

Colección de actividades Aprender Conectados

Nivel Inicial

Educación Digital

Investigadores en acción

¿Cuántas pantallas hay en tu casa?



Actividad N° 6

**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Alejandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura

Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva

Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Manuel Vidal

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa

Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa

María Florencia Ripani

ISBN en trámite

Este contenido fue producido por el Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación en el marco del Plan Aprender Conectados

Introducción

El Plan Aprender Conectados es la primera iniciativa en la historia de la política educativa nacional que se propone implementar un programa integral de alfabetización digital, con una clara definición sobre los contenidos indispensables para toda la Argentina.

En el marco de esta política pública, el Consejo Federal de Educación aprobó, en 2018, los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica (EDPR) para toda la educación obligatoria, es decir, desde la sala de 4 años hasta el fin de la secundaria. Abarcan un campo de saberes interconectados y articulados, orientados a promover el desarrollo de competencias y capacidades necesarias para que los estudiantes puedan integrarse plenamente en la cultura digital, tanto en la socialización, en la continuidad de los estudios y el ejercicio de la ciudadanía, como en el mundo del trabajo.

La incorporación de Aprender Conectados al Nivel Inicial permite poner a disposición estudiantes y docentes, tecnología y contenidos digitales que generan nuevas oportunidades para reconocer y construir la realidad: abre una ventana al mundo, facilita la comunicación y la iniciación a la producción digital. Además, promueve la valoración crítica de las tecnologías de la información y la comunicación desde edades tempranas.

Los primeros años de vida son un período clave en el desarrollo de cada niña y niño, que influyen significativamente en su posterior trayectoria personal y educativa. Por eso, es importante iniciar la alfabetización digital en la educación inicial. Esto implica equiparar los puntos de partida desde el inicio de la experiencia de vida, garantizando mayores oportunidades para todos, especialmente para las niñas y niños en situación de vulnerabilidad.

En este marco, Aprender Conectados presenta actividades, proyectos y una amplia variedad de recursos educativos para orientar la alfabetización digital del Nivel Inicial en todo el país. La actividad que se presenta a continuación y el resto de los recursos del Plan, son un punto de partida sobre el cual cada docente podrá construir propuestas y desafíos que inviten a los niños y niñas a disfrutar y construir la aventura de aprender.

María Florencia Ripani

Directora Nacional de Innovación Educativa

Objetivos generales

Núcleos de Aprendizajes Prioritarios

Educación Digital, Programación y Robótica – Nivel Inicial

Ofrecer situaciones de aprendizaje que promuevan en los estudiantes:

- El reconocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como elementos distintivos e integrados en la realidad de la vida cotidiana —hogar, escuela y comunidad— y la identificación de cómo pueden ser usadas para resolver problemas sencillos y adecuados al nivel.
- El conocimiento y la aplicación de hábitos relacionados con el cuidado y la seguridad personal y de los otros en entornos digitales.

Educación Inicial

- La expresión de sentimientos, emociones, ideas y opiniones.
- La iniciación en el conocimiento y respeto de las normas y la participación en su construcción en forma cooperativa.
- La participación en conversaciones acerca de experiencias personales o de la vida escolar (rutinas, paseos, lecturas, juegos, situaciones conflictivas, etc.).

Objetivos específicos

- Reconocer las múltiples posibilidades que brindan los dispositivos digitales.
- Conocer y respetar estrategias para hacer un uso responsable de los dispositivos digitales.
- Ser productores de una campaña de concientización.

Materiales y recursos



Pizarra digital interactiva (PDI).



Tableta.

Breve explicación de la actividad

Acompañar a los niños y niñas en la reflexión acerca de cómo nos atraviesa en la actualidad la tecnología digital, será el puntapié inicial para ponerlos como productores de una campaña para concientizar a la comunidad sobre el uso responsable de dispositivos como celulares, computadoras, consolas de videojuegos, tabletas, televisores.

Se conversará con los niños acerca del uso que ellos y sus familias hacen de la tecnología; se registrarán, en una presentación, las posibilidades que los dispositivos digitales nos brindan y, por otro lado, con la guía del docente, se pensarán estrategias para hacer un uso responsable de los mismos.

