


¿CÓMO INTEGRAR LAS TECNOLOGÍAS EN EL NIVEL INICIAL?

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



"En los escenarios
de la contemporaneidad,
las tecnologías de la
información y la comunicación,
entramadas con la cultura
y el conocimiento,
generan hoy más que nunca
posibilidades ricas y diversas
para la
enseñanza poderosa."

(Maggio: 2012)



Acción

Dispositivo de Fortalecimiento para Docentes de Nivel Inicial. Propuesta de articulación entre la Dirección General de Educación Inicial y la Dirección General de Tecnologías para la Gestión Educativa.



Propósitos

- Habilitar instancias de mediación en torno al abordaje de los lineamientos nacionales de Educación Digital, Programación y Robótica.
- Generar espacios de reflexión sobre los usos cotidianos de las TIC y la perspectiva de enseñanza en el Nivel Inicial.
- Promover la inclusión de la alfabetización digital en las propuestas de enseñanza para las salas de Jardín de Infantes.
- Identificar oportunidades y desafíos en el abordaje de los saberes de Educación Digital, Programación y Robótica.

En esta oportunidad consideramos pertinente acercarles este documento que servirá como guía para el diseño y la implementación de propuestas que aborden la enseñanza de las tecnologías en el Nivel Inicial.

El mismo se enmarca en la Ley de Educación Nacional N° 26.206, la cual contempla en el Capítulo II, como fin y objetivo, “Desarrollar las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación”, y en su Artículo N° 88, disposiciones específicas, “El acceso y dominio de las tecnologías de la información y la comunicación formarán parte de los contenidos curriculares indispensables para la Inclusión en la sociedad del conocimiento”.

La aprobación de los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios de Educación Digital Programación y Robótica, Resolución CFE N° 343/18, 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.

Para pensar la relación entre educación y tecnologías, resulta necesario comprenderla dentro de un panorama vasto, abarcativo y en perspectiva histórica.

De esta manera se evitará caer en la tentación de barajar la llegada de las diversas tecnologías bajo la forma de artefactos novedosos como el eje rector de este vínculo.

Las tecnologías son formas culturales, es decir, resultados de transformaciones que se dan en la sociedad, no meros recursos que nos ayudan a hacer algunas tareas.

La incorporación del uso de las tecnologías en el Nivel Inicial supone un desafío que implica resignificar los modos de pensar y hacer la enseñanza. Un proceso en el cual se considere al niño/a como protagonista, constructor crítico y criterioso de nuevas realidades, y no como consumidor pasivo de los procesos de innovación.



Para ello, será necesario apropiarse de los recursos/herramientas tecnológicas disponibles. De esta manera "ir más allá", ampliar la mirada para repensar y diseñar nuevas propuestas pedagógicas. Estas herramientas resultan una oportunidad para enriquecer y potenciar las experiencias y procesos de aprendizaje.

Dichas propuestas conllevan la necesidad de construir miradas compartidas, con sentido didáctico 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.

Convocamos a todos/as los docentes a sumarse a este desafío, retomando un interrogante de Duek (2013) para invitarlos a reflexionar como profesionales de la educación, sobre:

¿Cuál es el reto de los docentes de Nivel Inicial ante las infancias atravesadas por la cultura digital y las tecnologías?



NAP Nivel Inicial

En las últimas décadas, los continuos cambios sociales y tecnológicos modificaron la forma de comunicarse, de entretenerse, de consumir y también de aprender. La configuración de la cultura digital ha tenido un gran protagonismo en la mayoría de los contextos.

La alfabetización en el siglo XXI requiere la inclusión de las nuevas tecnologías digitales. Por lo tanto, es necesario que las instituciones educativas reflexionen y compongan los cambios culturales actuales en propuestas pedagógicas significativas que promuevan la alfabetización digital.

La implementación de los NAP de Educación Digital, Programación y Robótica de Nivel Inicial (aprobados por Res. CFE 343/18) y la integración de recursos digitales, 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, garantizando igualdad y equidad para los niños.

CULTURA DIGITAL:

Las prácticas culturales en sí, atraviesan procesos dinámicos de construcción y reconstrucción permanentes que se desarrollan a través de la historia y en contextos sociales determinados. Estos cambios tienen ciertas repercusiones en relación a las creencias y valores de la sociedad. La revolución de la tecnología digital y de la información, modifican la relación con el conocimiento, con el espacio y el tiempo.

Siguiendo a Scolari, (2008) “la cultura digital es toda expresión que nace o se ve afectada por el hecho de vivir en un entorno influido por las tecnologías de información. Estas, no sólo transforman al mundo, sino que influyen en la percepción que los sujetos tienen de ese mundo” (p. 273).

Así, la cultura digital, implica un cambio a nivel informacional, comunicacional, cognitivo, emocional, sensorial, interactivo y de comportamiento humano y social.

En ese cambio se modifican las maneras de conocer, de ser, de hablar, de escribir, de leer, de creer, de sentir, de ser y de estar en el mundo; posibilitando una nueva zona de construcción y comprensión de otros lenguajes.

Las nuevas comunidades comunicativas que nacen por la universalización del acceso a Internet presuponen la ocupación de nuevos espacios sociales cada vez más diversificados (Wilches, 2001, 12).

En esta cultura digital se requieren ciertas competencias y capacidades necesarias para la alfabetización digital.





La importancia del rol del docente en las experiencias educativas mediadas por tecnologías.

La Educación Digital desde el Nivel Inicial debe considerarse un derecho para garantizar el acceso a saberes específicos y una verdadera estrategia pedagógica más que tecnológica.

En este sentido, no se trata de incluir tecnología digital en el jardín, sino de incluir la escuela en la cultura digital en la que ella se desenvuelve y en la que, tanto docentes como niños/as, ya son actores cotidianos.

En términos de Azar (2016) no se trata de tecnificar la educación sino de pedagogizar las tecnologías.

Pensar el abordaje de las TIC en el proceso educativo requiere considerarlas en su sentido más amplio, teniendo en cuenta tanto su faceta instrumental como social, y de esta manera encontrarle sentido a la apropiación de los dispositivos y entornos tecnológicos.

Para ello, los niños/as de Nivel Inicial requieren de docentes atentos y disponibles con una mirada sensible, perceptiva y alerta, la cual permita comprender sus necesidades, intereses e intervenir en función de ello, desarrollando un contexto que brinde confianza.

Además guía, orienta y arma un entorno seguro con límites, normas y reglas convirtiéndose de esta manera en mediador entre el entorno digital y el niño/a, a la vez que potencia la curiosidad, el entusiasmo, la exploración y la autonomía.

Asimismo, interviene, también en el entorno digital, desplegando estrategias para favorecer el aprendizaje de manera colaborativa.

En distintas oportunidades se incorpora el uso de las tecnologías como medio de acercamiento a los recursos digitales para fortalecer las situaciones de enseñanza y de aprendizaje.

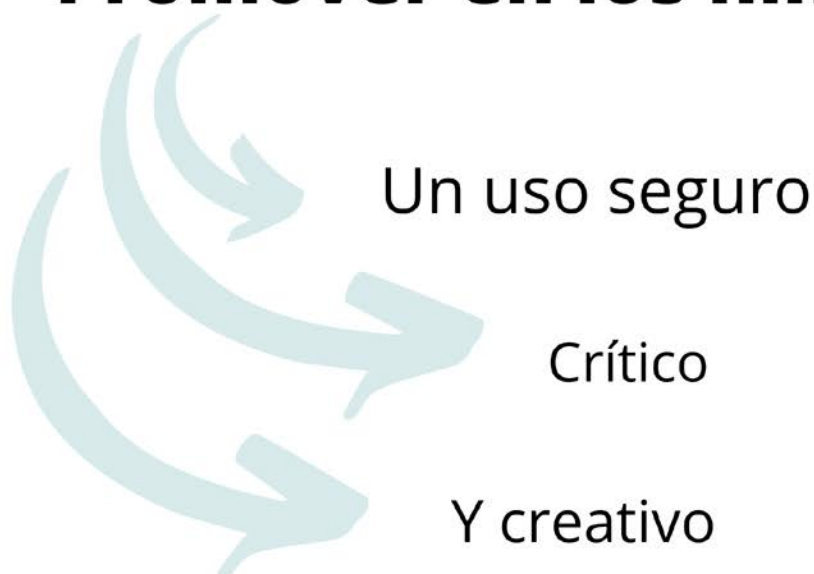
Cada vez que enriquece su práctica pedagógica con recursos multimedia, como presentaciones audiovisuales o recursos sonoros, está produciendo este acercamiento a la tecnología.

Con una visión superadora, se trata de promover el diseño de experiencias educativas integrales donde las TIC sean consideradas tanto saber a enseñar, como un medio potente, que se suma a los ya existentes en el jardín, para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Para continuar reflexionando sobre nuestro rol docente

- ¿Cómo nos pensamos desde esta perspectiva?
- ¿Cuáles consideran que son los desafíos tecnológicos que se presentan en relación al desarrollo de las actividades planificadas para el grupo?
- ¿Qué actividades podemos planificar y ofrecer a nuestros niños/as?
- ¿Qué pretendemos que aprendan?

Promover en los niños/as





¿Cuál es el rol de los niños y las niñas en esas experiencias?

Las TIC promueven nuevas formas de relacionarse con el saber, transformando entre otras cosas, los modos de aprender.

En este contexto, las tecnologías digitales pueden ser promotoras de experiencias que posicionan al niño/a en un rol protagónico en la construcción de conocimiento en múltiples espacios y formatos.

La incorporación de estos recursos/herramientas ayudan a que el docente y el niño/a visualicen nuevas formas de aprender y de buscar la información, de sistematizarla, procesarla, identificarla y convertirla en conocimiento.

Se lo concibe un sujeto activo, capaz de interrogar el mundo que lo rodea; capaz de buscar información y comunicar con mayor autonomía, con capacidad creativa para pensar un mismo problema con distintas perspectivas donde no hay una única respuesta sino que, partir del diálogo con las nuevas tecnologías puede construir distintas miradas sobre una nueva realidad.

Las tecnologías también construyen vínculos y ayudan a integrar al niño/a en un espacio que los/las acerca a ese mundo que los rodea; se pueden construir relaciones en entornos diferentes a los que se desarrollan en la presencialidad.

Cuando pensamos las propuestas, éstas

**¿implican niños activos y productores?
o ¿consumidores pasivos?
¿Se promueve el observar,
interactuar, investigar, preguntar,
construir, intercambiar?**



¿Qué contemplar al momento de diseñar una propuesta?

Las tecnologías enriquecerán los escenarios de aprendizaje en tanto se piensen en contexto, de manera transversal y logren ser reflexionadas desde y sobre la práctica.

Es oportuno entonces retomar lo expresado a lo largo de este documento acerca del sentido con el cual se incluyen las tecnologías en la planificación. Es decir, en función de propósitos pedagógicos, necesidades de aprendizaje, características del grupo, del contexto, dinámicas e intervenciones así como de los recursos disponibles.

Al diseñar una propuesta de enseñanza mediada por la tecnología es necesario tener en cuenta que ésta promueva diversos desafíos o situaciones problemáticas que se presenten en el entorno cotidiano, atendiendo a la inclusión de todos/as los/las niños/as favoreciendo el acceso al aprendizaje.

Las distintas estructuras didácticas que se utilizan para la organización de la enseñanza en el Nivel Inicial, como el proyecto áulico, la unidad didáctica, la secuencia, e incluso la modalidad taller, permiten pensar e implementar diversas propuestas en las cuales los niños/as podrán tener un rol protagónico.

Requieren de la planificación y organización de diferentes espacios a modo de multitarea, donde se propone actividades en simultáneo y en pequeño grupo, otorgando centralidad al juego y abordando los distintos campos de conocimiento.

