

## **SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS:**

Proyecto de extensión educación digital:

"TALLER DE EDUCACIÓN DIGITAL Y ROBÓTICA: direccionalidades y trayectos con blue bot"

**TEMÁTICA:** INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍAS EN EL AULA

**MODALIDAD:** VIRTUAL

**AUTOR/DOCENTE:** ALBERRO MARÍA JULIA, DNI 36698231

**DOCENTES EN FORMACIÓN DEL CUARTO AÑO DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN**

**INICIAL:** BOHN AILÉN, BORGER AGUSTINA, BUSCARINI ANGELINA, CABALLERO CANDELA, HEYT MICAELA, RODRIGUEZ PILAR, STREMEL MILAGROS, PAUL NERINA, PRONSATI NAIARA.

**CORREO ELECTRÓNICO:** [malberro3@abc.gob.ar](mailto:malberro3@abc.gob.ar)

**LOCALIDAD:** CORONEL SUÁREZ, PROVINCIA DE BUENOS AIRES.

REGIÓN 23, DISTRITO 025

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** INSTITUTO SUPERIOR DE FORMACIÓN DOCENTE Y TÉCNICA N°160.

**NIVEL:** SUPERIOR

**RESUMEN:** Teniendo en cuenta que el objetivo de la propuesta de extensión es transferir el conocimiento y saber disciplinar específico que la Institución formadora puede realizar hacia su comunidad, con la participación activa de sus actores y que, además, ésta propuesta debe dar respuestas a las necesidades y requerimientos de las instituciones co formadoras, para aportar, al trabajo colaborativo y participativo entre ambas instituciones, permitiendo a las y los estudiantes del profesorado, realizar una planificación, organizar tiempos, materiales y el uso de las estrategias didácticas necesarias para llevarlo a cabo y así contribuir a la continua formación de su ser y hacer docente, es que se plantea desde el Campo de la Práctica IV del Profesorado en Educación Inicial del ISFDYT N°160 de Coronel Suárez, una propuesta de extensión que busca socializar y construir conocimientos a partir de propuestas en sala sobre educación digital y el uso de la herramienta: Blue Bot.

FORMACIÓN ; JUEGO; TECNOLOGÍA; APRENDIZAJE; DERECHO.

**DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE EDUCACIÓN DIGITAL:** Estudiantes en formación del profesorado de nivel inicial participaron en una experiencia pedagógica centrada en la exploración de la herramienta tecnológica **Robotita**, un recurso didáctico diseñado para

introducir nociones básicas de programación, lógica y pensamiento computacional en la primera infancia.

**DESARROLLO Y ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA:** Desde el recorrido educativo que comienza en el Nivel Inicial, se cuenta con los marcos normativos y conceptuales necesarios para incluir el área de Educación Digital en diferentes propuestas pedagógicas de manera articulada y transversal con otras áreas de enseñanza". Y, la incorporación del Área de Educación Digital en el Diseño Curricular para la Educación Inicial establece la inclusión de tecnologías digitales en las prácticas de enseñanza de manera prescriptiva. Con sentido pedagógico, de manera transversal y articulada con otras áreas de enseñanza, con propuestas que se planifiquen para llevar adelante en las salas de los jardines, se propone el diseño y puesta en práctica de una "secuencia didáctica" mediante el uso de los dispositivos digitales presentes en cada jardín de infantes, como es el caso de BLUE BOT/ROBOTITA. En a que las y los estudiantes visitarán a los Jardines interesados en la propuesta 2 (dos) veces por semana, en momentos de 30/40 min cada uno para desarrollar la propuesta con alumnos del nivel, de sala de 4 y 5 años, segunda y tercera sección, a fin de garantizar el acceso y trabajo con dichas herramientas, ya que, es interés de las distintas instituciones que por falta de conocimiento o uso, solicitan esta práctica.

La socialización de esta propuesta se dió mediante un flyer informativo, para invitar a las instituciones de nivel inicial a participar de tan rica propuesta para estudiantes y docentes, recibiendo respuesta de varias instituciones interesadas.

Para realizar estas intervenciones las estudiantes deben apropiarse de los conocimientos, por lo que durante los primeros encuentros, se familiarizaron con el funcionamiento de Robotita, comprendiendo sus comandos, posibilidades de uso y potencial pedagógico. A través de actividades prácticas, reflexionaron sobre cómo esta herramienta puede ser integrada en propuestas lúdicas que promuevan el aprendizaje significativo en niños y niñas del nivel inicial.

- Se realizaron talleres de simulación donde las estudiantes diseñaron secuencias didácticas utilizando Robotita.
- Se promovió el trabajo en equipo para resolver desafíos de programación básica, fortaleciendo habilidades como la planificación, la anticipación de errores y la creatividad.

Una vez apropiadas de los saberes tecnológicos, las estudiantes llevarán adelante jornadas de articulación con jardines de infantes locales. Esta fase recién comienza, y en estas instancias, compartirán actividades con docentes y niños/as, poniendo en práctica lo aprendido y generando espacios de intercambio genuino. Las propuestas incluyen juegos de recorrido, desafíos de orientación espacial y narraciones interactivas con Robotita como protagonista. Promoviendo el rol activo de los niños/as, quienes exploran, experimentan y construyen conocimientos digitales desde una perspectiva lúdica y colaborativa.

**REFLEXIONES FINALES:** Esta experiencia se enmarca desde una mirada institucional que valora el conocimiento colaborativo entre el instituto formador y los jardines de infantes, entendiendo que la circulación de saberes entre ambos niveles fortalece las trayectorias formativas de las estudiantes, garantizando el acceso equitativo a contenidos de educación digital desde edades tempranas y construyendo redes de trabajo que enriquecen las prácticas docentes y favorecen la innovación pedagógica.

Desde el punto de vista del instituto, esta experiencia representa un eje de interés prioritario. No solo promueve la formación integral de las futuras docentes, sino que también les brinda herramientas concretas para su labor profesional. Las estudiantes egresan con conocimientos actualizados en el área de educación digital, capaces de diseñar propuestas innovadoras, inclusivas y pertinentes para las infancias. Se construye así un perfil docente comprometido con los desafíos contemporáneos, preparado para mediar entre la tecnología y el aprendizaje, y para garantizar que todos los niños y niñas tengan acceso a experiencias educativas enriquecedoras desde sus primeros años.