

Tecnología para pequeños, grandes aprendizajes

Category: Comunidad Tecnológica
27 de diciembre de 2024



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Robótica. Juegos en multiedad

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos utilizar tecnologías en el Jardín 246 para enseñar nuevos contenidos a las primeras infancias, fomentando su curiosidad y facilitando el aprendizaje compartido con sus familias?

Contexto:

El edificio del jardín se encontraba ubicado en una zona periférica de nuestra ciudad cuando el carro informático del Programa Conectar Igualdad llegó a nuestra institución. Carecíamos de línea fija de telefonía móvil y, por lo tanto, tampoco disponíamos de internet. La intención de los docentes siempre fue acercar la tecnología y los primeros conocimientos sobre robótica a los estudiantes. Este proyecto pudo iniciarse en 2023, cuando recibimos y comenzamos a habitar el nuevo edificio escolar. Aunque aún enfrentamos la misma carencia de internet, contamos con fuerzas renovadas.

El jardín disponía de tablets que ya estaban desactualizadas en cuanto a memoria, y comenzamos a trabajar con las “nuevas” para enseñar contenidos que no eran específicos de la robótica, como tomar fotos, crear rompecabezas y escuchar audiocuentos. Esto es especialmente importante cuando la matrícula es baja, como sucede en días de lluvia, ya que sabemos que los niños y niñas suelen ser muy ansiosos al esperar y respetar turnos.

Objetivo general del proyecto:

Enseñar nuevos contenidos utilizando tecnologías, despertando la curiosidad en las primeras infancias y facilitando el aprendizaje transgeneracional para que los alumnos compartan sus conocimientos con sus familias.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

Los niños que asisten al jardín, en su mayoría, están familiarizados con el uso de algunas tecnologías. Nuestro trabajo como docentes es guiarlos, agregándoles valor y una mirada crítica y reflexiva sobre su uso y posibilidades. Esto implica un esfuerzo especial en la práctica docente, donde es necesario actualizar las propuestas pedagógicas.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Formación personal y social. Convivencia y ciudadanía.

Ámbito de experiencias del ambiente

Las prácticas sociales de lectura y escritura

Ámbito de las experiencias ludomotrices, de la corporeidad y la corporalidad.

Contenidos curriculares:

Participar en espacios para la convivencia grupal e institucional en equidad y en clave de igualdad de oportunidades como ejercicio de ciudadanía democrática
Tecnologías digitales. Uso correcto y responsable de los programas y aplicaciones (Apps) de las nuevas tecnologías para la educación y la comunicación.

Elaboración de contenidos y creación de recorridos y producciones originales tanto de forma individual como grupal.

Interactuar con diversos dispositivos que les permitan la recopilación y registro de información

Manifiestar diferentes actitudes de interés y entusiasmo por la diversas situaciones de lectura y escritura que se desarrollen en la sala

Juegos. Tipos de juegos

Iniciación, exploración, y descubrimiento de distintos tipos de juegos.

...digitalizados... (página 200 Diseño Curricular de E. I)

Producto final esperable:

● Diseño y elaboración de juegos tecnológicos que formen parte de la ludoteca del jardín.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025, 2026

Acciones a llevar a cabo:

2025

Buscar recursos tecnológicos y humanos que estén al alcance de nuestras manos para llevar a cabo las propuestas.

Formación específica

Registro anecdótico, fotográfico, narrativo

2026

Elaboración de los juegos seleccionados

Encuentros con familias

Presentación a toda la comunidad educativa

RECURSOS

Disponibles en la institución:

carro de robótica/ Tablet/ cargadores/ notebooks

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

proyector

Organizaciones aliadas:

AMSAFE nos brindó jornadas de formación en ejercicio. AMSAFE va a la escuela- "El uso de las TIC en el nivel inicial", jornada gestionada a través de la docente delegada de la institución.

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Nuevos cursos sobre las TIC dictados por el Ministerio de Educación, con validez y puntaje docente.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Aceptación de las infancias

Llegada a la comunidad

Factibilidad

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Encuentros de familias, bimestral o trimestral para exponer los avances del proyecto.

De los resultados:

Ludoteca móvil con folletería donde se incluyan imágenes y QR de las producciones y voces de los estudiantes.

Integrantes del proyecto:

De Arcángelo, Marina - docente
Sánchez, Romina Andrea - docente
Bottone, Graciela - docente
Villarreal, Cintia Vanina - docente
Del Rey, Paula - docente
González, Mariana - docente
Vallejos, Ana Laura - docente
Montenegro, Rita Marisel - docente
Ruscitti, Vanina - docente
Rossi, Eliana - docente
Galluccio, Verónica - docente

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 11
Estudiantes: 208

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Sanchez, Romina
Email del referente: romiasanchez3@gmail.com