Tramas digitales Inicial

ISSN 2524-9363

"LA PRODUCCIÓN DE CONOCIMIENTO DESDE ESPACIOS DE JUEGO Y DISFRUTE, ENRIQUECIDOS CON TABLETAS DIGITALES"

Gobierno de SANTA FE

Ciclos lectivo 2014 - 2015

SANTA FE AVANZA

Gobernador de la Provincia de Santa Fe
Dr. ANTONIO JUAN BONFATTI

Ministerio de Educación
Ministra: **Dra. Bioq. CLAUDIA ELISABEHT BALAGUÉ**

Secretaría de Innovación Educativa y Relaciones Institucionales
Secretario: **Dr. OSCAR ALBERTO DI PAOLO**

Dirección Provincial de Tecnologías Educativas
Director Provincial: **Ing. FERNANDO ANTONIO FONTANARROSA**

Dirección Provincial de Educación Inicial
Directora Provincial: **Lic. SILVIA ELVIRA PEZZONI**

Coordinadora Tramas Digitales
Dra. **Valentina Maltaneres**

Tramas Digitales Inicial:
Coordinadora: **Lic. PATRICIA RAMÍREZ**

Equipo Docente:

Prof. AGUADO, SONIA
Lic. CIRILLI, CECILIA
Prof. COMBES, SILVIA
Prof. del PINO, MARIEL
Prof. GALLI, RAQUEL
Prof. GOMEZ, ADRIANA
Prof. PEIRA, ROXANA
Prof. REDERO, SONIA ALICIA
Lic. SIDONI, ANA
Prof. TEMPESTA, VERÓNICA

Equipo Técnico:
Lic. LUZZI, Fernanda

rTICs colaboradores:
Prof. GONZÁLEZ, MARIA EVA
Lic. FELMAN, GASTÓN

Dirección Provincial de Tecnologías Educativas
Av. Illia 1053 – Centro Cívico - 5to. Piso.

ISSN 2524-9363

GSF
Gobierno de Santa Fe

ISSN 2524-9363

Tramas Digitales en la Educación Inicial

Es necesario habilitar nuevos escenarios tecnológicos en los ámbitos educativos. Pensar con inteligencia las políticas públicas inclusivas. Considerar a los sujetos del aprendizaje como sujetos diferentes a esos que fuimos nosotros, los del mundo adulto. Tenemos que reconocer que estamos en el umbral de un nuevo paradigma, tanto de enseñanza como de aprendizaje...

Lic. Patricia Ramírez

1 - La llegada a un mundo de pantallas

Sentimientos y pareceres, eso que se percibe y que nos invita a pensar en aquello que ocurre y que no nos deja evitar el movimiento...

La idea de vidrio suena a frío. A duro. A todo eso que está aislado, lejano, inaccesible. Como los juguetes de la canción de María Elena Walsh que quedan del otro lado de la vidriera, mientras los sueños se empañan con el correr del frío invierno y la estática del no juego. Es una idea que quizás derive de la idea de un cuento que ha encorsetado las maravillas en un frasco de mayonesa que se acabó. Y cuando se murmuran teorías ofuscadas que versan sobre cómo nuestros niños están desternillando infancias a través del mundo de los rayos catódicos y el cuarzo líquido, impele un grito desde el silencio que bulle en el interior de infinitas inteligencias que se están dorando bajo el sol tibio que se filtra por las nuevas ventanas abiertas a un mundo infinito que fluye, precisamente, a través de pantallas llenas de luz, de movimiento, de calor aumentado en conectividades diversas. Es un nuevo mundo el que se ha consolidado. Y no es un globo de territorialidades de arenas y vientos, sino que rugen mares de bits que gestan verdaderos tsunamis de ideas, enlaces, pareceres, escrituras, emociones, vivencias.

Durante mucho tiempo, la cultura del siglo XX permitió el reinado a todos aquellos que pudieron acoplarse a los hábitos intelectivos de un grupo selecto: los lecto-escribientes. Erguidos como soberanos de la palabra, oral y escrita. Fue posible leer, debatir, intervenir, callar, opinar, decir, preguntar y responder. Ciudadanos alfabetizados. Partícipes de un conocimiento prácticamente interaccionado solo por quienes sustentaban determinados estratos de poder: saber, dinero, espacio, tiempo.

Y así como el refrán dice que en todos lados se cuecen habas, el caldo de la letra hoy podría tener variantes en más hornillas. Porque la generación de la cresta de esta ola efervescente de pantallas e interactividad, es cada vez más diminuta en tamaños corporales pero extraordinariamente más gigante en sus prácticas digitales. Pareciera que nacen con el impulso kinestésico del clic apropiado para construir nuevas dimensiones comunicacionales, donde la palabra no tiene imperio, pero el mensaje se construye y se emite, se direcciona y llega, se multiplica vertiginosamente y se irradia en la instantaneidad de un tiempo fugaz y perenne, todo en un mismo combo de realidad y virtualidad. Surgen lenguajes de códigos llenos de facetas múltiples, que exigen, a su vez, otros tipos de decodificadores, emuladores, plataformas y reproductores. Es más, se sustentan y desarrollan en base a públicos que tienen que ir aprendiendo al tiempo que van inventando; e inventando a la par de aprender a aprender de lo que de nuevo es viejo ya, ahora, en este mismo instante.

Quizás no se trate de analizar a estas nuevas generaciones como "objetos de estudio" de nuevas investigaciones. Capaz que haya algún reloj que permita darnos tiempo para efectivizar un estudio apropiado que dé cuenta o explique qué tipo de motor les activa la imaginación, cuál engranaje permite la creatividad, de qué materialidades se nutren para desarrollar las ideas. Pero algunas lianas les han facilitado dar el salto cognitivo de una secuencialidad conductista que nos aventuró en nuestros años escolares hacia esta faz no formal de aprendizajes a través de ventanas iluminadas como fantasías de neón.

Y desde estas peripecias digitales, se van alzando voces exigentes que interpelan las políticas públicas que refieren a la escolarización y a los nuevos escenarios que es preciso definir y habilitar. Tablonar el piso desde otros enfoques, más flexibles, distendidos, versátiles, fascinantes; que no haya ladrillos que encierren, sino paredes que se expandan y corran los muros hacia verdes imaginarios donde el campo permita sembrar y cosechar según la variancia de intereses y el ardor de la entrega.

La infancia de esta generación APP tinta las narrativas con otro estilo de participación. Construye conocimiento jugando con materialidades alternadas. Se mueve con el cuerpo y también con la mirada, con sus expresiones logradas a base de pulsar y elegir emoticones, con su grabaciones de voz que le permiten decir presente en un diálogo whatsapeado. Es una infancia que mixtura realidad y virtualidad sin quebrarse en los miedos de las pautas adultas. Es una infancia que más que siempre, nos requiere activos, preparados, adultos, acompañantes, reflexivos, en red de aprendizaje constante.

2 – Sujetos del Aprendizaje

Categorías iniciales que nos impulsaron a investigar, leer, debatir...
Mirar con otros ojos una realidad que está cambiando mientras se vive...

El sujeto del Aprendizaje y los paradigmas en Tensión

Con las TICs, entran a escena diversos binomios en apariencia antagónicos: realidad y virtualidad, secuencialidad y aleatoriedad, lo continuo y lo discreto, el diálogo cara a cara y la mutisala del tipo "face", relato plano (libro) y narrativa multimedial.

Se autogesta (por opción y a veces por promoción) un espacio de nube que interpela al espacio geografía, donde se flexibilizan los tiempos de comunicación, del decir, del ser, del participar; para enunciar la estructura y posicionarse en un espacio de permanencia y acción, de oposición y confrontación, de opinar y escuchar-leer. Aún los más pequeños de nuestra escolaridad, están ejerciendo principios fundantes de ciudadanía con este estilo de participación que les deja relatar y hacer público, sentimientos, opiniones, diferencias, gustos y disgustos, desde el momento mismo que pueden ser protagonistas de sus propias narrativas interaccionadas con tecnologías que les admiten multiplicidad de lenguajes alternativos a las convenciones formales de la palabra y la escritura.

Ante un relato multimedial, el niño se posiciona frente a nueva realidad que para él es verdadera realidad (porque la experimenta, la construye, se siente parte), la cual casi sin querer cuestiona la tradicional secuencialidad y linealidad de los lenguajes tradicionales. La posibilidad de generar multiplicidad de relatos desde y hacia un relato de origen, considerándolo nuevos y propios, enriquece y diversifica a la persona que emite (el niño, la niña) pero también muda al receptor hacia un espacio de inteligencia interpelada, desde el momento mismo en que tiene que sentirse parte del mensaje y accionar la interpretación, el sentido, la relación, el vínculo.

El paradigma actual de caos, crisis y veritiginosidad, nos entrama en los nuevos conceptos que surgen, precisamente, en los entornos del aprendizaje digital. Hoy se habla de sujetos ubicuos, omnipresentes. Y ésto responde o explica, en cierto modo, la naturaleza propiamente humana. Sujetos en permanente movimiento que no quieren perderse oportunidad de “estar” aún en aquellos espacios o tiempos en donde sus cuerpos no oucpan lugar. Las tecnologías móviles han llegado para dar respuesta a estos anhelos. No sólo conectan a los sujetos, sino que les facilitan la interacción en modos notoriamente reales a pesar de la virtualidad de las circunstancias. Los lenguajes de la multimedia y las redes extendidas, también mudan el concepto de aprendizaje-conocimiento como producto social que puede ser accedido, iniciado, acabado, espiralado y resignificado por la impronta de un “no residir” exclusivamente en las memorias del sujeto sino también en las memorias-máquina que se vinculan gracias a las redes. En modos universales, pero también como políticas de nuestra provincia, el conectivismo como principio y como entorno, funda nuevas bases para seguir comprendiendo las características de un modo de aprender que siempre ***es con otros***, gracias al entorno y los escenarios propicios, a los vínculos que se establecen, a los lenguajes que se involucran, al movimiento responsable y continuo de sujetos-cuerpos que se entretejen mutuamente desarrollándose y conformando nuevas sociedades. Como en la teoría del caos, todo es interdependencia.

La ubicuidad, como lógica y actualidad, interpela desde las oportunidades de aprender siempre y en todo lugar. De aprender jugando con la inteligencia del cuerpo y con el estímulo del movimiento; desarrollando creatividades junto "a" y gracias "a" esas otras infancias que también juegan, intervienen, proponen, alternan, se mueven.

Infancias que se traman con sujetos que son *"un niño o una niña que tiene sensaciones, percepciones, se emociona, hace, juega, imagina, pregunta, explora, prueba, en un aquí y ahora, no es a futuro. (…) miembro de una cultura, portador de sentidos, constructor de símbolos, participe de las transformaciones. Es protagonista con otros, partícipe de la vida en comunidad"*. (**Luzzi**, Fernanda – Equipo Técnico)

Tramas digitales en la Educación Inicial ha tenido especial cuidado en pensar propuestas que consideren los espacios vinculares y vinculantes de un sujeto que se yergue hacia un estilo de participación ciudadana creativa y responsable. Aprender jugando es la mejor manera de forjar a los participantes como protagonistas autónomos y dedicados. Los escenarios educativos no se piensan para reproducir fielmente el contenido de un libro, sino para fidelizar las necesidades de una realidad que puede ser mejorada para vivir en comunidad sintiéndonos parte, artífices de la cultura.

3 – Puertas abiertas

Una puerta hacia la imaginación: Aprender a Jugar con las Tablets

Aportes de
Lic. *C*ecilia **Cirilli**
Lic. Ana **Sidoni**

"Puedes decir que soy un soñador, pero no soy el único" **John Lennon (...)** Vivimos en una trama compleja que combina lo soñado, lo imaginado, con la realidad tangible. Formamos parte de un gran organismo que genera ideas que se transmiten permanentemente posibilitando una creación superadora. Cada uno tiene experiencias que aportan al hoy y generan más experiencias.

En nosotros hay una búsqueda recurrente de materializar aquello que está en nuestra imaginación, lo que nuestra mente concibe. Somos capaces de combinar y transformar experiencias para dar lugar a nuevas ideas. Poder soñar e imaginar situaciones y materializarlas refiere a nuestra autonomía como sujetos en un contexto que requiere cada día, más adaptación al medio.

"La vista llega antes que las palabras. El niño mira y ve antes de hablar" John Berger (...) La capacidad de ser distintos, de experimentar, toma fuerza en esta propuesta que invita a "*fortalecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje a través de tecnología digital interactiva y herramientas educativas colaborativas*". La tablet, como dispositivo facilitador de aprendizaje, viabiliza una forma más de producir conocimiento. Pensarse cada uno de nosotros como autor y creador de infinitas posibilidades nos hace tomar la responsabilidad y el compromiso de lo que hacemos.

"Qué es esta cosa que construyen nuestros sueños y aún se escapa de nosotros" E. Galeano (...) Integrar lo que imaginamos al dispositivo digital es posible; requiere combinaciones de aquello vivido, leído, escuchado, recreando en una instancia cada vez más compleja. Si esto no se procura, caemos en simples reproducciones de lo ya hecho. La tecnología digital nos da la posibilidad de irrumpir en un mundo lejano y cercano a la vez en donde se nos convoca a responder no desde la repetición sino desde la diversidad, para enriquecer el mundo, nuestro mundo.

La imaginación involucra no sólo el sentido de la visión, sino también otras áreas sensoriales por lo que los múltiples estímulos colaboran a despertar un mundo cada vez más enriquecido y enriquecedor. En este sentido, las tablets invitan a trabajar la percepción, la intuición y la imaginación para intervenir en el dispositivo apelando a la creación de nuevas instancias de aprendizaje, en la aventura ilimitada que significa producir conocimiento.

Crear en colaboración con otros que acompañan, abrir un mundo de grandes posibilidades, "principio de una nueva realidad". (…) ***"Cuando uno está soñando solo, es sólo un sueño. Cuando muchos sueñan juntos, es el principio de una nueva realidad". Hundertwasser (...)***

Una situación educativa favorece mejores aprendizajes cuando considera y se relaciona con las experiencias y conocimientos de las niñas y niños respondiendo a sus intereses; cuando, de alguna manera, se establece una liana de sentido para ellos; las nuevas tecnologías utilizadas por estas infancias a diario en los diferentes ámbitos, implementadas en las instituciones educativas en situaciones de aprendizaje, abren permanentemente posibilidades para la imaginación, el disfrute, la creatividad y la libertad; y por ende a la construcción de conocimiento. Aportan en un sentido amplio a la función socializadora y alfabetizadora de la Educación Inicial.

En la mayoría de las exploraciones e implementaciones que se han llevado a cabo, se evidencia que la inclusión de las tics en las estrategias diseñadas por las docentes, emergen con alta preponderancia los procesos de formación en valores. Los niños y niñas se relacionan de forma creativa con sus pares; las tablets les favorecen en la solidificación de la autoestima; pueden fomentarse hábitos para la toma de decisiones y el juego apropiado para aprender a asumir responsabilidades, respetar a los demás y a sus diferentes puntos de vista; asumir compromisos, promoviendo un aprendizaje reflexivo, emocional y social.

Para abrir estas nuevas puertas, se invoca como necesaria "*la intervención adulta creando propuestas que convoquen, que pongan en juego las sensaciones, las emociones, las percepciones, la imaginación y los conceptos; todo ello constituyen el cuerpo, el cuerpo en el aprender, dan movimiento, ponen en acción el pensamiento, provocan el aprender. La pasividad no es solo el no movimiento corporal, también se han aquietado las emociones, la imaginación. Las tics nos posibilitan, si lo tenemos presente, poner nuevamente en juego estos cinco elementos-campos del cuerpo en juego*" (**Luzzi**, Equipo Técnico). Vale la pena aprender a abrir las puertas para salir a jugar...

4 – Nuevas Rondas

Hablemos de sumar. De rodar, de dar sentido a las vueltas.
Hablemos del juego y de aquello que se puede pensar como ventajas
de la ludia digital en este andar tecnológico en la educación inicial.

Una nueva ronda, más opciones para jugar

Con Aportes de
Prof. Roxana **Peira**

No se pretende que dejemos de jugar a la ronda de... "*Juguemos en el bosque mientras el lobo no está* .....", o que dejemos los rincones, o los talleres, o la biblioteca con sus libros, o los materiales concretos, los juguetes y juegos tradicionales; pero sí entendemos que es hora de recrear, de reinventar más opciones para jugar aprendiendo junto a estos nuevos sujetos que tienen nuevas y más diversas opciones para manifestar sus inquietudes, intereses, curiosidades; alternativas diferentes para comunicarse, crear, inventar, investigar, descubrir, tocar, mirar.....

El *método lúdico***,** como tal, puede considerarse como un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía para los niños y las niñas que están inmersos en el proceso personal y grupal de aprendizaje. Son metodologías elegidas para que ellos se apropien de los espacios y construyan saberes utilizando el juego. Lo lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrollar actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del niño/a, empero disfrazadas a través del juego. Y vale decir disfraz no para ocultar sino para visibilizar. ¿Qué? Las ganas de ser parte, el placer de participar. Los juegos deben ser sensoriales, promover la imaginación .... El siglo XXI redefinió el concepto de jugar. La tecnología conformó un mapa diferente al que conocíamos con respecto a los niños/as y su costado lúdico. Entonces... ***¿Llegó la hora de barajar y dar de nuevo?***

Carolina Duek señala que "*Jugar ya no es lo mismo*"; asegura que este este concepto se redefinió a través de nuestros actos, usos y vínculos con el entorno. El juego se orienta y reorienta incesantemente en diversas direcciones. Juegos, juguetes y nuevas tecnologías, que buscan en las elecciones, predilecciones y descartes entre los niños y las niñas actuales. Estos sujetos del nuevo milenio manejan ágilmente el touch de celulares y/o tablets y otros dispositivos, sin que alguien en particular haya teorizado o enseñado sobre su práctica. Por esa razón, proponer una integración de los medios de comunicación y de todos los dispositivos electrónicos en las instituciones educativas en el análisis de los juegos contemporáneos y las estrategias pedagógicas debería ser posible. Los usos y las apropiaciones de las nuevas tecnologías se combinan con lo tradicional, siempre y cuando en las formas que adquieren la intersección **se construyan nuevas prácticas** y significados por parte de las docentes.

Por ello no es que hay que eliminar los juegos de antaño sino que la oferta del consumo les reasignaron valoraciones y usos, sufriendo una transformación superficial. Ya que existen nuevos soportes y propuestas, encontrando grandes continuidades no solo en la dinámica de los juegos, sino en la vida cotidiana.

Entonces *¿qué les parece si dejamos de pensar en el ayer como perfecto e ideal y nos comprometemos a reflexionar sobre las acciones que podamos realizar las docentes para contribuir a que el* ***escenario lúdico infantil*** *se enriquezca en los procesos de enseñanza aprendizajes?*

Por ello, hay que iniciar una nueva ronda. Jugar desde la responsabilidad como verdaderos investigadores para adentrarnos en el cómo utilizar pedagógicamente las apps, las tablets, los celulares y todas las herramientas o recursos que ellas ofrecen; tecnologías que llegan a la vida cotidiana pero que *tocan el timbre* en el aula para enriquecer y potenciar la enseñanza y los aprendizajes con niños y niñas como actores fundamentales del centro de nuestros propósitos. Tramas Digitales para la Educación Inicial está colaborando, como equipo provincial, para que los docentes comiencen a utilizar las TIC en sus instituciones; formamos parte de las políticas pedagógicas públicas inclusión digital conscientes de la necesidad de llegar a diferentes entidades, buscando el fortalecimiento del rol docente y de los equipos directivos a través de las posibilidades de aprendizajes en juego que permiten las tecnologías digitales, especialmente si se considera el foco que adquieren las destrezas, las habilidades y/o competencias en una territorialidad cada vez más globalizada en cuanto culturas y vínculos se refiere.

Parafraseando a **Waichman** (2000), podemos decir que es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para la producción del conocimiento en ámbitos escolares. El juego no es una cuestión de edad. No podemos limitar o banalizar las propiedades del juego. Porque el juego, para todos en mayor o menor medida, siempre ha significado placer. Con la llegada de las tablets, tenemos una nueva oportunidad de rondas. Es necesario reconocer el sentido pedagógico en los umbrales recreativos. Porque lo verdaderamente importante del juego en clave digital, es adoptar y adaptar todo lo nuevo y significativo a las necesidades, intereses y propósitos de la educación inicial. Será por ello que, también desde las tecnologías, buscamos diseñar e implementar estrategias lúdicas como ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS propias de un sujeto pequeño/a, niña/a, curioso/a; con inteligencia creativa. Con disposición natural al juego y al disfrute.

5 – Subirse al barco, navegar, descubrir...

Es necesario subir... necesario permanecer... necesario moverse.
Hay que estar adentro y avanzar... Cruzar el charco. Salir de la orilla.

¡Tochi! ¡Te descubrí! - Sujetos y objetos que se descubren, reconocen, involucran, se acontecen mutuamente...

Con Aportes de
Prof. **Silvia Combes**

Estamos inmersos en un paradigma complejo donde la aventura en clave TICs dan nueva luz a los aprendizajes que se enriquecen.

El diseño integral de dispositivos digitales en el aula se constituye como una herramienta más que colabora con el docente para enriquecer y dinamizar sus propuestas educativas. El empleo de contenidos digitales de buena calidad y acordes al nivel, puede potenciar los aprendizajes; el uso de apps pueden mediatizar ilustraciones de conceptos que ya no es necesario teorizar por parte del alumno. La práctica autónoma con algunas aplicaciones liberadas también podrían facilitar el acceso y la comprensión de contenidos áulicos con el desarrollo de los juegos propuestos.

Las TICs también pueden ser pensadas como potenciadoras del trabajo grupal; hemos visto en la praxis actual qué tan fuertemente motivadoras pueden llegar a ser al momento de proporcionar el acceso a situaciones de aprendizaje con sujetos más activos y creativos. Prácticas que prosperan el aprendizaje desde el sentido de la colaboración de unos con otros, mediante el trabajo en equipo que, como efecto espiralado, también facilita el aprender con los otros y junto a otros. Son oportunidades para desarrollar destrezas (como futuras competencias) para llevar adelante un aprendizaje autónomo, a lo largo de toda la vida. El trabajo con tablets u otros dispositivos digitales de la era móvil, les posibilita el intercambio de ideas, opiniones, puntos de vista y también información en espacios y tiempos sin tiesuras convencionales. Hemos visto jugar a ser y a ser jugando con las tablets corriendo, en el patio, subidos al árbol, sentados en el piso, acodados en una ventana. Parecieran estar lejos de la mirada atenta del docente aún cuando la misma no se interrumpía. Y gracias a ello, crecer en autonomía y libertad para decir, buscar, encontrar, mirar, decidir.

¡Tochi! ¡Te descubrí! Las tablets llegan a la vida de estos niños. Y mediante el trabajo grupal que se puede organizar, ellos harán lo suyo para debatir, poner a prueba diferentes hipótesis y llegar a los acuerdos. Descubren con los dispositivos móviles lenguajes y maneras de participar que les resultan apropiadas para protagonizar los procesos en los cuales se involucran, cada uno, con sus capacidades y elecciones. La palabra puesta en juego de pronto es imagen. Pero ¡cuánto dice!

El uso de tics, como un recurso naturalizado, planificado por el docente, contribuye a transformar el espacio de aprendizaje en un lugar diferente; donde el docente es el guía-pseudo capitán de un barco-proceso de enseñanza y aprendizaje, en tanto los alumnos indagan, investigan, exploran y trabajan mancomunadamente sin necesidad de mapas rígidos previamente estipulados por el mundo adulto. Frente a propuestas de este tipo, es común ver cómo son los mismos niños los que logran crear algunos recursos, organizarlos y guardar la información. Los niños, de la mano de sus maestros, orientados por ellos, son creadores de contenidos y productores de conocimiento.

¡Tochi! ¡Te descubrí! EL uso de dispositivos digitales móviles presentan ventajas infinitas y multiplicidad de opciones a la hora de renovar el aula con TICs. Pero hay un desafío insoslayable: la actitud crítica y reflexiva del docente, que necesariamente debe ser la brújula activa en la toma de decisiones pedagógicas y la puesta en práctica de estos recursos tecnológicos en todas y cada una de las actividades que desarrollan los alumnos en el aula. Como propuesta pedagógica "*cuando están pensadas desde el hacer colectivo, lo lúdico, la participación, aportan a la construcción de un niño que se va "formando" en la participación, en la cooperación, en la toma de decisiones colectivas, en el uso de los recursos con conciencia de lo común, en el reconocimiento del otro*". (**Luzzi**, Equipo Técnico).

Los niños tienen derecho a conocer, apropiarse, acceder y utilizar las tecnologías del mundo de la cotidianeidad familiar y quizás laboral de sus propios mayores. Y en clave aprendizaje, deberá ser una experiencia muy diferente a la pasiva y carente que a veces ensayan con el ocio pasatista en entornos diversos. Para que las mismas faciliten la producción de conocimientos que les permitan sentirse protagonistas, capaces de provocar otros saberes que contribuyan al crecimiento de su autoestima, de su autonomía y de ellos como persona y futuros ciudadanos, es necesario *ampliar la mirada*. Será preciso pensar las TICs como facilitadoras del desarrollo creativo, de las habilidades mentales, como la indagación o el razonamiento, la atención y la memoria; que contribuyan a la búsqueda de diferentes maneras de llegar a las metas y a los objetivos propuestos; recursos para generar e implementar estrategias en la resolución de situaciones problemáticas. Jugando aprenden a solidarizar lo convencional con lo emergente: empiezan a navegar lo que van descubriendo con la naturalidad intensa que les caracteriza en la infancia. No tienen miedo de equivocarse al surfear olas oceánicas de novedad.

Las TICs pueden proporcionar al docente la posibilidad de enriquecer sus prácticas y de crear entornos de aprendizajes más dinámicos e interactivos para hacer completo y/o complejo el proceso de enseñanza y de aprendizaje con alumnos que pertenecen a eras nuevas, diferentes; sujetos que nacieron en tiempos de brechas profundas, pero que están ubicados en la vera de una universalidad tintada de recursos y conectividades digitales.

Subirse al barco y navegar

Con Aportes de
Prof. Mariel ***del Pino***

No podemos quedarnos con la idea y esconderla en la mochila. Debemos pensar en estrategias significantes para ejercer el oficio de enseñar; estamos frente al hito de un gran desafío: una docencia que germina en la complejidad cambiante con un modelo de enseñanza estratégico-protagónico; modos atípicos de ejercer sin los efectos convencionales del almidón de antaño en cada guardapolvo acartonado.

Para *subirse al barco* es necesario prepararse. Al intentar un análisis de la incorporación de las TICs en las salas de inicial, pudimos notar que muchos docentes actuales no alcanzaron a desarrollar las competencias necesarias para enfrentar estos desafíos en su verdadera dimensión. Resulta evidente que los maestros contemporáneos, frente a los alumnos y alumnas de generaciones ya nacidas en entornos de culturas digitales, están en franca desventaja. No obstante esto, se observa un interés creciente en muchos de nosotros , profesionales de la educación inicial, por implementar diferentes recursos tecnológicos, aún cuando podemos ver, quizás con preocupación, que hay otros reticentes a actualizarse.

Y acá se plantea una encrucijada: si el adulto a cargo del timón no se ocupa de agiornarse, coartá en los niños sus capacidades cognitivas e intelectuales, retrotrayéndolas a las que predominaban hace 20 años. Quizás no amerite la pregunta ¿Por qué?. Pero sí vale la respuesta: estos niños tienen centenares de veleros en francos recorridos surcando oceános increíbles de aventuras libres. No son lectores de palabras. Pero detectan, reconocen y acceden a infinidad de aplicaciones que les llevan mar adentro, que les invitan a desafíos por puertas abiertas y ventanas con luz. Apps que se han desarrollado con tal nivel de practicidad que no requieren de mayores para instalar y jugar. A estos niños y a estas niñas, les basta una lectura de contexto para reconocer qué son, para qué sirven y cómo se activan para jugar. Enseñarles procedimientos no es una prerrogativa. El deber nos convoca como ENSEÑANTES para desarrollar en ellos otro fuerte: la idoneidad como ciudadanos, las prácticas responsables, la capacidad de reflexión, la valentía del diálogo.

El docente, frente a esta bravata tecnológica, debe cambiar el enfoque que se reconocido habitualmente con los aprendizajes, el método de enseñanza y las instancias y grados de evaluación; incluso reflexionar sobre las formas de organización de los contenidos curriculares, la gestión y participación en el aula, el diseño de situaciones didácticas y de los materiales necesarios para la enseñanza. De esta manera, los procesos que se desarrollen en el aula/sala tendrán una naturaleza dinámica y flexible; con un docente profesional que sea capaz de resolver los problemas que le plantea el entorno para que sus alumnos alcancen aprendizajes que le permitan potenciar su desarrollo a largo plazo, durante toda la vida. Todos los docentes debemos ser conscientes que se vive en un tiempo y en un espacio socio-cultural que está en permanente cambio. La única certeza es la finitud de las certezas absolutas: estamos sumidos en un parterrete extraordinariamente colorido y variado, pero extenso y profundo. Los cambios pueden maquillarse, pero siempre está la promesa de la vertiginosidad haciendo mella en las instituciones.

En este contexto, la relación maestro-alumno ya no debe estar basada en el poder

y la disciplina, sino un vínculo en el que se comparten conocimiento protagonizados como herramientas útiles e importantes para la vida, con un alto compromiso docente en lo concerniente a preparación y actualización permanente. Este compromiso tiene que ver con la superación personal es pos de la creación de una sociedad mejor y con la revolución social y educativa que se necesita con urgencia.

Consideramos, desde el equipo provincial, que cada docente se debe replantear críticamente cuál es el **sentido** de su labor educativa orientándolo para formar a sus alumnos en la generación del conocimiento y la innovación, la autogestión y el aprendizaje permanente. Estimulando la participación en comunidades de conocimiento y la práctica del respeto a la vida y a la diversidad.

Frente a los nuevos perfiles y roles, el docente en este contexto mundial debería ser:

Aprendiz: de nuevas estrategias, técnicas, nuevos enfoques y destrezas reales en un mundo globalizado, competitivo y especializado.

Líder: para orientar, dar sentido y fortalecer el esfuerzo de sus alumnos, colaborando con ellos para que construyan una sociedad con mayor libertad, con muchas alternativas (quizás cargada de incertidumbres) que requiere flexibilidad de pensamiento.

Indagador, investigador: que enseñe a pensar, a descubrir, a formular, a buscar.

Yo, vos, nosotros… en la misma aventura de construir.

La realidad nos sorprende a diario mostrándonos la necesidad de trabajar codo a codo con pares, con diferentes, con grandes, con niños. Dentro y fuera de las instituciones. Coordinando. Aprendiendo. Imaginando. Enredándonos rizomáticamente para espiralar y crecer. Es el momento oportuno para hablar de aprendizaje colaborativo. Es un momento de horizontalidades y redes.

Con Aportes de
*Prof. Sonia **Aguado***

Así estamos: aprendiendo a convivir con los nuevos dispositivos tecnológicos. Día a día notamos cómo enriquecen el modo de informarnos, pero principalmente cambian nuestras costumbres de vincularnos, impensable hace algunos años. Estamos frente a nuevas herramientas para nuevas formas de enseñar y aprender. Es un gran desafío. Otro. Nuevo. Exigente. Irradiante. La tecnología digital podría ser para las instituciones educativas el nombre de una obra dramática: *"Una gran ventana para mirar... para mirar con otros, para explorar con otros".* Pero sabemos que aprender es, por naturaleza, un fenómeno social. Teatro vivo y ambiente aguerrido donde aprendemos de otros y con otros. Reconocemos al transitar y hacer, que lo vincular es fundante en la formación de todo sujeto.

Entonces aquí estamos... *yo, vos, nosotros:* ***Necesitándonos***. Con certezas y con dudas, resolviendo juntos, buscando nuevas respuestas para construir futuros caminos por andar. Y así, andando, llegaron las tablet a la educación inicial gracias a la decisión gubernamental de nuevas políticas públicas. Y con el compromiso del equipo, arriamos velas hacia el ruedo, pensándolas como potencia y no como estrellas únicas de salvación mágica en duermevela de conciencias. Llegaron las tablets y con ellas llegamos para ensayar sumas. Incluirlas como "una herramienta más" que, combinada con otras, podrá dar mayor sentido a los aprendizajes y a la gesta productiva de los mismos.

Vimos, experimentamos, analizamos, jugamos. Concluimos que las tablets con dispositivos para "**compartir**". Valor fundamental en nuestra vida y algo olvidado.
En el recorrido de los jardines observamos cómo varios niños/as exploraban sin .dificultades y con mucho entusiasmo una misma Tablet. Pudimos valorar cómo, con algunas de sus funciones, se generaba a partir de un interés común, un entramado social y afectivo interesante para los niños/as y para los docentes. Y en ese espacio vivencial nos vamos reconociendo en lo personal y en lo grupal.

Ejercitamos la escucha, el respeto y la valoración del otro. Ponemos en juego los saberes individuales en función del grupo construyendo los primeros acuerdos colaborativos. En esta gran red tecnológica el docente es un actor fundamental. Es quien articula los vínculos y brinda las mejores posibilidades de procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Otro factor significativo en lo vincular es la elección del dispositivo a usar. El criterio y el sentido pedagógico que se le atribuye. Una correcta selección y evaluación de los soportes digitales garantizan en parte la promoción y alcance de los aprendizajes colaborativos. A la génesis de las apps seleccionadas, se le puede sumar una consigna y allí está la capacidad creativa del docente despertando el disfrute y las ganas de jugar con otros. Las tecnologías

están a disposición, pero muchas veces emergen sin dimensionar valores, sin un sentido profundo y sin actitudes que movilicen. Parapetados, solemos quedamos en el primer escalón. Es mucha letra la que habría que seguir vertiendo para finalizar. Pero es válido el momento para socializar el relato que nos hizo una docente del jardín de N 310 de Villa Gobernador Gálvez durante los ciclos exploratorios del equipo: *"El año pasado una alumna de salita de 4 no pudo comenzar el año por un problema serio de salud, que le llevó tres meses de recuperación. Entre las docentes surge la idea de contactarnos con ella vía Skype, previamente averiguamos posibilidades. Y comenzamos a establecer contacto. Organizamos así juegos en los distintos espacios del jardín. Y la conectividad de ella con todo el grupo fue sostenida en todo el tiempo de recuperación. Cuando se reintegró todo resultó más fácil, todo le era más familiar, ya se habían establecido vínculos desde un lenguaje nuevo para todos como el digital."*

Una verdadera trama se teje cuando los ***valores***, el ***sentido***, las ***actitudes*** y la ***tecnología*** se ponen en juego. ***Y aquí estamos encontrándonos... yo, vos, nosotros en la misma aventura de construir. Subidos al barco. Ensayando navegaciones. Desplegando velas. Atreviéndonos a surcar espacios.***

6 – Espacios y Tesoros

Hablamos de todos esos espacios que los niños de hoy sienten como propios.

Espacios, quizás, abocados con tecnologías que les interpelan la infancia, tintando juegos con paletas de colores diversos de medidas pixel, en movimiento, cambiantes... mixturando realidades espaciales de arena, llenas de luz de sol y de lluvia, con guirnaldas de papel que también siguen dando cuerpo a las entidades actuales según las convenciones de nuestras propias infancias (…)

No queriendo dejarlas ir, nos invitamos a pensar en cómo hacerlas ricas con lo que va surgiendo...

Un espacio que se desea habitar

Con Aportes de
*Prof. Adriana **Gómez***

"*El espacio influye en el aprendizaje, las conductas, acciones, relaciones, sensaciones de los niños/as y es una herramienta de la educación estética*" (**ABAD**, 2007)

Nos resulta oportuno rescatar esta idea acerca del espacio y su importancia en la educación infantil; es un concepto que permite pensar y ubicar al espacio como uno de los ejes de la educación inicial. Daniel **Calmels** (2001) aporta una definición interesante acerca del espacio; etimológicamente, dice que el término espacio significa "*estadio*" o "*campo para corre*r". Esto hace referencia a una capacidad que posee el cuerpo: la de trasladarse en la carrera. El término espacio entonces tiene desde el lenguaje una relación con el movimiento, con el cuerpo y las acciones. Los niños/as aprenden en y con el cuerpo, por esta razón es imposible pensar el aprendizaje alejado de este instrumento de producción del conocimiento.

Como equipo, durante las experiencias, hemos disfrutado de espacios intervenidos, transversalizados con TICs que facilitaron aún más la visibilización de esta arista teórica planteada por el autor citado. Como equipo, hemos reconfirmado en la praxis que los niños/as que transitan la educación inicial son espontáneos, poseen un alto nivel de desinhibición, la curiosidad los lleva a explorar lo nuevo con naturalidad y dinamismo, ponen el cuerpo en juego, se ***apropian*** de los espacios y los recrean a través de diversos lenguajes. Eligen, experimentan, prueban, comparten, imaginan e interactúan con otros; juegan y aprenden haciendo.

Y las tablets no fueron obstáculo sino puente. Al unir las voces de las experiencias vividas nos encontramos ante la necesidad de volver a mirar al niño/a de hoy; ese niño/a que nos sorprende con su manera de apropiarse de los espacios y de los objetos sin pedir permiso; simplemente, los hace suyo ***¡Los carga de significados!*** Toma esos objetos de cada espacio (por más nuevos que sean) y los adopta y se adapta. O los adapta para adoptarlos. No es un juego de palabras simple: está cargado de una filosofía intrínsica en el ser de estos niños, idóneos para naturalizar las TICs desde el entorno familiar en mediatizadoras de sus propios aprendizajes en el los ambientes alfabetizadores tradicionales.

Como adultos, sabemos que vivimos en la era digital. Suena fuerte el título, pero no lo vuelve menos real. Y los niños/as de hoy están inmersos en mundos de tecnologías convencionales que establecen diálogos altisonantes con las TICs que suelen usar habitualmente, muchas veces sin sentido. Esto nos lleva a reflexionar respecto a cómo posicionarnos frente a una realidad que nos exige decidir cómo queremos formar(los/las), a sabiendas de la necesidad de fortalecer la génesis de ciudadanos constructores de conocimiento y no meros consumidores. Ante esta realidad corresponde preguntarse ***¿Qué ESPACIO se pensará para naturalizar los dispositivos y los lenguajes de la cultura digital en los actuales escenarios educativos***?

Lo cierto es que este avance acelerado de las tecnologías digitales, especialmente las móviles, nos impulsa a revisar las prácticas de enseñanza y de aprendizaje para dar lugar a lo que llega como nuevo, como diferente, como interpelante. Una nueva herramienta digital que permite ampliar el universo de los aprendizaje: La Tablet, un dispositivo portátil que abre las puertas a nuevas formas de explorar y de conocer. Un elemento más para resignificar los

espacios, flexibilizándolos, derribando paredes, extendiendo la alfombra hacia el patio, el cielo, los árboles *(porque esta allí podrán subir los niños)*. Dispositivos que permiten llegar a un rincón del espacio sin tener que agitarse: basta activar la lupa de la tablet y el espacio *llega al niño, a través de la pantalla, como si estuviera al alcance de su mano*.

Hay mucho para seguir pensando, probando, debatiendo. Se trata de sumar como recurso un elemento tecnológico con el que se podrán habitar los espacios en lugar de ocuparlos; dar lugar al niño/a para que los habite a través de sus acciones, del juego corporal y con éste y otros elementos, logre construir un espacio de relaciones propio, personal, elegido por ellos. Y al mismo tiempo, ofrecer oportunidades para que con autonomía puedan transformar, adaptar los espacios, construir y deconstruir escenarios de juego cambiantes. Será un desafío correr la mirada del objeto y diseñar con los recursos que proporciona, auténticos ambientes educativos.

Pensar escenarios de juego cargados de sentido y de una estética cuidada que sensibilice y permita a los niños/as vivenciar experiencias sensoriales, que promuevan el disfrute y el placer en los aprendizajes. Provocar el asombro y la curiosidad por descubrir nuevos modos de conocer realizando múltiples recorridos por los espacios escolares internos y externos, valorando el movimiento del cuerpo en el hacer. Diseñar espacios que permitan SER y ESTAR. Espacios de sostén de los aprendizajes en los que el juego y el pensamiento estén siempre presentes y el tiempo sea un tiempo no apurado, donde la confianza y la seguridad tengan un lugar preponderante.

Hoy tenemos la oportunidad de repensar el sentido del aprendizaje con la excusa de la tecnología. La inclusión de este dispositivo digital nos invita a volver a mirar los espacios escolares, resignificarlos, hacerlos coherentes con lo que el niño/a necesita aprender y aquello que los educadores podemos ofrecer para que el aprendizaje integral se concrete. Así mismo será fundamental tener en cuenta, en palabras de Javier Abad (2007), que para transformar los espacios, hay que comenzar por transformar nuestras ideas y conceptos acerca de la educación y de nuestra imagen de la infancia.

El tesoro que habrá que hallar …

Hablamos de búsquedas, desafíos, obstáculos, maravillas; hablamos de una tecnología que nos permite movilidad, autonomía, independencia espacial. Las tablets como impronta tecnológica que se naturaliza en los ámbitos de la educación Inicial.

Con Aportes de
Prof. Verónica ***Tempesta***

Las tablets en el jardín... El jardín como promesa y ofrenda de juego y disfrute. El juego como aquello que ES al niño como fenómeno y esencia, todo en uno. La esencia de una niña y de un niño que serán mañana ciudadanos de relaciones, firmes, dispuestos. ¿Cómo aprenden? ¿Qué tipo de conocimientos ***atesorarán*** *para SER?.* Pensamos en el juego *"La búsqueda del tesoro"*, donde es posible encontrar una carta contando que un *Pirata* escondió una gran riqueza y que, para hallarlo, hay que seguir pistas; éstas presentarán acertijos a descifrar o un mapa que indique dónde ir a buscar las piezas que, al unirlas, permitan ver dónde está el mentado tesoro. Si vamos a jugar, habrá que transitar una serie de desafíos que nos lleven al encuentro de ese erario… *¿Podremos encontrarlo en el jardín de infantes?*

Imaginemos que el Jardín de infantes es el lugar donde este Pirata escondió el tesoro. Alumnos y docentes son esos exploradores que tendrán que hallar el cofre. Así ofertamos la estrategia para dimensionar este recorrido experimental como equipo. Y al fuego vivido con los niños, utilizando la analogía del juego, no llegamos al lugar de un cofre mágico, lleno de monedas y joyas inverosímiles.

Las pistas los llevaron a descubrir las tablets dispuestas en los espacios institucionales intervenidos por los docentes; y al hallarlas, disfrutar jugando de todo lo que ofrecen: distintas aplicaciones para jugar, opciones para registrar, alternativas para crear, nuevos lenguajes con los que comunicar; un universo multimedial que permiten y desafían a más búsquedas, encontrando así la riqueza y maravilla que brindan estos nuevos aprendizajes al posicionarlos en productores de conocimiento en modos protagónicos.

¿Por qué las tablets en el nivel inicial? ¿Realmente constituyen un "tesoro" enriquecedor? En las experiencias con los distintos jardines, pudimos ver que sí. Algunos factores a tener en cuenta nos lo confirman:

✔Son fáciles de utilizar, muy intuitivas; no requieren teclado y ratón, lo que permite a los niños agilizar las manipulaciones y sentirse habilitados en sus destrezas motrices.

✔Porque tienen un peso ligero, son fáciles de trasladar y permiten que el niño/a involucre el cuerpo de otro modo: más distendido, en movimiento, con posturas corporales diferentes a la de "*sentado, en una silla*" como suele ocurrir en los casos de experiencias digitales con equipamientos informáticos del tipo PC.

✔Facilita la producción autónoma de dibujos digitales, edición de imágenes captura de audios y videos, etc. Los íconos de acceso y los procedimientos de cada aplicación son intutivos más allá del lenguaje original en cual están diseñados y/o instalados.

✔Como equipos digitales, tienen características "*touch*" y/o "*multitouch*"; resultan verdaderamente interactivas y apropiadas para el uso de los niños con sus dedos para apuntar o pulsar sobre la pantalla. Y en los casos de pantallas "*multi*", se versatiliza aún más la opción de trabajos en grupos, ya que varios niños pueden actuar sobre un dispositivo único, generando producciones en sentido colaborado.

✔Muchas de las tablets tiene puertos USB o mini USB para ampliar horizontes respecto a recursos para incorporar y/o socializar; por ejemplo: producciones de los niños que se podrán proyectar con cañón.

✔Muchos de estos dispositivos móviles también poseen Bluetooth. Con esta opción también se potencia la incorporación de recursos personales (docentes, padres, otros adultos de la escena educativa) para consolidar redes de producciones y la retroalimentación que suponen.

✔Las tablets poseen cámaras frontal y trasera (en la mayoría de los casos) que son activables desde aplicaciones diversas, lo que facilita en el hacer del niño cuando lo que desean son producciones artísticas donde mixtura la realidad (imagen capturada) con sus imaginaciones (intervenciones de color, formas, apliques, etc.).

✔Permiten, como dispositivo, alternar software para la grabación de audios, tan importantes en la producción autónoma de los niños cuando ellos aún no pertenecen a la cultura letrada. Por ejemplo: para hacer una *noticia*, no necesitan del adulto que "toma nota" de lo que dicen o piensan. Pueden valerse de los medios audiovisuales para el registro y la compaginación.

✔Existe en la web un universo increíble de aplicaciones que se pueden descargar en formatos "free". Esto potencia a las tablets como herramienta flexible que se puede preparar para diferentes instancias o escenas educativas.

✔En la mayoría de las implementaciones, se utilizaron tablets con sistema operativo Android, por lo que también sumó a las ventajas la posibilidad de preconfigurarlas para aplicaciones Google siendo éste universo el más accedido por los docentes que participaron de las capacitaciones y los adultos-familia que acompañaron a los niños en las implementaciones de estrategias diversas; dando de este modo cierta continuidad escuela-casa para continuar el proceso de producción del conocimiento con tintes de autonomía y colaboración.

7 - Aventuras que se convierten Palabra

Relato de experiencias que intentan valorarse públicamente respecto a cómo los niños socializan, hablan, debaten, juegan, ¡aprenden! desde procesos mediatizados por tecnologías digitales y móviles.

Los sujetos del aprendizaje y aquellas aventuras que se convierten palabra

Con Aportes de
Prof. Raquel ***Galli***

¿Quién no ha soñado alguna vez con vivir una aventura increíble? En el mes de junio de 2014, como equipo, llegamos a los jardines, con la propuesta de emprender juntos una "*aventura digital*", que invitaba a realizar un viaje apasionante por paisajes áulicos cargados de fantasías, dudas, luces, inciertos… donde los verdaderos protagonistas serían los niños y el deseo nuestro (como equipo) de descubrir hasta dónde son capaces de llegar.

Presentamos nuestro equipaje: las "*tablet*"… esas pantallas llenas de luz, sonidos, colores y una superficie concreta para deslizar los dedos, jugar, crear, experimentar y aprender. Y nos preguntábamos a cada paso… *¿qué estarán pensando cada uno de estos sujetos aventureros con caritas fulgurosas que vuelven sus rostros y nos siguen con la mirada atenta*? Algunas se perciben con asombro, incertidumbre, alegría, duda, temor, vergüenza, curiosidad, expectativa… Pronto las respuestas comenzaron a fluir y esas mismas caras nos fueron brindando seguridad… ¿Que´ es una tablet?... ***"es una así"***… (expresa un niño dibujándola con el dedo en el aire)… ***"una cuadrada con una pantalla. Es como una computadora."***

¿Quién tiene tablet? "***Yo tengo, mi papá, mi mamá pero se le rompió, mi prima tiene una de éstas pero negra." … "Yo quiero tocar – ¿puedo tocar?"*** voces infantiles que empezaron a perfumar el aire con sonidos propios basados en conocimientos de sus rutinas familiares... ¿Que´ podemos hacer con la tablet? ***¡Jugar ! ¡sacar fotos!*** Valentina, expresó… "***hay que apretar el cuadradito y después elegir un juego***". Al ver la pantalla de inicio, Linda dijo: ***"Tenés que ir a aplicaciones, ahora a Galería para ver si hay imágenes***" y como no había imágenes en estas tablets recién halladas, hizo la sugerencia de entrar a la cámara para tomarlas. El dispositivo comenzó a circular de mano en mano; los destellos de colores, las melodías, las imágenes… inundaron los sentidos. La manipulación era espontánea y natural; estos niños y estas niñas echaban por la borda algunas hipóstesis en pleno fracaso: ellos sí podían explorar distintas apps propuestas, o seleccionar íconos de juegos interactivos conocidos por ellos, sin inconvenientes. Se escucharon expresiones como…

- ✔ ***"a mi no me tocó todavía…", "ahora me toca a mí."***
- ✔ ***"Gané, gané.", "Bien, bien, hacelo así…"***
- ✔ ***"Es re copado esto, está re bueno".***
- ✔ ***"Mirá, parecen aritos, o gotitas, nooooo… parecen bolitas, ¡son círculos!…"***
- ✔ ***"¿Qué juegos tiene? "- "Poné otro juego…"***
- ✔ ***"Buscá el de los peces, otro día voy a jugar de nuevo con el de las comidas." … "Éste quiero, poné éste…"***

Fueron expresiones muy naturales. Nos invitaron a reflexionar y debatir, como equipo, en las hipótesis que orientarían el trabajo investigativo. Emergieron entre estos sujetos verdaderos titanes de la praxis digital. Capaces de preguntar, hacer, cuestionar, alternar, explorar, compartir, generar. Hubo momentos de plena emoción y grima: un niño estaba con la tablet accionando auto fotos y fotos a sus compañeros, encuadrando perfectamente la imagen, sosteniendo el dispositivo con ambas manos; en una de ellas su

señorita no "*entraba en el cuadro*" y él, moviendo apenas un dedo de la mano izquierda, le indicó a la docente que se corriera hacia adentro, que se agrupara mejor. Destrezas motrices, coordinación de aplicación-mirada del usuario, manipulación de equipos: operaciones y procedimientos que nos invitaron a profundizar las búsquedas y maximizar las oportunidades de experiencias con niños y con niñas.

Vimos cuánto les agradaba la experiencia; ellos disfrutaban, compartían, resolvían juntos, cooperaban, aprendían de otros y con otros. Fueron momentos de emoción intensa condimentando el proceso cognitivo; donde los resultados eran inmediatos y motivadores para ellos, quienes, con el toque de su dedo sentían que podían crear y alcanzar cosas en un breve período de tiempo. Tomás, un niño con diagnóstico de autismo, eligió juegos en su momento de operar la tablet; y supo reconocer los íconos en la pantalla y seleccionar lo que deseaba con sentido de idoneidad y de suficiencia en sus gustos. Otro niño, Edgardo, dijo en un momento: "***Todos no, todos no porque se tilda***". Intervención infantil que también nos permitió notar que ya en ellos hay tránsito digital ordinario. Que saben qué es lo que pasa cuando muchos interactúan con el equipo sin orden. Otro aportó diciendo… "***No toquen todos juntos la pantalla, porque se bloquea***"… Términos específicos derivados del mundo adulto que también nos invitaron a reflexionar sobre la cantidad de horas que acceden a dispositivos móviles en otros contextos.

Al jugar, varias veces solicitaron utilizar la cámara y pudimos escuchar con frecuencia manifestaciones como… "***te saco otra porque salió movida"… " dejá de moverte porque sale movida***". También solicitaban a sus pares que "***hagan poses distintas***". Ellos, niños capaces de apropiarse de la escena educativa y volver a configurarla. Elegirla con sus cuerpos. Hacer de la experiencia una instancia de placer. Por momentos la ansiedad desbordaba los espacios; y luego la calma se apoderaba y sorprendía… Este es un dispositivo "*atrapante*"; su manejo es fácil e intuitivo. Es sin dudas una alternativa más de acceso a la información y a la producción del conocimiento. No nos estaban quedando dudas en este andar. Y seguimos...

Un niño en tratamiento por TGD, se mostró muy inquieto en un primer momento, lo que requirió la atención personalizada de su docente ofreciéndole un recurso conocido para él, aunque éste no fue aceptado. Pasados unos minutos se acercó a observar las acciones de un grupo de pares, pero no intervino en las mismas. Era un paso: ya se estaban "acercando" hacia el lugar del protagonismo. En una de las salas de las primeras experiencias, una de las niñas del alumnado nació con síndrome de Down: ella jugó con una tablet (*apps Color Ripple*) de manera individual asistida por una referente del equipo durante unos escasos minutos; la dejó y fue a buscar un juguete. La referente se le acercó y le ofreció sacarle una foto al carrito del supermercado que había elegido, a lo que responde afirmativamente; tomó la tablet y comenzó a capturar sus imágenes; se evidenció un paulatino goce personal en el juego establecido: elegir un objeto y fotografiarlo. Primero eligió un objeto de color rojo, luego llamó a sus compañeros; siguió con las bolsas, los cuentos… enfocando con gran precisión y autonomía. Esta experiencia sirvió para pensar la tablet como un elemento que no invade, sino que invita. Que no se constituye como *vedette* con carga innovadora, sino que la innovación se concibe en las estrategias con dispositivos digitales para diversificar las oportunidades del aprendizaje. Y lo vimos con otra instancia de experiencias: una niña integrada con un síndrome neurológico severo que le impide el habla y la movilidad, se mostró sorprendida,

alegre, entusiasta frente a las propuestas; tocaba la pantalla con todos los dedos a la vez, ensayaba movimientos, se expresaba señalando, interrogando con la mirada. Mostraba con su hacer que establecía vínculo entre conocimiento procedimental intuitivo y su empuje emocional basado en el juego.

Fascinadas por el tránsito gestual de esta infancia dispuesta a aprender y comprometidas con el combo posibilitador que implicaría el diseño de estrategias de aprendizaje que puedan mediatizar los procesos personales con TICs, dimos por concluida esta primera etapa de recabación, búsqueda, análisis, reflexión, documentación; pero fue un viaje que siguió la ruta de ida. Y así fue que decidimos emprender una segunda etapa en esta aventura de la exploración y el descubrimiento. Los niños, al vernos llegar nuevamente, como pequeños aventureros diletantes, corrían por los pasillos avisándose unos a otros… "*llegaron las seños de las tablet*…"

-"¿Vinieron con las tablets?" -" ¿Vamos a jugar?"
-"¿Cuándo jugamos?"

En esta oportunidad las tablet irrumpieron en los paisajes cotidianos, sin intervenciones espaciales previamente logradas; los niños se enfrentaron a otras formas de conocer, pensar y actuar. Se trabajaron propuestas específicas, coordinadas con anterioridad con las docentes de sala. *¿Qué están haciendo las señoritas con las tablet?* ***- "grabando", "filmando", "sacando fotos".*** Las expresiones más escuchadas fueron: ***- "Yo quiero filmar", "Yo quiero foto", "Sacale, sacale"*** (foto), ***"No estoy sacando fotos, estoy filmando", " Seño, a mi me toca ahora";*** era una solicitud válida para reclamar la tablet y filmar. Al recibirla, primero constató que el dispositivo estaba en la función cámara; como no estaba dispuesta para ello, con el dedo movió a modo filmación. No fue necesario preguntar cómo. No fue necesario indicar de qué manera. Con solvencia, tomó la decisión de elegir función, foco, tiempo, espacio, grupo para el registro. Una niña, al ver que se acercaba la compañera con el dispositivo, le dice:

-"Hola Sharon!"
- ¿Cómo se hace para sacar fotos?
- "Ya te explico…"

Actitudes de colaboración y vínculos por doquier. Los niños se sentían cómodos para circular por los ambientes tanto con la manipulación de los dispositivos como frente a la atención y oferta de propuestas de trabajo. Hubo mucho movimiento en la sala. Los niños exploraron parados, sentados, acostados sobre las alfombras, en puff, en cubos, sobre las mesas, se desplazaron dentro de la sala, por los pasillos, por el patio. Inquietud corporal e intelectiva. Ir y venir, tanto con el cuerpo como con las aplicaciones. Preguntas y respuestas que fluyeron naturalmente. Interrogantes sobre procedimientos pero también hacia las posibilidades que nos interpelaron profundamente. La aventura de aprender con las tablets. Un viaje que resulta placentero, emocionante, transformador; colma nuestras expectativas viendo el hacer de los niños con tanto empeño; queda mucho por descubrir y aprender. La aventura digital recién comienza…

8 – En los Umbrales de la Sociedad del Conocimiento

Muchos se parapetan frente a tiempos de complejidad, cambio, incertidumbre. Y la educación inicial no es un territorio que escape a las complejas mareas que trasnversalisan la realidad. El sistema educativo, tradicionalmente, ha tenido como meta primaria la formación de los sujetos en cánones de normas, información, memoria, disciplina. Pero en esta era donde la única certeza es la incertidumbre, el aprendizaje se ha cruzado de vereda y juega en el frente del **pensamiento**.

Y para formar sujeto críticos, capaces de pensar, es necesario llevarlos a la experiencia, al tránsito de senderos habilitados para explorar, sin temor a avanzar ni a retroceder, con deseo de mirar lo que les rodea e intervenir en sus propios contextos generando nuevos escenarios de práctica y convivencia.

Conocimiento, en la educación inicial, es producción con manos en el barro y haciendo clic con varios dedos, entre muchos, junto a otros, jugando y tocando; cambiando, buscando, comparando, saliendo de la ventana y activando otra para cambiar la mirada o generar otro enfoque.

Con aciertos y errores, con sonidos o en silencio; con apps habilitadas o con luz en el cañón... la educación inicial está alternando estrategias desde la diversificación de propuestas que naturalizan las mismas tecnologías digitales que estos niños y niñas de la generación Z y de la incipiente generación App ya disponen en sus hogares en mayor o menor medida.

Fue necesario sentarnos a debatir lo que hemos visto y oído, hecho y transitado en estos dos últimos años de explorar territorios de educación inicial con la línea de formación TRAMAS DIGITALES. La realidad misma nos ha invitado a reflexionar sobre el conocimiento que se produce. Los procesos esencialmente significativos se gestan en escenas pensadas para el protagonismo. Un niño o una niña, dota de coherencia y sentido lo que aprende cuando sus propia estructura cognocitiva se ha visto interpelada por el juego desde el cual disfruta, comprueba, siente, se emociona, se moviliza.

Mediante el juego, las rutinas, la percepción a través de los sentidos, los distintos lenguajes, el cuerpo, el movimiento, la interacción con otros y la influencia del ambiente generan un combo dinamizador de sus propias producciones. Se genera de este modo el acceso al capital cultural del cual es parte; pero no lo hará de un modo pasivo. Jugando se mueve hacia el cambio que la cultura del entorno le anima y al mismo tiempo anima el cambio de una cultura que está re-inventando con sus logros, sus miradas, sus dichos, sus narrativas, sus supuestos y hasta sus imaginarios. Porque es protagonista de todo el proceso. Porque de esta manera se siente parte.

Durante mucho tiempo se ha versado sobre la necesidad de "transmitir" cultura. Quizás sea verdad, pero sólo una parte. No se puede sólo transmitir. Porque la cultura no es de algunos y los demás la recibimos. La cultura la hacemos siendo. Y los niños tienen inteligencia de sobra para hablarnos y hacer de y con sus culturas. En este sentido, TRAMAS DIGITALES también se comprometió a construir un entramado histórico y social que configura nuevas subjetividades en los procesos de formación de la cultura, teniendo en cuenta la diversidad de situaciones que se contemplan en esta etapa de la niñez. La sociedad está signada por la comunicación y la información que circula inter e intra institucionalmente. Éstas mixturan

nuevos saberes y valores. En un mundo en que el conocimiento es dinámico y relativo, las TICs son medios en educación, no fines en sí mismas; herramientas, materiales de construcción para favorecer el aprendizaje y, por el consiguiente, el desarrollo de habilidades. Esta nueva generación de niños y de niñas que han nacido en entornos ya ciento por ciento digital, crea nuevas formas de comunicación, de información y de relaciones en y con los entornos, más abierta, democrática, creativa e innovadora que las de sus padres y de sus docentes. Son sujetos que se caracterizan por un exceso de interactividad. Son otras infancias. Son infancias tsunámicas por sus movimientos permanentes; enérgicas en sentidos multifacéticos que nos están exigiendo aristas de alfabetizaciones múltiples. Son infancias que alternan las luces de una pantalla con las sombras del rincón de la madera sin resquebrajar autonomías.

Son capaces de crear lenguajes y narrar historias cuando el mundo adulto aún no los promociona en la cultura letrada. Miran, enfocan, imaginan, cuentan, publican... a través de lentes que portan de prestado: el celular de mamá, quizás la tablet de papá o de algún hermano. Es una generación que no necesita manuales ni tutoriales: el saber instintivo les nutre a diario los ejes de curiosidad y el espíritu intrépido hace ¡tochi! para encender, habilitar, experimentar, lograr probando. No tienen miedo al ensayo ni menguan sus dotes de inquietos frente a los rasgos de adversidad que podrían suponer las aplicaciones en lenguajes foráneos. Esta infancia ha mostrado una sensibilización tecnológica que está fuertemente ligada a los reclamos tácitos que emiten: es necesario atender al cambio. Y uno de los primeros cambios que debería estimarse, es aquel que nos remiten al rol docente.

Las políticas educativas, en los últimos años, han iluminado el interés por fomentar diseños curriculares que atiendan a las necesidades de la educación tecnológica. Y nadie duda de la pureza de estas lides. Pero también resulta claro que estas nuevas infancias han procesado naturalmente desde el seno familiar las destrezas mínimas de hábitos y manipulaciones procedimentales. Generan lecturas tecnológicas que deben ser acompañadas por docentes profesionalmente comprometidos con las autopistas digitales. Trabajar con las TICs en las instituciones resulta un desafío que transita la tensión entre la necesidad y el temor por parte de los docentes. Su uso cotidiano remite a la problemática del agiornamiento de la enseñanza de modo tal que las alternativas que proveen estas tecnologías potencien el desarrollo del aprendizaje en los alumnos y alumnas. Si bien se acuerda desde una teoría genérica en que hoy se vive en un conecto caracterizado por el paradigma de la Sociedad del Conocimiento (sólo posible gracias al sostén de las TICs), la adopción de estas tecnologías en los jardines de infantes aún es cosa reciente.

Este encuentro de generaciones produce un choque también cultural que se vive de manera muy diferente en los jardines y en los hogares como ámbito de familia. Muchos maestros se sienten en desventaja frente al saber tecnológico que ostentan los niños; asustados, algunos se perciben como inválidos o carentes de idoneidad. No es así. La praxis del recorrido exploratorio de TRAMAS DIGITALES nos ha permitido visibilizar hasta qué punto el docente sigue siendo el **EXPERTO** frente a un niño o niña que, si bien manipula dispositivos digitales móviles con soltura, siempre necesita triangular con sus adultos referentes las experiencias personales y grupales que tiene en la escena educativa, tanto con los recursos como con los vínculos, con el tiempo y con el espacio, a través de los lenguajes y sin dejar a la vera los valores puestos en juego.

Según **Melisa Duso** (Jardín Nro. 52), "*Como resultado de la cultura digital, en la que los niños/as de nuestra sociedad son considerados nativos digitales, se hace necesario prepararlos para que sepan aprovechar las potencialidades de las TIC's y desarrollarlas. Creemos además que esta formación y orientación debe comenzar desde la primera infancia, tanto desde su ambiente familiar como también desde la escuela. Los docentes tenemos que ser participantes activos en la construcción crítica de lo que la sociedad nos pone a disposición. Es nuestro deber, como profesionales de la educación, formarnos como educadores críticos y selectivos para orientar a los niños/as en un camino variado y rico de materiales, sean tecnológicas o no, donde debe establecerse una reflexión continua acerca de este proceso de integración de las TIC's en la Educación Inicial*".

Por lo tanto, consideramos justo y necesario potenciar la articulación entre culturas tecnológicas, para dar cabida a las no convencionales dentro de marcos de convencionalidad reformulada en creatividad e integralidad; es primordial favorecer la experimentación, promover nuevas formas de trabajo y de este modo generar prácticas potenciadoras.

"Existe una definición bastante aceptable y aceptada que define la innovación como una serie de intervenciones, decisiones y procesos con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y a su vez introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula" (**Carbonell**, 2001). Y las estrategias pedagógicas, como tal, son la moneda corriente del buen educador. Cuando hablamos de TICs en las salas de educación inicial, estamos hablando de un compromiso a largo plazo. De un hacer con conciencia de proceso. Según **Marisa Ginessi** (Jardín Nro. 313), existe una *"relación directa entre estrategias diseñadas y construcción de ciudadanía. Si las estrategias seleccionadas por el docente tienden a dar protagonismo a ese alumno, a dar oportunidades para que el niño aprenda a elegir, que proponga ideas, emita opiniones, lo involucre en la toma de decisiones sobre normas de convivencia y sobre su aprendizaje generando propuestas de diálogo para resolver problemas en forma pacífica, problematice e indague , habilite la palabra , lo haga partícipe y productor de algo en común, (...) el docente se transforma en generador de las prácticas sociales de iniciación a la ciudadanía"*; y cita en su intervención: *"Construir convivencia supone habilitar el despliegue de lo personal a lo social; de lo propio a lo común, generando vínculos con otros para construir territorios de expresión interculturales, espacios de cooperación, de participación y diálogo permanente, creando lazos comprometidos socialmente" (Fundamentos del Plan de Educación Provincial Sta. Fe 2015.)*

Y entonces, como equipo de investigación y formación convocados desde las direcciones provinciales de Educación Inicial y Tecnologías Educativas, nos hemos preguntado y posteriormente indagado sobre el valor que suman las TICs a las salas de los jardines de infantes.

Desde las instancias previas y gracias a las observaciones exploratorias de territorios pedagógicos de primeras infancias y bibliografía oportuna, pudimos sintetizar que la integración de tablets y otros recursos de la tecnología digital abren las puertas para:

- ✔ La **oportunidad** de jugar con elementos similares al del entorno familiar en espacios convencionalmente propuestos como escena pedagógica.
- ✔ La **posibilidad** de contar con variables como accesibilidad, sincronía y semejanza comunicacional respecto de otros niños y niñas que aprenden en otros lugares de la ciudad, el país y el mundo; permitiendo desde culturas y miradas diferentes, conocer las realidades más diversas e interacturar con ellas.
- ✔ El **trabajo articulado en red** de los docentes como profesionales pares, que favorece el intercambio de ideas y de experiencias para inspirar, orientar proyectos innovadores que promuevan desafíos y motiven el proceso de aprendizaje.
- ✔ La alternativa de generar una **producción colectiva** de conocimiento disfrutando de diferentes espacios físicos, corroborando la impronta de una generación que se postula como referente nato del **aprendizaje ubicuo**.
- ✔ La **disposición** de los niños y de las niñas que se manifiestan naturalmente con interés, genuinamente estimulados, ya que desde temprana edad se sienten atraídos por la exuberancia fértil de las TICs.
- ✔ La **experimentación** con un alto margen de libertad frente al ensayo, asumiendo que el error puede ser revisado y que se constituye como parte del proceso de aprendizaje.
- ✔ La **aventura del diálogo**, del debate, los modos naturales de conversar, exponer, narrar; y siempre a mano la opción de registrar con autonomía esos diálogos y trabajar sobre los intercambios a posteriori.
- ✔ El acceso a espacios nuevos para las **alfabetizaciones múltiples,** habilitando las alternativas de la multimedia y los lenguajes digitales como instancias para la expresión creativa, autónoma y participativa.

(…) "*una educación que solo prime la memoria y el dominio de determinadas habilidades tiene cada vez menos sentido en este mundo complejo y cambiante. Debemos desarrollar en nuestros alumnos habilidades y competencias basadas en la complejidad. El conocimiento mal estructurado, poliédrico y en interacción, la enseñanza basada en problemas, el empleo de estrategias de narratividad, invitan al alumno a investigar, dialogar, re-construir la información y generar su propio aprendizaje, relevante y significativo*". **Aznárez y Callejón** (2006)

9 – El Plan de Trabajo Implementado

"Es necesario aprender a navegar en un océano de incertidumbres
a través de archipiélagos de certezas"
Edgard Morin

Diseño de la Investigación-Acción – El plan de Trabajo implementado

Objetivos:

- ✓ Analizar el impacto que la apropiación de la tecnología digital móvil produce en los niños de la educación inicial en favor de sus procesos de aprendizaje.
- ✓ Detectar y valorar los usos y/o manipulaciones de tecnologías móviles que realizan los niños desde escenarios lúdicos diseñados para poner al niño en un ambiente de alfabetizaciones múltiples.
- ✓ Detectar y registrar las fortalezas y dificultades que puedan observarse en la construcción de grupalidades considerando siempre al niño como el actor principal de sus procesos personales de producción de conocimiento.

Hipótesis:

- ✓ Los niños y las niñas de las salas de los jardines de infancia acceden cotidianamente a diversidad de tecnologías digitales de fuerte impronta audiovisual, siendo éstas canales fundantes de acceso a contenidos y modelos comunicacionales alternativos que les resultan atractivos.
- ✓ La población escolar de 4 y 5 años de las instituciones de barrios priorizados de la provincia de SANTA FE pueden construir vincularidades sólidas para la colaboración mutua en sus propios procesos de aprendizaje cuando mediatizan los mismos con tecnología digital.
- ✓ La ludia digital y la multiplicidad de medios y soportes que permiten el acceso a contenidos en diversidad de lenguajes favorecen los ritmos de trabajo disponiendo a los niños y a las niñas a través de estímulos apropiados para sus talentos personales.

Ejes Principales de la Investigación

Tramas Digitales para la Educación Inicial, como línea de formación, trabajó los siguientes ejes:

- El lenguaje digital y la producción multimedial.
- El trabajo colaborativo en la re significación de tiempos y espacios a través de plataformas digitales.
- La producción del conocimiento y la gestión de la información en múltiples formatos.
- Espacios alfabetizadores.
- Alfabetizaciones múltiples.
- El uso de tecnologías digitales y móviles para el desarrollo de habilidades y destrezas como competencias para la vida:
    - ✓ Construcción de ciudadanía.
    - ✓ Expresión creativa y modelos comunicaciones participativos.
    - ✓ Autonomía.
    - ✓ Resignificación del aprender haciendo desde el juego.
    - ✓ Construcción de sentido desde el contexto que le es propio al sujeto y que a su vez lo vincula con un Universo que lo enriquece.

Desde el programa Tramas Digitales, consideramos necesario sostener que a la Educación Inicial le compete *reconocer:*

a. La aparición de un nuevo **sujeto** de aprendizaje.

b. Que el **docente** debe mudar a un nuevo rol (guía, acompaña, tutoriza, propone, interpela… ya no es el que SABE, sino el que siempre está aprendiendo…)

c. Que la **Institución**, con las nuevas tecnologías, visibiliza el proceso interno de enseñanza y de aprendizaje que se realiza en cada jardín.

d. Que se establecen **nuevos vínculos** con las familias y el entorno social. *Las tecnología móviles desdibujan barreras edilicias y pueden fomentar intercambios más variados entre la escuela y las familias, la institución y la comunidad, etc.*

e. El surgimiento de **nuevos lenguajes** que diversifican los procesos alfabetizadores.

f. Que la **ludia digital** es parte de la cotidianeidad de muchos niños.

Variables de Observación - Recolección de Datos

Para encarar la tareas desde las lógicas de la educación inicial, se convocó a un grupo de docentes (maestras jardineras), actualmente en ejercicio, para delinear y llevar a cabo la propuesta exploratoria. Se trata de una investigación de estilo etnográfico. Según **Geertz**[1] , "*La investigación etnográfica consiste en lanzarnos a una desalentadora aventura cuyo éxito se vislumbra desde lejos* (...)". En esta oportunidad, la investigación que refiere a los espacios alfabetizadores para las nuevas infancias y la producción de conocimiento desde la diversidad de propuestas de ludia digital, ancla sus fundamentos en un marco referencial mixto; por un lado, las teorías del aprendizaje que se han revistado: **Piaget**, **Vigotsky**, **Feuerstein**, **Gardner** (entre muchos); por otro lado, las teorías sobre inteligencias colectivas, conectivismo y gamificación del aprendizaje surgidas en la era digital: **Levy**, **Siemens**, James **Gee**.

1 *Geertz, Lifford (1990) - "La Interpretación de las Culturas". Gedisa, España*

La etnografía, como disciplina, proviene de la antropología social; como enfoque, no aporta técnicas específicas, sino que habilita desde su estilo, la aplicación de estrategias en donde es posible enfrentar la exigencia de ir construyendo una teoría propia. En sí misma, la descripción etnográfica es un objeto construido. En el caso de Tramas Digitales para la Educación Inicial, se focaliza el empeño en el aporte al debate didáctico-pedagógico que refiere a los procesos cotidianos que se dan en los jardines cuando se naturaliza en las aulas la tecnología digital que, para la propuesta provincial, específicamente se modeliza en base a las Tablets.

Los rasgos más comunes de este proceso de investigación etnográfica que nos han inspirado como equipo, pueden sintetizarse en tres; a saber:

a) Considerar lo que realmente sucede en una sala: observaciones de la interacción de sujetos entre sí, de las relaciones entre sujetos y tecnologías, vínculos entre docentes y alumnos, rutinas de grupalidades.

b) La penetración intuitiva, curiosa, intelectual, sostenida. El tiempo es factor de importancia; y que el sujeto investigador se involucre emocionalmente, que sepa escuchar, que sepa mirar y que sepa documentar para revisar, constituye más que una meta.

c) La interpretación del/los investigadores desde las descriptivas documentadas, con el máximo de detalle según las categorías de análisis que permiten rescatar estructuras subyacentes.

La toma de un posicionamiento acerca de estas exploraciones y análisis, nos llevó a determinar que estas tecnologías digitales presentan una sintonía ajustada a los modos de aprender de los chicos, siendo el juego el modo de interactuar y comunicarse; posibilitan el aprendizaje de las normas, la introducción en el lenguaje, la interacción sensorial con el mundo que los rodea; permiten aprender haciendo.

El equipo de investigación inició su trabajo desde la formulación de preguntas del tipo:

- ✓ ¿Cómo aprenden los niños?
- ✓ ¿Cómo ayudarlos a producir conocimiento?
- ✓ ¿Qué diferencia existe entre la información y el conocimiento?
- ✓ ¿Cómo generar prosumidores?
- ✓ ¿Por qué es necesario alejarlos del consumo de información y formarlos desde la crítica reflexiva?
- ✓ ¿Cómo aprender jugando?
- ✓ ¿Qué es el juego?
- ✓ ¿Por qué jugar para aprender?
- ✓ ¿Se le reconoce cierto "rigor científico" al aprendizaje que se efectúa desde un juego de niños?
- ✓ ¿Las TICs favorecen u obstaculizan el desarrollo de las emociones?
- ✓ ¿Cuáles son los motivos que tiene un niño para aprender?

- ✓ ¿Es posible generar nuevos estilos comunicativos, aún cuando un niño/a sujeto presenta NEE?
- ✓ ¿Solo la palabra basta para demostrar aprendizajes? ¿Qué pasa con los lenguajes múltiples? ¿Se pueden implementar para favorecer el aprendizaje?
- ✓ ¿Favorecen las TICs para pensar nuevos escenarios de aprendizaje donde el contexto permita las prácticas personalizantes?
- ✓ ¿Pueden favorecerse estrategias de aprendizaje mediatizadas por TICs exclusivas para niños que ya empiezan a desarrollarse como ciudadanos libres?
- ✓ ¿Cómo colaborar en la formación de ciudadanos participativos cuando convivimos con modelos que ofertan el consumo esclavizante?
- ✓ ¿Cómo expresa lo que desea comunicar? ¿Qué tipo de lenguajes pone de manifiesto naturalmente para expresarse?
- ✓ ¿Es posible trabajar el/los lenguaje/s corporal, gestual, objetual, del color, de las formas (entre otros) desde los escenarios digitales para favorecer la participación y el empoderamiento de la palabra?

Pautas y tiempos de implementación

La metodología de una investigación de características etnográficas requiere de múltiples métodos y estrategias. El diseño supone combinar técnicas y recursos metodológicos donde la observación participante es fundamental.

En nuestro caso, las pautas y los tiempos de implementación fueron determinados de esta manera:

- ✓ Charla con directivos y docentes de cada institución invitada a participar de las experiencias y exploraciones (características informales). Muestra poblacional elegida en forma conjunta con los directores provinciales de Educación Inicial y Tecnologías Educativas según prioridades acordes al Plan Abre.
- ✓ Propuesta de juego como estrategia prototipo que admita la observación participante.
- ✓ Implementación de prototipo en salas seleccionadas: 4 y 5 años.
- ✓ Registro (documentación) escrita, audiovisual y fotográfica de un escriba (adulto) seleccionado previamente y de documentaciones audiovisuales generadas por niños/niñas que se ofrecieron en forma voluntaria y alternada en cada territorio.
- ✓ Escritura personal y colaborativa de todas las integrantes del equipo con aproximaciones téoricas, preguntas, reflexiones, cruce de experiencias.
- ✓ Bitácora de trabajo de equipo, donde se pudo registrar las tareas diarias en ambos ciclos de de trabajo.
- ✓ Constatación de observaciones con bibliografía actualizada.
- ✓ Reflexión retroalimentante al interior del equipo de investigación.

Momentos de la Investigación Etnográfica/Exploratoria

Momento (A)

Formación de equipo docente. Propuesta de trabajo.

Revisión bibliográfica. Escrituras preliminares. Redacción de Objetivos e hipótesis.

Análisis de tecnologías existentes en mercado. Elaboración de ficha de valoración de apps. Recorrido tecnológico por la red. Generación de una base de datos de apps seleccionadas según criterios establecidos respectos a las dimensiones del aprendizaje priorizadas: ***Lenguajes, Contenido, Espacio, Tiempo, Cuerpo, Valores y Vínculos.***

Momento (B)

Determinación de jardines de infantes como población de trabajo de campo. Primeros acercamientos: charla con los docentes de cada sala para analizar ritmos de trabajo, contenidos abordados, tipologías de grupos, casos NEE. Reconocimiento de contextos. Diseño de estrategias prototipos. Reflexión interna sobre propósitos y alcances esperados.

Momento (C)

Diseño de escenarios lúdicos. Puesta a punto. Elaboración de secuencias didácticas. Identificación de recursos necesarios. Reconocimiento de tecnologías involucradas. Llegada a los jardines. Implementación de estrategias propotipos. Documentaciones en múltiples formatos. Revisión de documentos. Espacio de reflexión interaccionado al interior del equipo.

Momento (D)

Entrega de kits a jardines de infantes seleccionados por las políticas públicas provinciales. Convocatoria de docentes de inicial (uno por turno) de todas las instituciones involucradas. Diseño e implementación de un ciclo de diez encuentros de co-formación con las docentes convocadas. Ejecución del acuerdo de capacitación: 80 (ochenta) hs reloj con acreditación ministerial y relevo de tareas con artículo 27b.

Momento (E)

Diseño de estrategias institucionales. Acompañamiento del equipo dividido en sub-equipos para el diseño y la puesta en marcha. Ingreso a campo. Registro y documentación por institución.

Momento (F)

Jornada de evaluación de logros. Documentación multimedial de registros crudos y editados. Socialización de las implementaciones en convocatoria abierta a público diverso con presencia de autoridades provinciales e institucionales. Acreditación de la formación. Socialización virtual en plataforma gubernamental (*actualmente en proceso*).

Conclusiones preliminares informadas al cierre del ciclo 2014 y verificadas en el cierre del ciclo 2015

Los niños y las niñas del nivel inicial, en la mayoría de los casos, pueden:

- ✓ Manipular las tablets con soltura corporal.
- ✓ Identificar y activar aplicaciones.
- ✓ Reconocer la iconografía propia del accionar procedimental.
- ✓ Registrar oportunamente fotos, audios y videos haciendo foco desde distintos planos y fondos.
- ✓ Seleccionar, secuenciar, mover, editar, eliminar e intervenir registros visuales y de audios que hayan capturado.
- ✓ Resolver situaciones de problema generado en instancias de juego.
- ✓ Construir vincularidades con pares para el ejercicio democrático de actividades propuestas.
- ✓ Respetar ritmos de trabajo personales y grupales.
- ✓ Construir y fortalecer la tolerancia frente al error personal y del otro en instancias distendidas de juego digital.
- ✓ Reconocer, aceptar y diferenciar momentos de éxitos y fracasos como partes fundantes del proceso de aprendizaje.
- ✓ Detectar y activar requerimientos conceptuales en estrategias de aprendizajes basadas en improntas lúdicas.
- ✓ Poner en juego operaciones cognitivas que implican buscar, seleccionar, suponer, imaginar, comparar, crear, observar, expresar y disentir en micro y macro grupos de pares con docentes tutorizando.

Efectos de cuasi-sorpresa:

- ✓ Demanda creciente de los niños. Se presentan como sujetos en permanente búsqueda en cuestiones de tecnología.
- ✓ Cambio de roles: los niños enseñan, proponen, debaten, rechazan.
- ✓ Familias que se acercan a la institución y reclaman ser parte del mismo proceso de aprendizaje.
- ✓ Carencias docentes (tecnologías digitales) que se resuelven en la contención del equipo y el entramado de redes colaborativas que flexibilizan el tiempo y el espacio del acompañamiento.

Algunas limitaciones respecto al uso de las tablets en la Educación Inicial:

- ✓ Calidad de audios y videos en el movimiento de los niños. Suelen primar el movimiento de su cuerpo y no detienen los dispositivos en el mismo.
- ✓ Salidas de video forzadas a pantalla gigante ya que la mayoría de las tablets entregadas a los jardines de infantes no tienen salida HDMI.
- ✓ Limitada capacidad de memoria interna para un registro sostenido de multimedia en un día de experiencias. Para minimizar este inconvenientes, es necesario recurrir a tarjetas de memoria externas y/o al hábito de planificar las estrategias con cortes para el almacenamiento de los registros multimediales en recursos externos.
- ✓ Existen muchas aplicaciones para la edición de medios de expresión creativa de los niños pero muchas de ellas están en inglés (dificultad para el docente) y/o con dificultades procedimentales para la autonomía real de los niños.

Aspectos positivos y de interés que presentan las tablets y que han sido relevados en las experiencias con niños

- ✓ Pantallas multitouch.
- ✓ Cámaras de fotos frontal y posterior de buena resolución.
- ✓ Tamaño de la pantalla.
- ✓ Solvencia de Android como sistema operativo para optimizar la concordancia entre dispositivos institucionales y los dispositivos familiares.

Recomendaciones pertinentes *(cuanto a la investigación)*

- ✓ Selección de aplicaciones adecuadas a la edad y ejercicio de autonomía de los niños.
- ✓ Constancia en la observación del binomio **hago-dejo** de los niños para inferir ediciones en las estrategias de juego para los procesos de aprendizaje.
- ✓ Adecuación de aplicaciones y otros recursos para generar autonomía.
- ✓ La Tablet como recurso mediatizador y no como elemento invasivo o determinante.
- ✓ Docentes vigías que velan por las búsquedas de los alumnos para asegurar la construcción de libertades en riesgo.

Sugerencias de mejoras en Hardware y Software que se detectaron y relevaron en el período 2014 y que siguen como sugerencias para el 2015

Hardware

- ✓ Orificio resistente para incluir un colgante en la Tablet que deje al niño/a la niña mejores opciones de seguridad para la manipulación de la Tablet en movimientos corporales.
- ✓ Puertos de conexión para salida HDMI o VGA para usar la tablet con pantalla gigante (uso del cañón con frecuencia).
- ✓ Puerto de salida para impresoras USB y/o drivers/instaladores para asegurar la autonomía de los niños en los procesos de impresión sin necesidad de centralizar estos procesos en la notebook de los docentes.
- ✓ Botón simple para captura de pantallas; el procedimiento de "doble botón" (presión en simutáneo) para los niños es dificultoso.

Software

- ✓ Opción de agregar audio a una foto.
- ✓ Editor simple de puzles desde fotos propias con diversidad de formas en distribución de piezas y cantidad de las mismas.
- ✓ Editor de imagen corporal que "reconozca" cada parte del cuerpo y admita el trabajo de las mismas.
- ✓ Editor de secuencias audiovisuales directamente desde la galería para el relato de narrativas multimediales (alternativa comunicacional).

