, lápices de colores, fibras.

Una vez organizado el mismo, colocar la PDI, conectarla a la notebook del docente e instalar el proyector. Les sugerimos visitar el link donde podrán acceder al tutorial¹⁰.

Consigna:

a. Invitamos a explorar posibilidades y usos de la PDI. Su calibración, recursos y herramientas del entorno. Insertar texto, imágenes, audio, hipervínculos. Capturas de pantalla y guardado de archivos.

b. Les proponemos vivenciar la propuesta y sumergirse en la experiencia de entrecruzar lo analógico con lo Digital a partir de la intervención de retratos, ya sean producción de los niños/as y/o de distintos artistas.

Otras posibilidades podrían ser la exposición de obras de arte de la galería de imágenes, que están tanto en la tablets como en la netbook docente, a través del proyector con la PDI, la herramienta *Foco*, *Lupa* o *Ventana*; aplicación Tux Paint en intervenciones en la proyección de la PDI. ¹¹

¹⁰ Tutorial. Pizarra Digital Interactiva. Disponible: <https://www.educ.ar/recursos/150342/pizarra-digital-interactiva-pdi-aprender-conectados-nivel-inicial?from=88>

¹¹ [Actividad 1](#) De Paseo por el Museo. Colección de Actividades Aprender Conectados. Disponible en: <https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150275/de-paseo-por-el-museo/download>

Al finalizar la exploración, se propone reflexionar:

¿Qué saberes del Diseño Curricular de Educación Inicial /Nap de Educación Digital Programación y Robótica son posibles de ser abordados a través de esta propuesta?; ¿Con qué otras propuestas se podrían complejizar/profundizar?; ¿En qué estructura didáctica - unidad didáctica-proyecto-secuencia- podría enmarcarse?; ¿Los dispositivos digitales se constituyen en herramientas para enriquecer la propuesta o en contenidos a ser enseñados?

Otras propuestas interesantes para conocer....

Arte digital, comunicación y expresión

- Observar, analizar e **intervenir**, desde la propia sensibilidad visual, diversas **imágenes digitales de obras de arte reconocidas a nivel nacional e internacional**, mediante los recursos que ofrecen los **graficadores y editores**^{12 13}.
- Construir diferentes **instalaciones y proponerlas como escenarios artísticos** (realizados por los docentes o conjuntamente con los niños). Se puede colocar el proyector conectado a la *notebook con la cámara web o proyectar imágenes, videos o aplicaciones que habiliten* la interacción y la creación, tales como pizarra digital interactiva, ScratchJr. y el kit de robótica Aprender Conectados.

Actividad 2. Tiempo estimado 30´

¹² [Actividad 2](https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150284/dibujando-con-los-maestros/download). Dibujando con los Maestros. Colección de Actividades Aprender Conectados. Disponible en: <https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150284/dibujando-con-los-maestros/download>

¹³ [Actividad 1](https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150275/de-paseo-por-el-museo/download) De Paseo por el Museo. Colección de Actividades Aprender Conectados. Disponible en: <https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150275/de-paseo-por-el-museo/download>

ESTACIÓN 2

ESPACIO DE EXPLORACIÓN DE TABLETS.

“Hacer un consumo responsable de este maravilloso medio, que nos proporciona infinitas posibilidades para aprender, interactuar, descubrir, crear, comunicar, escuchar y comulgar con la infinidad de voces que habitan nuestro planeta. Y para ello, el acompañamiento de los niños por parte del mundo adulto es fundamental”

Choclin, C. (2018)

Descripción de la propuesta.

Diseñar en la sala un espacio de exploración y de uso de las tablets. El objetivo es poder navegar por las diferentes opciones y entornos de la misma.

Consigna

- a. Invitamos a explorar las posibilidades y usos de las tablets ingresando desde el entorno “Aprender Conectados”:

1. *Vista del alumno*: Indagar cada una de las posibilidades.