Los niños plasmarán en dibujos las conclusiones para realizar luego, con ellos, una campaña dentro de la escuela a partir de afiches, trípticos para difundir en el barrio y entre las familias, y una presentación para subir al blog de la escuela, si lo tuviera.

Inicio



Desafío

-¡Manu, Manu! ¡Vamos! ¡A levantarse que es hora de desayunar! Manuel abrió un ojo, después el otro... mientras tanto su mamá le sacaba el pijama y le ponía la remera. Como no terminaba de despertarse, su mamá lo cargó a upa y lo llevó a la cocina. Francisco, su hermano mayor, estaba con la compu terminando una tarea para el cole. Su papá miraba la temperatura en la tele. Su hermana se reía de un video que le mandaron las amigas por el celular.

Manu agarró la taza de leche y, sin querer, mojó la tableta que estaba en la mesa. Miró a su alrededor y preguntó... ¿cuántas pantallas hay en casa?

¿Cuántas pantallas podía contar Manuel en la cocina? ¿Quiénes las estaban usando? ¿Para qué? ¿Por qué se mojó la tableta de Manu?

Luego de leer el desafío, se responderán las preguntas planteadas

“¿Cuántas pantallas podía contar Manuel? ¿Quiénes las estaban usando? ¿Para qué?”

Las respuestas a estas preguntas serán el disparador para registrar los dispositivos digitales que conocen los niños y las posibilidades que brindan.

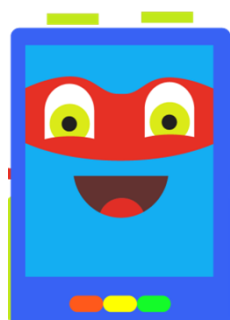
Desarrollo

Primer momento

Se propone luego plasmar las conclusiones en una presentación realizada con el software de la PDI, utilizando las imágenes de Digiaventuras que se encuentran en Recursos gráficos.



Se sugiere colocar cada uno de los personajes de Digiaventuras (celular, tableta y *netbook*) en una diapositiva diferente. A partir de los aportes realizados por los alumnos, colocar las posibilidades que brinda cada uno (por ejemplo, en la diapositiva con la imagen del celular se consignará: usar el despertador, hablar por teléfono, mandar mensajes de texto, sacar fotos, escribir, filmar, jugar, mirar videos, consultar mapas). Según las características del grupo, el registro será con íconos o con palabras.



Segundo momento

Partiendo de preguntas acordes al grupo de niños y niñas, se indagará si consideran que en sus casas hay “muchas” o “pocas” pantallas y si ellos son usuarios de alguno de esos dispositivos (computadoras, televisores, *notebooks*, *netbooks*, tabletas, celulares, consolas de videojuegos).

”¿Cuántas pantallas hay en sus casas? ¿Qué dispositivos usan ustedes? ¿Qué hacen con ellos? ¿Con quién o quiénes las usan? ¿En qué momento?”

El docente pedirá a los niños que dibujen alguna de estas escenas:

Cada niño mostrará su dibujo al resto y, a partir de sus relatos, el maestro o la maestra introducirá algunas pautas de cuidado de los dispositivos, de su uso responsable y de seguridad en el ciberespacio, adecuadas a la edad.

Se sumarán los dibujos de los niños y las niñas a la presentación, para ilustrar y registrar las pautas trabajadas.



Sugerencias

Usar como material de apoyo los videos de “Digiaventuras”.



Cierre

La presentación realizada será utilizada como una campaña de concientización sobre el uso de los dispositivos digitales para compartir con los compañeros del jardín y con la comunidad escolar.

Los dibujos pueden formar parte de una cartelera o folletos en papel.

La presentación digital y en papel serán materiales producidos desde la mirada de los niños, para introducir el tema de la importancia del uso responsable de los dispositivos digitales y la navegación segura en internet. Se podrán compartir en las reuniones con las familias, distribuir en la comunidad educativa y publicar en el blog de la institución, si lo tuviera.

**APRENDER
CONECTADOS**



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación