

## **Introducción Guión 3 La educación digital, programación y robótica en el jardín de infantes.**

Este Guión tiene la intención de hacer foco en el actual contexto de inmersión tecnológica de las instituciones educativas, en particular las de educación inicial. A lo largo del mismo se abordarán ideas y/o conceptos centrales para entamar los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica (EDPR), las Aulas Digitales Móviles y otros dispositivos con la perspectiva didáctica del Nivel Inicial.

Cada entrega es un aporte para orientar la práctica educativa al mismo tiempo que se propone como instancia clave de reflexión y enriquecimiento del recorrido iniciado sobre la temática en el Nivel, en pos de ensayar algunas respuestas.

Una preocupación que nos convoca es **¿Cómo implementar las tecnologías de manera significativa en nuestras propuestas de enseñanza y de aprendizaje?**

Ponemos en valor lo transitado en las instituciones, las conquistas logradas y los desafíos que permanecen, a fin de reflexionar colectivamente sobre el abordaje de las tecnologías digitales en las propuestas de enseñanza en contexto. Consideramos importante que se abran espacios de debate, reflexión, acuerdos y socialización para seguir siendo motores del cambio educativo en la cultura digital.

### **1° Entrega El Nivel Inicial en el marco de la cultura digital.**

Bienvenidos y bienvenidas a la primera entrega de este guión elaborado en forma conjunta entre la Dirección General de Educación Inicial y la Dirección General de Tecnología para la Gestión Educativa.

Para iniciar, la intención es realizar un breve recorrido de los dos últimos años, retomando los ejes trabajados. Durante los años 2019 y 2020, se han puesto a disposición Jornadas Institucionales, Trayectos Formativos, documentos socializados a través de la página web del Ministerio de Educación, vinculados al abordaje de las tecnologías en el Nivel Inicial. Todos ellos posibilitaron promover la reflexión colectiva, la construcción de acuerdos institucionales y la apropiación de los enfoques y marcos pedagógicos didácticos Nacionales y Jurisdiccionales vigentes que los sustentan.

Cuarta Jornada Institucional 2019  
Nivel Inicial

Educación Digital, Programación y Robótica<sup>1</sup>.

*"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"*

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 entranen los NAP<sup>2</sup> 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.

<sup>1</sup> El siguiente documento se elaboró de manera conjunta entre el equipo técnico de la DCEI y DCTEGE del Ministerio de Educación de la Provincia de La Pampa.

<sup>2</sup> Aprender Conectados Nivel Inicial. Pág 4. Disponible en: <https://www.educ.ar/nios/educar/recursos/150233/aprender-conectados-nivel-inicial/download>

<sup>3</sup> 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.

JUEGO Y VÍNCULO  
EN LA CULTURA DIGITAL  
DURANTE LA PRIMERA INFANCIA



"Una invitación a pensar los usos y los sentidos de las pantallas durante la primera infancia"

¿CÓMO INTEGRAR LAS  
TECNOLOGÍAS  
EN EL NIVEL INICIAL?

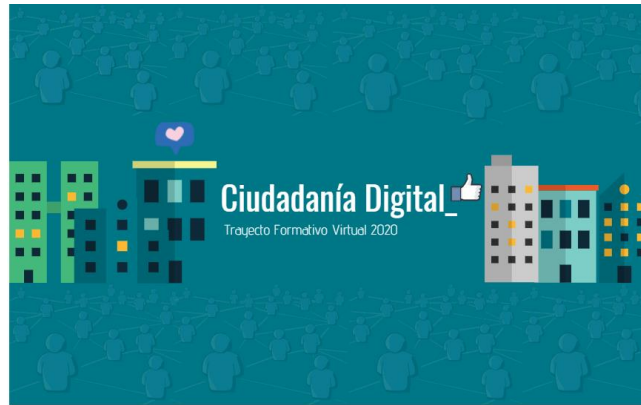
Perspectiva de enseñanza de la  
Educación Digital,  
Programación y Robótica en el  
Nivel Inicial.

Núcleos de  
Aprendizajes  
Prioritarios

Educación Inicial,  
Primaria y Secundaria

nap

EDUCACIÓN DIGITAL,  
PROGRAMACIÓN  
Y ROBÓTICA



.....siguiente.....

## EDUCACIÓN DIGITAL

Comprender la relevancia de la educación digital en nuestras infancias nos invita a observar y a reflexionar sobre el contexto sociocultural actual donde crecen nuestros niños y nuestras niñas: ¿cuál es el mundo en el que juegan, socializan, investigan, cuestionan, crean y conocen? ¿Cómo se expresan, comunican y dan sentido a su realidad y su entorno particular para aprender?

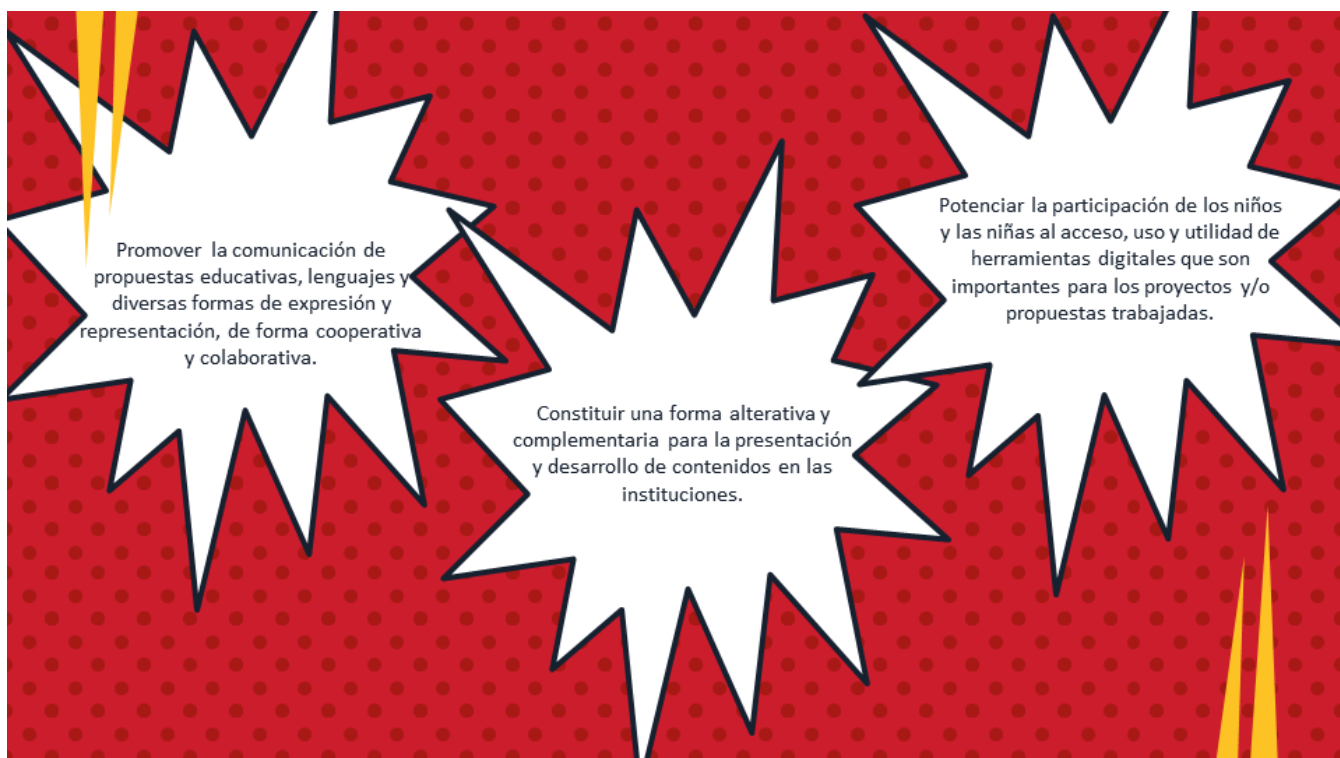
En el Siglo XXI las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son una de las principales herramientas que garantizan el acceso a la información y al conocimiento, siendo éste también un derecho que la escuela debe garantizar. Para ello es necesario pensar en una **Educación Integral** para todos los niños y todas las niñas desde el inicio de sus trayectorias, en el marco de una política educativa que promueve la calidad, equidad e inclusión.

Entonces resulta fundamental analizar y reflexionar sobre la inclusión de las tecnologías para la alfabetización digital; mediante la construcción de escenarios de análisis y propuestas educativas que generen la igualdad de oportunidades y garanticen experiencias que democratizen el acceso para todos y todas.

