

Aprender Conectados en el Nivel Inicial

Programa

Fundamentación

En la actualidad, el proceso de alfabetización ha cambiado. No es suficiente solo con aprender a leer y escribir, sino que es necesario conocer las nuevas formas de acceder a la información y poder transformarla en conocimiento. Ante estos nuevos modos de conocer y comprender la realidad, es indispensable que la escuela atienda esta situación y genere las estrategias necesarias para lograr una alfabetización digital con sentido. El propósito es abrir el abanico de posibilidades de crear, construir y conocer teniendo en cuenta que hoy es común que los niños realicen sus primeros trazos en pantallas y luego en papel.

En el marco del Plan Aprender Conectados se presenta este curso integrado por las siguientes cuatro clases:

Clase 1: Propuesta integral de alfabetización digital

Clase 2: Integración de áreas de conocimiento emergentes en el nivel Inicial.

Clase 3: Tecnología, dispositivos y contenidos pedagógicos de Aprender Conectados.

Clase 4: Propuestas de enseñanza. Uso seguro, crítico y creativo de los dispositivos y recursos Aprender Conectados.

Duración y carga horaria:

La cursada se divide en cuatro clases quincenales. La duración total es de ocho semanas, con una carga horaria de 40 horas reloj.

Destinatarios:

Docentes, directivos y equipos jurisdiccionales de nivel Inicial de Argentina.

Autor:

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Objetivo general:

Comprender la importancia de integrar la educación digital, la programación y la robótica desde el inicio de la escolarización.

Objetivos y contenidos por clase:

CLASE 1

Propuesta integral de alfabetización digital

CONTENIDOS

Aprender Conectados, sus principales ejes, el abordaje pedagógico y su estrategia de implementación.
El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como estrategia pedagógica sugerida para la enseñanza de la alfabetización digital, la programación y la robótica.

OBJETIVOS

1. Conocer el Plan Aprender Conectados, sus ejes principales, el abordaje pedagógico y la estrategia de implementación en el nivel inicial.
2. Reflexionar acerca de la importancia de integrar la educación digital, la programación y la robótica desde el inicio de la escolarización.

CLASE 2

Integración de áreas de conocimiento emergentes en el nivel Inicial.

CONTENIDOS

Descripción de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios de Educación Digital, Programación y Robótica para el nivel Inicial.
La voz de los expertos. David Mioduser y Mitchel Resnick.
Presentación de una experiencia educativa inspiradora, "Investigar y construir nuestro espacio", realizada por el Jardín de Infantes N° 901 Sara C. de Eccleston de Lomas de Zamora, Provincia de Buenos Aires.

OBJETIVOS

1. Conocer los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios de Educación Digital, Programación y Robótica (NAP EDPR) para el nivel Inicial.
2. Comprender la importancia de integrar las áreas de conocimiento emergentes en la educación obligatoria.

CLASE 3

Tecnología, dispositivos y contenidos pedagógicos de Aprender Conectados.

CONTENIDOS

Contenidos innovadores.

El Aula Digital de Aprender Conectados y sus componentes: Servidor portátil, Pizarra Digital Interactiva, Robotita, notebook y tabletas. Presentación de los recursos y aplicaciones disponibles en las tabletas de Aprender Conectados de nivel Inicial.

OBJETIVOS

1. Conocer los dispositivos tecnológicos del Plan Aprender Conectados y la oferta de contenidos específicos para el nivel.
2. Reconocer el valor pedagógico de los recursos ofrecidos por el Plan.
3. Identificar recursos para implementar actividades y proyectos educativos.

CLASE 4

Propuestas de enseñanza. Uso seguro, crítico y creativo de los dispositivos y recursos Aprender Conectados.

CONTENIDOS

Propuestas y recursos recomendados para trabajar con los niños programación y robótica, actividades lúdicas, escenarios lúdicos, simuladores, bibliotecas digitales, collage digital, bitácora digital, álbum de fotos y videoconferencias.
Videoconferencia: La voz de los expertos.

OBJETIVOS

1. Explorar diversas propuestas pedagógicas para implementar en el nivel Inicial.

2. Promover el uso seguro, crítico y creativo de los recursos digitales.
3. Identificar oportunidades y desafíos de integrar la educación digital, la programación y robótica.

Bibliografía

- Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación (2017) Programación y robótica : objetivos de aprendizaje para la educación obligatoria. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación.
- Ministerio de Educación de la Nación (2017) Orientaciones pedagógicas de Educación Digital. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2017.
- Ministerio de Educación de la Nación (2017) Competencias de Educación Digital. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación de la Nación.

Evaluación del curso

Durante el curso, los participantes encontrarán **actividades obligatorias** para consolidar el aprendizaje, **actividades alternativas** de reflexión y socialización con los compañeros del aula y la invitación a participar en instancias de videoconferencia.

Las actividades obligatorias están diseñadas para promover y profundizar la comprensión de los contenidos propuestos y la relación entre los materiales trabajados, así como para la autoevaluación del aprendizaje logrado. Se espera que los participantes las puedan realizar exitosamente y que consulten sobre ellas o sobre el material presentado (textos, videos, audios, etc.) cuando tengan dudas.

Las consignas para participar en instancias de videoconferencia se comparten la clase anterior al evento y ofrecerán la información necesaria para ordenar la participación durante el mismo y/o su visualización posterior. Estas instancias buscan brindar la experiencia enriquecedora de interacción directa con un experto para la profundización de los temas abordados durante el recorrido.

Las actividades de registro de reflexiones se proponen en el Portafolio digital de la plataforma (registro personal). La socialización de recursos y saberes adquiridos entre colegas (y con el Dinamizador) se propone en espacios compartidos de redes sociales.

Régimen de aprobación

Para aprobar el curso se espera que los participantes:

- Accedan, descarguen y lean todos los materiales propuestos.
- Resuelvan correctamente por lo menos el 80% de las actividades obligatorias.

La calificación final se determina a partir del desempeño en todas las actividades obligatorias realizadas durante el curso. El curso se aprueba con un mínimo de 4 (cuatro) puntos.