- “Diseñar y escribir”: Tux paint - escribir (bloc de notas).
- “Audios”: Galería de sonidos.
- “Recursos gráficos”: galería de imágenes.
- Cuentos: cuentos digitales en pdf.
- “Museo”: galería de obras nacionales e internacionales.
- Digi Aventuras.
- “Robótica”: Blue-Bot Beta.
- “Programar”: Scratch.
- “Buscar-enviar”: para enviar archivos a la notebook del docente o buscarlos allí.
- Otras aplicaciones: que el docente administre/ baje para el uso en la sala.

2. Ingresar al “Modo docente” (candado) y colocar la clave **“inicial”**. Indagar cada una de las posibilidades.

- “Aplicaciones”: brinda la posibilidad de eliminar, a la vista del alumno/a, las aplicaciones que ya están instaladas.

- “Acceso a internet”: brinda la posibilidad de colocar clave de wifi para conectar la tablet
- “Android”: habilita el entorno habitual de una tablet en el sistema Android. Allí se pueden buscar archivos, instalar aplicaciones para habilitarle a los/as alumnos/as, etc.
- “Aprender conectados”: brinda la posibilidad de volver al entorno del alumno.
- “Cambiar contraseña”: no se recomienda cambiar la contraseña establecida por defecto (inicial).

Al finalizar la exploración, se propone:

Elegir una de todas las posibilidades exploradas y reflexionar: ¿Qué saberes del Diseño Curricular de Educación Inicial /Nap de Educación Digital Programación y Robótica son posibles de ser abordados a través de esta propuesta?; ¿Con qué otras actividades se podrían complejizar/profundizar?; ¿En qué estructura didáctica -unidad didáctica-proyecto-secuencia podría enmarcarse?

Otras propuestas para conocer...

Narrativas digitales, comunicación, colaboración. Producción de textos digitales.

- Elaborar un libro digital colaborativo¹⁴, imaginando y construyendo con otros una historia de modo escrito y/o ilustrado.
- Elaborar un audiocuento, imaginando una historia y representarla con dibujos y voces de los niños/as.
- Construir la biblioteca digital de la sala con producciones de reconocidos autores, integrando también las producciones de los niños/as.
- Elaborar producciones en diferentes soportes digitales, cuentos, fotonovelas, historietas, recetarios, etc, que trabajen la hipertextualidad. La incorporación de imágenes propias y su edición, videos y sonidos, junto a la producción textual posibilita la construcción de nuevas narrativas que potencian la creatividad y la imaginación.

¹⁴ Para poder emplear la tableta y explorar les proponemos llevar adelante los momentos 2 y 3 del cuadernillo de [Actividades N°5](#) Contando Cuentos. La actividad propone la utilización del parlante, micrófono, notebook docente, tabletas y objetos materiales para hacer más sonidos! Proponemos dos momentos. El segundo momento se elige una poesía de Elsa Boremann y se discuten los sonidos que pueden crearse para intervenir en cada estrofa. Luego a través de la aplicación de micrófono de la tableta. Pero para completar y mejorar la actividad podrán hacer

- Producir recetarios¹⁵ mediante imágenes y escritura mediatizada, registrando la secuencia ordenada de los pasos a seguir y los ingredientes necesarios con sus cantidades. Las imágenes pueden ser fotos o dibujos realizados por los niños y/o filmación del proceso de elaboración de la receta, para incorporar en el recetario.
- Producciones literarias mediante la técnica de animación cuadro por cuadro (stopmotion), introducción al lenguaje del cine y la fotografía. Se trabaja lo audiovisual, el guión gráfico, la animación y la relación cine-foto.
- Proyectos de biblioteca: llevar registro digital usando procesador de textos. Producir y personalizar carnets con graficadores infantiles.

Registro digital del ambiente social, natural y tecnológico:

- Producir una bitácora digital. Observar, registrar y realizar el seguimiento del crecimiento de la huerta o cultivos, o de cualquier propuesta en donde se ponga en juego, un proceso en etapas, etc.
- Crear álbumes de fotos con registros de las diferentes experiencias vividas en la sala, de modo de reconstruir la trayectoria de los niños y las niñas durante su año escolar.
- Realizar un registro audiovisual (fotos, imágenes y videos) de una salida didáctica para potenciar la reflexión, la apropiación y el intercambio sobre la experiencia de aprendizaje vivida.
- Realizar un collage digital en torno a una situación de la vida cotidiana o un problema del mundo real.
- Registro de experiencias (fotos, videos) para potenciar la reflexión, el intercambio sobre la experiencia de aprendizaje identificando con mayor precisión las características del objeto elegido y de sus detalles, favoreciendo el aprendizaje de vocabulario específico. Registro del crecimiento de las plantas por medio de presentaciones digitales y registros audiovisuales temporalizados.
- Elaboración y realización de entrevistas: Para indagar el ambiente, se realizan entrevistas o encuestas. Se pueden incorporar videollamadas a distintos informantes.

Experiencias compartidas.

- Realizar videollamadas con salas del mismo jardín, de otras instituciones, con alguna persona que viva lejos, o con quien sea interesante conversar.

¹⁵ [Actividad N°3](https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150285/a-compartir-inventos-recetas-y-mas/download) A compartir Inventos. Colección de Actividades Aprender Conectados. Disponible en: <https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150285/a-compartir-inventos-recetas-y-mas/download>

- Encuentros virtuales con expertos.

Experiencias con el Arte.

- Visualización de imágenes de obras de arte expuestas en museos, creación de galerías virtuales, graficadores de diferentes técnicas, elaboración de maquetas virtuales a partir de elementos de las pinturas de artistas, etc.
- Fotografía digital. Fotografía como propuesta significativa de observación, análisis y producción. Se puede iniciar en el encuadre y selección de lo que se quiere registrar jugando con material concreto (ventanitas de cartón, etc.). Se puede realizar la elección del fotógrafo del día, quien puede sacar las fotos que desee. Al finalizar el día se comparten con el grupo. El docente registra la intencionalidad, lo que expresa antes y después,
- Intervención de retratos. Intervención de las fotografías de los rostros de los niños, editar agregando accesorios, rasgos distintivos, disfraces, etc.
- Realizar recorridos virtuales por galerías de arte, museos, o entornos simulados que puedan acercar distancias en caso que no puedan experimentarlo de manera directa.
- Crear una colección digital de instrumentos musicales. Grabar sonidos de instrumentos, y posteriormente asociar esos sonidos a imágenes representativas de los mismos. Pueden ser fotos, imágenes prediseñadas o dibujos hechos por los niños y niñas.

Juegos interactivos.

- Rompecabezas con fotografías de los rostros de los niños, sus producciones, collages digitales realizados con graficadores infantiles, etc.
- Creación de juegos con dibujos animados, dándole vida a personajes y/o elementos e imaginar una historia simple con la técnica stop-motion, (cuadro por cuadro). Puede realizarse con muñecos y/o juguetes, materiales reciclables, frutas, verduras, golosinas, con el propio cuerpo.

Creación del espacio TIC.

- Disponer de un espacio específico dentro de la sala con los recursos tecnológicos. Con carteles creados por los niños con consejos sobre el uso y cuidado del equipamiento.

Registro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

- Bitácoras y carteleras digitales a partir de fotos, audios, textos o videos.
- Documentación pedagógica fotográfica y audiovisual de los niños en diversas situaciones para luego analizarlas con colegas, familias y ellos mismos.

Actividad 3. Tiempo estimado 30´

ESTACIÓN 3

ESCENARIOS LÚDICOS ENRIQUECIDOS A PARTIR DE LA INCORPORACIÓN DE TECNOLOGÍA.

“La disposición del ambiente es lo que permite a los niños organizar su juego y que se tornen presentes, activas y posibles las acciones propias de cada rol en el desarrollo del mismo. La introducción de tecnologías en escenarios, permite expandir las posibilidades de experiencia y aprendizaje cuando, explotando las especificidades de los recursos propios, se organizan en propuestas que resultan respetuosas de la libertad, la transformación simbólica y la creación.”

De Angelis, (2019)

Descripción de la propuesta:

Identificar un lugar adecuado en la sala y construir un escenario lúdico enriquecido a partir de dispositivos digitales, para el desarrollo de un juego dramático.¹⁶ Para ello conectar la notebook con el proyector digital y seleccionar la imagen/video deseada. Incluir todos los recursos necesarios pensados para utilizar en el mismo. Les sugerimos ingresar al siguiente link y acceder al tutorial: [Primeros pasos con la tableta](#) y [Menú Principal](#).

En ese escenario lúdico enriquecido a partir de la incorporación de tecnología se propone:

- a) Acordar entre los participantes un posible guión dramático-personajes-características- situaciones, inspirados en el escenario lúdico.
- b) Designar a un participante que realice el registro fotográfico de los momentos del juego.
- c) Dramatizar las acciones.
- d) Una vez finalizado el juego, observar las imágenes registradas (puede ser mediante su proyección en la pared).
- e) A partir de las imágenes...¿Se animan a escribir un cuento breve o poesía?.
- f) *Para cerrar la propuesta, les proponemos leer el siguiente extracto de la autora **Susan De Angelis** del texto “Juego, exploración y creación en escenarios enriquecidos con tecnologías digitales” (2019)*

¹⁶ Sugerimos ampliar la perspectiva a partir de la lectura de “Dale Qué...El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños. Patricia Sarlé. Celia R. Rosenberg. 2015 Ed. Homo Sapiens.

La inclusión de escenarios enriquecidos con tecnología nos invita a volver a mirar los espacios escolares, resignificarlos, hacerlos coherentes con lo que el niño/a necesita aprender y aquello que los educadores podemos ofrecer para que el aprendizaje integral se concrete.

Para ello será necesario:

- Pensar escenarios de juego cargados de sentido y de una estética cuidada que sensibilice y permita a los niños/as vivenciar experiencias sensoriales, que promuevan el disfrute y el placer en los aprendizajes.
- Provocar el asombro y la curiosidad por descubrir nuevos modos de conocer, realizando múltiples recorridos por los espacios escolares internos y externos, valorando el movimiento del cuerpo en el hacer.
- Diseñar espacios que permitan SER y ESTAR. Espacios de sostén de los aprendizajes en los que el juego y el pensamiento estén siempre presentes y el tiempo sea un tiempo no apurado, donde la confianza y la seguridad tengan un lugar preponderante.

Al finalizar la exploración, se propone reflexionar:

¿Qué saberes del Diseño Curricular de Educación Inicial y/o Nap de Educación Digital, Programación y Robótica son posibles de ser abordados a través de esta propuesta?; ¿Con qué otras propuestas se podrían secuenciar/complejizar/profundizar?; ¿En qué estructura didáctica -unidad didáctica-proyecto-secuencia podría enmarcarse una propuesta como esta?

Otras propuestas interesantes para conocer...

Recrear escenarios lúdicos proyectando en la pared o pizarra, imágenes de paisajes, videos o programas especialmente elegidos para enriquecer el espacio de juego. Por ejemplo programas de astronomía, imágenes de paisajes o videos del fondo del mar con complemento de otros materiales, tales como arena, caracoles, música de mar, etc., favoreciendo la vivencia de experiencias inmersivas en entornos simulados.

Generar climas diversos que propicien distintos tipos de juego. El micrófono puede ser un componente más que permita enriquecer el espacio, dando lugar simplemente a escuchar sus voces amplificadas o asumir diversos roles

relacionados con el elemento; como ser presentadores de un teatro, un cantante, etc.

Se pueden realizar

- en la sala con el grupo de niños;
- en los actos escolares;
- en las reuniones con las familias.

Dispositivos

- Proyector.
- Pizarra digital interactiva.
- Notebook.
- Parlante.
- Micrófono.
- Tableta, para registro de la experiencia.

ESTACIÓN 4

INICIACIÓN EN LA ROBÓTICA

“No se pretende que dejemos de jugar a la ronda de... “Juguemos en el bosque mientras el lobo no está”, o que dejemos los rincones, o los talleres, o la biblioteca con sus libros, o los materiales concretos, los juguetes y juegos tradicionales; pero sí entendemos que es hora de recrear, de reinventar más opciones para jugar aprendiendo junto a estos nuevos sujetos que tienen nuevas y más diversas opciones para manifestar sus inquietudes, intereses, curiosidades; alternativas diferentes para comunicarse, crear, inventar, investigar, descubrir, tocar, mirar....”.Peira,R (2015)

Identificar un lugar en la sala adecuado para poner a disposición los materiales del kit de robótica Aprender Conectados, y a partir de ellos habilitar tres sectores de juego diferenciados.

a) Primer sector: “Juego con las tarjetas”.

Marcar en el piso, con cinta de papel, o sogas, una cuadrícula de cuatro cuadros por cuatro, la cual permita ser recorrida con el cuerpo.

Determinar un punto de salida y uno de llegada. Incluir algunos obstáculos en el recorrido. Pueden ser cajas.

salida	caja		
	caja		
		caja	llegada

Proponer a las maestras/os realizar el juego¹⁷ que consiste en guiar a un participante, siguiendo las indicaciones de las tarjetas, desde el punto de salida al de llegada. Intercambiar los roles de los participantes y jugarlo varias veces.

Recursos: Cinta de papel. Cajas. Tarjetas.

¹⁷ El juego con las tarjetas permite llevar adelante el inicio de la programación a través de comandos sencillos. Para ello se podrá utilizar la [Actividad N°1](#) del cuadernillo Programación. En la que se presenta una acción con la alfombra y las tarjetas.

b) Segundo sector: “Robotita en Alfombras”¹⁸

Extender en el piso la alfombra de “la ciudad”. Incluir en este sector una robotita.

Proponer a las maestras/os realizar el juego de “guiar a robotita” a los diferentes puntos de la ciudad, generando los comandos de instrucción de manera manual presionando los botones ubicados en lomo de la robotita.

Se requiere anticipar los movimientos que debe realizar robotita para cumplir con alguno de los recorridos propuestos en el desafío.

Se sugiere ingresar al siguiente link para acceder al tutorial de instrucciones de uso de la robotita <https://www.educ.ar/recursos/150347/aula-digital-robotita-para-nios>

Recursos: alfombra de la ciudad y robotita.

c) Tercer sector: “Robotita con tablet”.

Extender en el piso la alfombra de “la calle”¹⁹. Incluir en este sector una robotita y una tablet.

Esta tercera instancia de programación se realizará a través de las tablet y la conexión de Bluetooth. La robotita ejecuta los comandos mediante las instrucciones que se le dan a través de la aplicación que aparece en la tablet en el modo alumno. Para desarrollar esta actividad, se puede consultar [Actividad N°6](https://www.educ.ar/recursos/150347/aula-digital-robotita-para-nios) de Robótica <https://www.educ.ar/recursos/150347/aula-digital-robotita-para-nios>.

Proponer a las/os maestras/os realizar el juego de guiar a robotita para llegar a diferentes puntos. Esta vez utilizando los comandos de instrucción a través de la aplicación de Blue Bot incorporada en las tablets. Para ello les sugerimos acceder al siguiente link²⁰<https://www.educ.ar/recursos/150349/aula-digital-como-usar-la-tableta-junto-con-robotita>

Recursos: alfombra de la calle, robotita, una tablet.

¹⁸ A través de este juego lo que se pretende es que la lógica de programación previamente aprendida a través de las tarjetas, pueda ser ejecutada en la robotita. [Actividad N°3 “Un día Muy Agitado”](#).

¹⁹ La alfombra podrá personalizarse y recrear diferentes obstáculos.

²⁰ Aula Digital: Cómo usar la tableta junto con Robotita. Video. Educar. Disponible en: <https://www.educ.ar/recursos/150349/aula-digital-como-usar-la-tableta-junto-con-robotita>

Al recorrer los tres sectores, invitamos a reflexionar:

¿Qué saberes del Diseño Curricular de Educación Inicial /Nap de Educación Digital Programación y Robótica son posibles de ser abordados a través de estas propuestas? ¿Visibilizan la complejización de la secuencia? ¿Con qué otras propuestas se podrían enriquecer? ¿En qué estructura didáctica -unidad didáctica-proyecto-secuencia podría enmarcarse?

Otras propuestas interesantes para conocer...

Recorridos en las alfombras: de la isla, del barrio y transparente²¹.

Se pueden organizar espacios a recorrer con las diferentes alfombras que trae el kit de robótica Aprender Conectados.

Debajo de la alfombra transparente es posible colocar un afiche /cartulina con distintos recorridos, diseñados por los/as niños/as.

Se sugiere realizar las actividades de robótica en pequeños grupos.

Actividad 5. Tiempo estimado ´30

ESTACIÓN 5

ASISTENCIA TÉCNICA

¿Cómo conectar y gestionar los dispositivos?²² ¿Cómo ponerlos en uso?

Identificar un lugar en la sala donde ubicar el carro del Aula Digital Móvil, la computadora del docente, algunas tablets con sus cargadores, el servidor portátil, el parlante y el micrófono.

- a. Conversar sobre los aspectos formales a considerar:
 - ¿Qué es cada artefacto, para qué sirve? (notebook, tablets con cargadores, servidor

²¹ Propuestas de Aprender conectados. Robotita en Tablet. Pág. 28. Disponible en: <https://www.educ.ar/sitios/educar/resources/150259/propuestas-de-educacion-digital-para-el-nivel-inicial/download>

²² Tutorial. Cómo hacer para. Disponible. https://docs.google.com/document/d/1jgZn017ZtCoXCWL30IhuVS0IVV93_z6zH4Wt09Gu178/edit#heading=h.pk6yyotvjwen

portatil, parlante y micrófono inalámbricos, pilas -para micrófono y lápiz óptico-, cargadores de pilas -para conectar con USB y para corriente alterna-, robotita y accesorios)

b. Mostrar algunos aspectos de los dispositivos a tener en cuenta:

- Armado de los separadores y colocación de los cargadores.
- Luces: parpadeo rojo-azul: cargando. Luz roja: desconectado. Luz Azul: carga completa.
- Botón de encendido para la carga del ADM.
- Rotulación de las tablets.
- ¿Cómo compartir las producciones entre las tablets y el servidor portátil?

c. Mostrar la gestión de documentos desde la notebook del docente:

- Desde la notebook del docente, acceder al ícono de acceso directo “servidor portátil” ubicado en el escritorio.
- Cuando se muestra el sitio educar.aprenderconectados/ ingresar con el Usuario: **docente** - y con la contraseña: **docente2019!educar**

- ❖ Para visualizar las producciones de las tablets, ir a la **carpeta proyectos** donde las mismas se almacenarán en una carpeta asociada a cada una de las tablets por su **número de serie** y en subcarpetas organizadas por **año, mes y día**.
- ❖ Para guardar una producción en la notebook, presionar botón derecho del mouse sobre el documento y seleccionar guardar como.
- ❖ Para compartir contenido y visualizarlo en las tablets existen dos opciones:
 - En la carpeta proyectos, subir archivos desde la notebook (luego, desde las tablets, opción “recibir” para visualizarlo).
 - En la carpeta producciones se visualizan las producciones de las tablet; se pueden compartir en la carpeta proyectos haciendo click en el maletín.

d. Mostrar la gestión de documentos desde la tablet.

- En el modo alumno, conectarse a la red “aprender conectados” (2.5ghz o 5ghz).
- Ingresar en el ícono de internet (mundo).

- Al mostrarse el sitio educar.aprenderconectados/, la tablet se encuentra sincronizada con el servidor portátil.
- “Buscar/Enviar”. Seleccionar “enviar” para subir las producciones de los alumnos al servidor portátil y visualizarlas desde la notebook del docente.
- Para visualizar los archivos contenidos en el **espacio proyectos**, hacer clic en “buscar”.

Se sugiere que periódicamente accedan a cada tablet y eliminen los archivos para evitar que sean enviados al servidor portátil cada vez que seleccionen la opción “enviar”.

Para ello:

- Ingresar al modo docente como se explicó en la “Estación 2: Espacio de exploración de tablets”
- Seleccionar “eliminar” del ícono situado arriba a la derecha.
- Clickear en el mismo ícono que aparecerá al medio de la pantalla.

Indicará la cantidad de archivos eliminados, pero el detalle de cada uno.

<p><i>¿Cómo implementar de manera organizada el uso de los equipamientos en el JIN?</i></p>

Para cerrar la propuesta les proponemos construir “*Las pautas para el uso de los dispositivos digitales en la sala*” a modo de “punteo” sobre los aspectos relevantes que deben considerarse para el cuidado y buen funcionamiento de los mismos.

A modo de cierre y reflexión.

“Valoremos la oportunidad de contar con todos estos recursos, para hacer uso responsable de lo recibido, comprometiéndonos a compartirlos con nuestros alumnos y comunidad, para crecer y aprender juntos”

María Julia Sutil - 2019

Directora Gral. de Ed. Inicial

Bibliografía de Referencia.

- Fundación Arcor Argentina. Instituto Arcor Brasil. Fundación Arcor Chile (2018) .En Por escrito .Revista temática sobre infancia y educación. Fascículo N°12.
- Gómez A. (2014) “Tramas y tesoros”. En Tramas Digitales Inicial – Experiencias 2014 – 2015 – Gobierno de Santa Fe.en <https://studylib.es/doc/7038835/libro-tramas-digitales-en-la-educaci%C3%B3n-inicial>
- Ministerio de Educación de la Provincia de La Pampa (2018) “Cuadernillo Juego y Vínculo en la Cultura Digital Durante la Primera Infancia” en https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/programas_proyectos/direccion_inicial/juego-vinculo/juego_vinculo-cuadernillo.pdf
- Mioduser, D. (2019). La capacidad de absorber novedades es más importante que tener todo el conocimiento almacenado. Buenos Aires: Educ.ar. Recuperado de <https://www.educ.ar/>
<https://www.educ.ar/recursos/150149/david-mioduser-la-capacidad-de-absorber-novedades-es-mas-impor-%20tante-que-tener-todo-el-conocimiento-almacenado>
- Mioduser. Conferencia sobre Robótica en Nivel Inicial.
<https://drive.google.com/file/d/17Q8uwG7tAJL-wjQRMJFWmfMzMBP3nLWI/view?usp=sharing>

- Sarlé, P; Rosemberg, C (2015) “Dale que...El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños”. Homo Sapiens Ediciones. Rosario. Santa Fe. Argentina.
- SUSAN E. DE ANGELIS (2019) “Juego, exploración y creación en Escenarios Enriquecidos con tecnologías Digitales”. En e-educadores Del mundo. Revista tele colaborativa internacional. Junio 2019 INSTITUTO TOMÁS DEVOTO Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.