

## **ROBOTITA VA DE VIAJE POR LA HISTORIA.**

### **Cultura digital y educación.**

Autoría: **Cabrera Stefania. Conti, Macarena.**

[jardin907ensenada@abc.gob.ar](mailto:jardin907ensenada@abc.gob.ar)

Buenos Aires/Ensenada. Región educativa 1 (114)

Jardín de Infantes N° 907.

El presente proyecto surge a principios de año luego de la participación en la Jornada Distrital de Trabajo sobre Pensamiento Computacional, Programación y Robótica en el Nivel Inicial, organizada por la Dirección de Tecnología Educativa. Se comenzó a pensar en diferentes ideas para llevar a cabo lo abordado en las jornadas, pero teniendo en cuenta el integrar un área que resulte enriquecedora y que sea innovadora en las salas.

En la actualidad, y con la tecnología creciendo a pasos agigantados, debemos buscar soluciones para utilizarla de manera enriquecedora. Evitando que sea un fin solo para el entretenimiento o distracción creando hábitos pocos saludables. Y retomarla a partir de desafíos innovadores para lograr que los alumnos se sitúen en una posición resolutiva en situaciones desafiantes.

La idea es, entonces, aportar otro posicionamiento frente a las tecnologías en las primeras infancias.

Por esta razón se propone que los alumnos puedan incorporar la robotita en sus prácticas educativas proponiendo recorridos y trayectos a bordar con la finalidad que ellos (con la guía y acompañamiento docente), busquen sus estrategias y movimientos para logran atravesar el recorrido señalado.

El proyecto no solo se centrará en la educación y uso de las tecnologías, sino que también articulará contenidos del Área de educación social y natural abordando efemérides como el 9 de julio y el 17 de agosto. Haciendo hincapié en los hechos históricos, características de la época y contexto sociocultural.

Como por ejemplo el recorrido que hicieron los representantes de Buenos Aires para llegar a Tucuman a firmar el acta de independencia.

O la travesía de San Martín en cruzar la cordillera de los Andes para liberar Chile y Perú.

### **Propósitos**

- Favorecer el conocimiento y la participación en algunas festividades y conmemoraciones significativas para las comunidades y el país.
- Otorgar protagonismo a niñas y niños para conocer, hacer, explorar, jugar, producir con dispositivos variados en entornos diversos de manera segura y cuidada.

## **Contenidos**

- AMBIENTE NATURAL Y SOCIAL. Inicio en el conocimiento de algunas de las festividades y conmemoraciones significativas para las comunidades y el país.
- EDUCACIÓN DIGITAL. Iniciación en la construcción y/o desarrollo de las habilidades necesarias que exige el uso de las nuevas tecnologías para afianzar prácticas digitales como productoras y productores.

## **Desarrollo de la experiencia**

Este proyecto se encuentra dirigido específicamente a niños y niñas de la sala de cuatro años (de sala celeste y sala lila) y atraviesa transversalmente las distintas áreas del diseño curricular del nivel inicial.

Ofreciéndoles múltiples y variadas propuestas tanto novedosas como atractivas, que los invitan a interactuar y vivenciar nuevas experiencias que sean enriquecedoras. Despertando de esta manera su curiosidad por conocer y ampliando su mundo inmediato.

Utilizando las Tics como un instrumento que potencie y favorezca los procesos de aprendizaje. Brindándoles un conocimiento superador sobre las tecnologías, sus usos y sus prácticas.

A través de este proyecto que cuenta con un total de nueve propuestas, tuvimos la posibilidad de conocer el contexto social de la época colonial ( la falta de tecnologías de comunicación, los tipos de transportes utilizados como carretas, caballos y mulas para desplazarse por el territorio, el tipo de alimentación)

La importancia de los próceres y figuras destacadas.

Y la incorporación de las tecnologías en actividades innovadoras como las efemérides.

Para ello en el caso de puntual de recorrido de los diferentes trayectos a realizar, se utilizó un mapa de américa del sur, el cual se imprimió teniendo en cuenta la distancia de recorrido por movimiento que realiza la robotita. (utilizando la aplicación Blockposter)

Proporcionándoles de esta forma, una experiencia directa con el territorio y ayudándolos a conocer mejor el espacio.

Proponiendo así que los alumnos y alumnas anticipen y luego lleven a cabo los movimientos y pasos de la robotita. Atravesando las diferentes provincias y países hasta llegar al objetivo trazado

Para enriquecer y potenciar las mismas se emplearon un sinfín de recursos (como soldados y animales en miniatura simulando ganado y soldados enemigos) para evitar la memorización del trayecto empleado en una primera instancia. Incentivando continuamente la creación de nuevos recorridos a abordar.

Luego surgió la posibilidad de compartir lo trabajado con las familias. Ya que como cierre de este del proyecto, se realizó una clase abierta con las familias. Donde los alumnos pudieron situarse en el lugar de protagonistas de la actividad. Enseñándole cada uno y cada una a su familiar presente a utilizar la robotita, mediante indicaciones verbales y corporales sobre qué botones apretar y cuantas veces, como lograr que gire y que estrategia usar para llegar a la provincia o país señalado.

Fue un proyecto enriquecedor que superó nuestras expectativas. Donde los alumnos y alumnas lograron situarse en el lugar de protagonistas y programadores. Pensando paulatinamente con anticipación los pasos y movimientos a marcar.