La **Educación Digital** requiere llevar adelante acciones para promover la formación de usuarios y productores críticos; lo que supone la inclusión del proceso de alfabetización digital para que los niños y las niñas puedan, efectivamente, integrarse de modo pleno a su cultura. Es decir, tener participación activa en esos entornos permitiendo el juego, la exploración, la creatividad y la fantasía como el pensamiento crítico, la información, la comunicación y la colaboración. Implica la construcción de un conjunto de saberes a través de una diversidad de lenguajes y recursos narrativos, que exceden ampliamente el universo de lo escrito, e incluyen lo audiovisual, la interactividad y la simulación, sólo por mencionar algunas de estas dimensiones.

Asimismo, la alfabetización digital abarca conocimientos sobre los lenguajes de las computadoras, y es por esto que la programación y la robótica, como el pensamiento computacional, tendrán un lugar importante.

En este sentido las herramientas digitales adquieren un valor educativo, siempre que formen parte de propuestas de enseñanza con intencionalidad pedagógica, donde niñas y niños puedan dar sentido y significado a la tarea en un contexto determinado. Entonces se puede decir que las mismas nos ayudan a:



.....Siguiente.....  
.....

## LOS NÚCLEOS DE APRENDIZAJES PRIORITARIOS COMO OBJETO DE ENSEÑANZA

La aprobación de los [NAP de Educación Digital, Programación y Robótica \(EDPR\)](#) a partir de la Resolución CFE N° 343/18, representa una oportunidad para repensar nuestras prácticas educativas. Este marco normativo posibilita enriquecer y potenciar las experiencias y procesos de enseñanza y de aprendizaje, a través del desarrollo de conductas de cuidado en internet, estrategias de navegación, fomentar prácticas para que puedan utilizar las tecnologías con fines comunicacionales, así como la programación y la robótica, conocer y reconocer las TIC y sus funciones, utilizarlas de modo creativo y seguro.

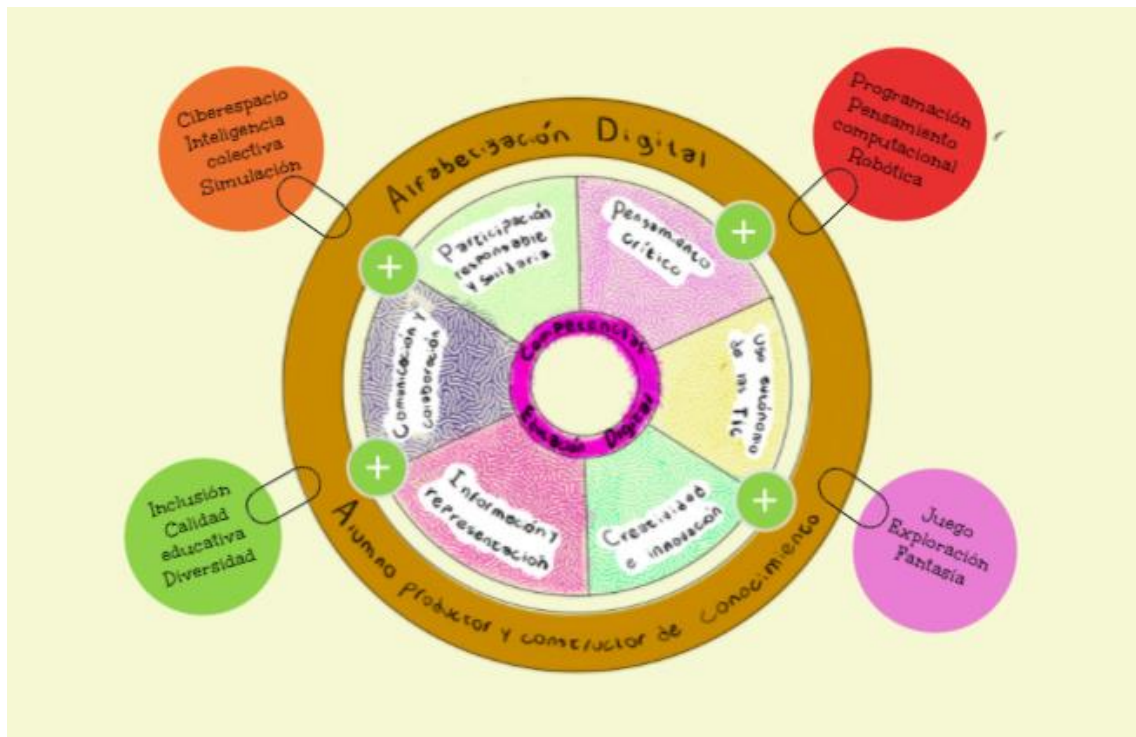
Es importante mencionar, que si bien hubo un recorrido en término de experiencias de integración de las tecnologías en las propuestas de enseñanza, éstas no fueron sistemáticas ni sostenidas. Asimismo se las pensaba fuertemente como medio didáctico, es decir, como maneras de potenciar los contenidos de las diferentes áreas curriculares. Por tal motivo, los NAP de EDPR<sup>1</sup> nos ayudan a enmarcar las tecnologías como objeto de enseñanza desde el inicio de la trayectoria educativa de los niños y las niñas.

En el marco de la Educación Digital, entendida como un campo multidisciplinario, cuyo principal objetivo es la integración de los procesos de enseñanza y de aprendizaje a la sociedad actual, se proponen cuatro ejes. Dichos ejes están relacionados con las competencias y capacidades de Educación Digital. Si bien las capacidades se agrupan en distintos apartados,

---

<sup>1</sup> Educación Digital, Programación y Robótica.

están interconectadas, son dependientes, y en la práctica deben entenderse de modo integral.



<https://view.genial.ly/5f8cf856a5514210473aec41/horizontal-infographic-review-competencias-de-educacion-digital>

Planificar propuestas que aborden los ejes mencionados anteriormente, les permitirá a los niños y a las niñas jugar, pensar, compartir, comunicar, crear y construir saberes en entornos digitales, siendo protagonistas de sus aprendizajes y generando mayor confianza.

Compartimos con uds la voz de Máximo, que asiste a la sala de 4 años del Jardín "El algarrobito", de la localidad de Algarrobo del Águila, perteneciente a JIN N°22.

<https://drive.google.com/file/d/1A3Z5RhDaRQDBUCzStvPDRBEj0BPT6han/view?usp=sharing>

A continuación les proponemos la siguiente imagen para reflexionar:



¿ Dónde ponemos el foco?

En función de qué traigo a mi atención, es lo que percibo. Podemos pensar las tecnologías:  
¿cómo medio para enseñar o como saberes?

El trabajo con los NAP de EDPR al interior de las instituciones educativas, es una tarea de todos los actores y requiere de construir miradas compartidas. El entramado de las tecnologías desde una perspectiva pedagógica, hace necesario que como docentes las podamos pensar, conocer, explorar y analizar previamente. Así se podrá otorgar un sentido a su inclusión y potenciar las condiciones de enseñanza.

“Los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica no se presentan en un orden creciente de progreso, dado que se consideran conocimientos que se integran entre sí y pueden abordarse en el orden que lo requiera la propuesta pedagógica del docente. Estas propuestas de enseñanza deberán buscar un equilibrio e integración entre saberes nuevos y aquellos que recuperan los conocimientos sociales construidos.”<sup>2</sup>

### **Actividad:**

Les proponemos en grupos pequeños<sup>3</sup> retomar la propuesta [Un espacio que habitan los niños y las niñas del Jardín: sus viviendas](#), elaborada por la Dirección de Nivel durante el inicio del ciclo lectivo 2020 enmarcada en el contexto de no presencialidad y los NAP de EDPR.

Luego de la lectura, las y los invitamos a resolver los siguientes interrogantes:

1. ¿Qué saberes de los NAP de EDPR son posibles de entamar y/o agregar en esta propuesta?
2. ¿En qué actividades puntuales se pueden incorporar?

---

<sup>2</sup> Nap de Educación Digital, Programación y Robótica. Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. 2018.

<sup>3</sup> Los pequeños grupos deberán estar conformados por docente de sección, docentes de especialidad, preceptoras y equipos de apoyo a la inclusión.

3. Cómo se podrían repensar las actividades seleccionadas en un escenario de alternancia (presencialidad-no presencialidad)?. ¿De qué manera se podrían complejizar/profundizar?