La implementación de dichas propuestas debe ser flexible, motivadora y acomodarse a los niños/as independientemente si necesitan apoyos o no. Por eso al diseñar cada una de las propuestas debemos considerar a todo nuestro grupo en general permitiendo la variación de actividades a fin de reducir las barreras en cuanto al acceso y permitir la participación de todos los niños/as generando mayores posibilidades y oportunidades.

Es importante generar los espacios y tiempos que nuestros niños/as necesitan para que puedan interactuar, descubrir, crear y estar en acción permanente con un otro.

Dar respuesta a la diversidad significa romper con el esquema tradicional en el que todos hacemos lo mismo, en el mismo momento, de la misma forma, con los mismos materiales y la misma evaluación

Al momento de planificar propuestas mediadas con TIC será necesario reflexionar sobre los siguientes aspectos:

a quienes enseñamos, qué deseamos enseñar, cómo y con qué queremos hacerlo, y luego

- Considerar qué tecnología digital incluiremos dentro de las que hay disponibles,
- Por qué queremos enseñar utilizando esa tecnología
- Cómo gestionamos los recursos digitales para que los niños y niñas puedan utilizarlos y no obturen su contacto con otras tecnologías,
- Qué tiempo queremos dedicarle a la incorporación de las tecnologías digitales en nuestra clase.

A modo de ejemplo algunas propuestas pueden ser: bibliotecas digitales, creación de cuentos, acceso a mapas, recorridos virtuales, creación de arte digital, uso de juegos digitales de pensamiento matemático, entre otras. Asimismo, dada la integración de la tecnología en nuestra cotidianeidad, las TIC también pueden ser incluidas en momentos como por ejemplo cuando reproducimos música, organizamos secuenciaciones de imágenes, entre otros.

Como vemos, el objetivo de incluir estas herramientas tendería a construir aprendizajes en el niño/a que ya está inmerso en un mundo en el que hay uso de tecnología y del que también es parte.

¿Cómo seleccionamos los contenidos/saberes y para qué incorporamos la tecnología?

¿El tiempo que asignamos a las actividades con tecnologías es adecuado?

¿ Se respetan los diferentes ritmos de aprendizaje?

¿Qué recursos, materiales y estrategias seleccionamos?

Algunas consideraciones finales

Se transita un tiempo donde no es posible eludir el tema de las TIC; tal como hemos sostenido, no se trata de recuperarlas como moda pedagógica, sino en cómo potenciar los proyectos educativos como parte sustantiva de la trama institucional para promover nuevos y mejores aprendizajes que demanda el contexto actual.

Entonces se debe entender la necesidad de posicionar el rol docente como mediador y facilitador de aprendizajes conociendo los retos y oportunidades que nos aporta el uso de las tecnologías, teniendo presente que resultan valiosas en sentido de su integración a la práctica educativa y el diseño de propuestas pedagógicas que las incluyan y promuevan la interacción de los niños.

Las experiencias genuinas con tecnologías en el Nivel Inicial tendrán que partir de comprender su significado en el marco de la cultura social e institucional, de las buenas razones pedagógicas y curriculares, de su vinculación con los sujetos y con las prácticas existentes y de su potencial para favorecer procesos compartidos y colaborativos.

BIBLIOGRAFÍA:

- Documento Cuarta Jornada Institucional 2019 Nivel Inicial. "Educación Digital, Programación y Robótica".
- García Tellería, María Ximena (2020). Clase 1: Introducción a la integración de las tecnologías en el nivel Inicial. Integración de las tecnologías en el nivel inicial. Buenos Aires: Ministerio de Educación.
- Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2016). Marco pedagógico para la educación digital: nivel inicial. -1.a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- RIIAL (2016) ¿Qué es Cultura Digital? Es la expresión que nace por el hecho de vivir en un entorno influido por las TICs.
- Sanchez Fuentes, S et. al (2016). El diseño universal como medio para atender a la diversidad en la educación. Una revisión de casos de éxito en la universidad. Contexto educativos. Revista de Educación, 19. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5329063>.