Durante el **2014** y el **2015** se implementaron los encuentros de formación de docentes

tanto en **ZONAS DE APRENDIZAJE ROSARIO** (para instituciones de la zona sur) como en **ZONA DE APRENDIZAJES SANTA FE** (para instituciones de la zona centro-norte). Las instituciones convocadas y que gestionaron adecuadamente la participación de 2 (dos) docentes en cada ciclo fueron:

- ✔ Jardín Nro. 28 – Santa Fe
- ✔ Jardín Nro. 36 – Rosario
- ✔ Jardín Nro. 49 – Villa Constitución
- ✔ Jardín de la escuela Nro. 44 – Villa Constitución
- ✔ Jardín Nro. 52 – Santa Fe
- ✔ Jardín Nro. 53 – Rosario
- ✔ Jardín Nro. 55 – Rosario
- ✔ Jardín Nro. 71 – Rosario
- ✔ Jardín Nro. 80 – Rosario
- ✔ Jardín Nro. 133 - Cabín 9 - Pérez
- ✔ Jardín Nro. 137 – Rosario
- ✔ Jardín Nro. 151 – Villa Constitución
- ✔ Jardín Nro. 163 – Santo Tomé
- ✔ Jardín Nro. 174 – Santa Fe
- ✔ Jardín Nro. 223 – Santa Fe
- ✔ Jardín Nro. 239 - Rosario
- ✔ Jardín Nro. 246 – Santo Tomé
- ✔ Jardín Nro. 255 – Santa Fe
- ✔ Jardín Nro. 296 – Rosario
- ✔ Jardín Nro. 310 – Villa Gobernador Gálvez
- ✔ Jardín Nro. 313 – Villa Constitución
- ✔ Jardín Nro. 322 – Villa Gobernador Gálvez
- ✔ Jardín de la escuela Nro. 1253 – Villa Constitución

En el mes de noviembre de 2015 y en colaboración con el proyecto de ***INSTITUCIONALIZACIÓN de TRAMAS DIGITALES***, se implementaron en la ciudad de VILLA CONSTITUCIÓN talleres docentes con las mismas lógicas de formación que el PLAN PROVINCIAL pero sin la oferta de licencias y acreditaciones de dicho sistema. La convocatoria surgió del interés docente por continuar el crecimiento personal e institucional. A pesar de las características de sobrecarga y esfuerzos adicionales que suelen tener estas fechas en las entidades educativas, funcionó el taller con asistencia completa y motivaciones en aumento. Conformaron la propuesta:

- ✔ Jardín Nro. 49 – 8 (ocho) docentes
- ✔ Jardín Nro. 151 - 7 (siete) docentes
- ✔ Jardín Nro. 313 - 7 (siete) docentes
- ✔ Jardín Nro. 330 - 3 (tres) docentes.
- ✔ Facilitadoras participantes: 3 (tres)
- ✔ Profesoras del equipo de TDI: 4 (cuatro)
- ✔ Coordinadora: 1 (una)

Total de asistentes al taller: 33 (treinta y tres) docentes en ejercicio.

10 – Los Encuentros de la Formación

Los encuentros docentes según la línea de formación

Para corresponderse al proyecto de las políticas públicas provinciales respecto a los planes de formación docente, el equipo de la línea TRAMAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN INICIAL pensó e implementó un plan de encuentros presenciales combinado con el tejido de una red virtual para el acompañamiento y la producción colaborada. Todos los encuentros se pensaron para una duración de 4 (cuatro) horas reloj y un mínimo de 4 (cuatro) horas reloj de trabajo individual, con parejas pedagógicas y/o de intercambio virtual.

La trama se tejió en base a nodos operativos, tales como:

- Los escenarios del aprendizaje
- El placer de aprender cuando el alumno es protagonista
- Los sistemas y las herramientas que ofrencen los entornos.
- Las aplicaciones posibilitadoras de acceso libre y democrático.
- Producción de recursos flexibles y versátiles para la personalización de los procesos de construcción del conocimento.
- Las herramientas de AUTOR que invitan al docente a los nuevos estilos de prosumición responsable.
- La significancia de la territorialidad del niño y las estrategias situadas: institucionalidad de las propuestas.
- Socialización de estrategias como operadores válidos de las construcciones colaborativas. Espíritu de una docencia en franca cooperación.
- Implementaciones en territorios escolares: las estrategias lúdicas en clave digital.
- Las socializaciones públicas como nuevos recursos de evaluación y retroalimentación interinstitucionales.

Los ejes temáticos y modalidades de consecución fueron las siguientes:

Encuentro Nro. 1
"Espacios, tiempos, vínculos… se abrieron la puertas ¡a jugar!"

Volver a pensar la educación inicial como un espacio de juego donde la tecnología digital diversifica dicho espacio favoreciendo la construcción de nuevos escenarios que posibilitan la conformación de otros vínculos y tiempos de aprendizajes.

Intencionalidades:

Intervenir los espacios tradicionales con recursos digitales desde una estética combinada que invite al recorrido, al disfrute; que los docentes se sientan habilitados para jugar, para experimentar con el cuerpo. Que se posible re-activar la capacidad de asombro. Que tocar y equivocarse sea una opción libre para el mundo adulto. Que los docentes puedan transitar una experiencia que los habilite o sitúe en nuevas formas de enseñanza y aprendizaje.

En pocas palabras:

Nuevos escenarios, más desafíos, otro rol docente que se debe concebir

Encuentro Nro. 2
"Una ventana que se abre e invita a descubrir infinitas posibilidades"

Invitar a las docentes a descubrir el placer que las App posibilitan, poniendo el cuerpo en movimiento y habilitando el juego creativo.

Intencionalidades:

Propuesta de juego mediatizado por aplicaciones libres disponibles en la web que fueron previamente seleccionadas. Descubrir en ellas el potencial pedagógico en los ámbitos de juego y placer. Debatir acerca de los procesos de construcción del conocimiento en los sujetos que se sienten interpelados por las improntas digitales. Interactuar con otros docentes en situaciones lúdicas.

En pocas palabras:

El foco gira hacia el alumno y las apps que se pueden hallar. El alumno es el verdadero protagonista de sus procesos personales de aprendizaje; hay que valorar y favorecer las operaciones cognitivas puestas en juego en los entornos digitales para el aprendizaje.

Encuentro Nro. 3
"Entre sistemas y tramas, un tejido de oportunidades"

Existe un mundo de infinitas posibilidades tecnológicas; descubrirlas permitirá apropiarnos de esas herramientas para potenciar los ambientes de alfabetizaciones múltiples.

Intencionalidades:

Conocer las ventajas y posibilidades de las tablets como recursos digitales para la producción de conocimiento. Reconocer diferencias entre sistemas operativos: Windows, Linux, Android. Favorecer la apropiación de conocimientos procedimentales para la producción de recursos docentes que puedan pensarse/implementarse el las tareas diarias con niños. Frente al universo digital, ofrecer una brújula para posibilitar las experiencias pedagógicas con tecnologías.

Se trato´ de colaborar en la comprensión de las características de los sistemas operativos; en las modalidades para conectar a una red y las alternativas posibles. La manipulación de documentos desde procedimientos básicos como copiar, cortar, pegar. La comunicacióm entre equipos: el uso de bluethooh, las redes inhalámbricas, el correo electrónico, la mensajería telefónica. Procedimientos lógicos para enviar y recibir documentos. Generar carpetas de almacenamiento y descargar documentos digitales. Subir documentos. Compartir documentos. Generar/referenciar links de accesos a documentos web. Buscar imágenes, videos, audios (…) y descargarlos. Identificar formatos y convertirlos. Identificar formatos que puedan ser reproducidos en las tabletas y/o celulares. Características de la Play Store: buscar aplicaciones, decargarlas, instalarlas, verificar requerimientos. Conectar y desconectar memorias externas: SD y PenDrive.

En pocas palabras:

Alcances, potencialidades y restricciones de los sistemas operativos y las herramientas de producción de recursos: alternativas para enriquecer el proceso de aprendizaje en espacios digitales.

Encuentro Nro. 4
"Buceando en lo mágico y lo profundo"

Frente a un universo prácticamente ilimitado de aplicaciones es necesaria la mirada del docente haciendo foco en estrategias pedagógicas, posibilitadoras y contextualizadas.

Intencionalidades:

Conocer, buscar y seleccionar diferentes tipos de Apps en la tienda de Google (Play store). Debatir sobre los conceptos explícitos e implícitos de las aplicaciones genéricas. Reconocer la potencia habilitadora de los juegos en la multiplicidad de lenguajes ofrecidos. Buscar estrategias para la implementación de las Apps seleccionadas atendiendo a las características del grupo de clases de cada docente.

En pocas palabras:

Ayudamos a los docentes a pensar estrategias con improntas digitales.

Encuentro Nro. 5
"Producir para otros modos de ver y escuchar"

Los lenguajes multimediales presentes en la coitidianeidad de los niños nos invitan a pensar en la construcción de nuevas improntas comunicacionales que enriquezcan los espacios alfabetizadores.

Intencionalidades:

Ayudar a los docentes a explorar herramientas tecnológicas que les permitan editar y producir recursos digitales en formatos de AUDIO y VIDEO apropiados para el desarrollo de estrategias contextualizadas en cada instancia. Facilitar/proponer diferentes herramientas de edición de audio y videos según las opciones de sistemas operativos disponibles, preferentemente desde formatos libres y/o gratuitos. Fomentar el desarrollo de materiales personalizados y personalizantes que nos permitan construir ciudadanía desde contextos sociales propios. Considerar las narrativas multimediales, los lenguajes visuales, la animación, temporalidad y las alternativas de secuencialidad y la importancia del diálogo de planos, del texto y el paratexto, como hitos significantes de una nueva manera de alfabetizar y generar conocimiento.

En pocas palabras:

Experimentar con herramientas de producción (videos y audios) para que los docentes que piensen en el contexto y produzcan para esos niños que tienen en sus aulas, reconociendo en la impronta de la multimedia como propiciadora de oportunidades para las alfabetizaciones múltiples.

Encuentro Nro. 6
Esas herramientas que nos dejan ser autores…"

La docencia que ha descubierto la versatilidad de herramientas digitales de autoría, logra desarrollar recursos que los niños pueden aprovechar para construir autonomía y vincularidad disfrutando instancias lúdico-pedagógicas.

Intencionalidades:

Presentar software libre que posibilita la generación de paquetes de actividades para niños con características lúdicas que favorecen el desarrollo de habilidades y destrezas con autonomía procedimental. Se trata de pensar una propuesta lúdico-pedagógica que permita la interatividad niño-equipo sin asistencia docente/adulta permanente; donde el alumno pueda resolver consignas presentadas desde la oferta multimedial (lenguajes mixturados: audios, animaciones, color, formas, figuras, etc) para validar sus propios ritmos de aprendizaje desde el estímulo visual, objetual, de color, de formas.

En pocas palabras:

Análisis, reconocimiento y experimentación práctica con herramientas de autor basados en la pregunta ¿Cómo aprende y qué aprende un niño con el juego mediatizado por TICs? Autoría de recursos.

Encuentro Nro. 7
"Explorando territorios"

Espacios pensados desde las nuevas potencialidades de las TICs. Procesos acompañados de articulación de estrategias didáctico-pedagógicas para habilitar nuevos escenarios de juego y vincularidades dentro de las instituciones propias.

Intencionalidades:

Resignificación del espacio aúlico, el tiempo y las grupalidades. Recorrer juntos (equipo y docentes de la formación) los espacios institucionales para recnocer en ellos las potencialidades que se fueron desdibujando con la rutina. Colaboración en la elección de recursos digitales para implementar en las estrategias pensadas; pensar el tiempo, el espacio, las grupalidades en y por eso espacio de implementaciones con TICs. Trabajar el desarrollo de la estrategia diseñada. Debatir sobre la importancia del registro de las experiencias para la retroalimentación de un docente que se aviene a las modalidades de investigación-acción.

En pocas palabras:

Aprendizaje situado. Exploración y resignificación de espacios institucionales con las TICs.

Encuentro Nro. 8
"Compartiendo miradas del tesoro hallado"...

Instancia de recuperación de implementaciones prototipo institucionales que permitirán la retroalimentación conjunta para fortalecer, rectificar o enriquecer la estrategia que se va pensando para el final de la formación desde las lógicas comunes de las políticas públicas de la educación santafesina con inclusión de TICs.

Intencionalidades:

Reflexión. Retroalimentación constructiva de los procesos y resultados obtenidos en las propuestas pedagógicas diseñadas; gestión de la autoevaluación y la evalución crítica con pars. Producción docente en el marco de la prosumición y las publicaciones redizadas. Toma de decisiones. Rectificación de propuestas. Documentación como historia de la producción del conocimiento en los entornos pedagógicos locales.

En pocas palabras:

Socializar propuestas pensadas en cada jardín de infantes. Docentes corresponsables de la formación. Experiencia y reflexión crítica. Procesos de espiralamiento.

Encuentro Nro. 9

"Volvemos a transitar el camino desde la ludia digital"

Las instituciones serán cuna de la novedad digital que permitirá el nacimiento de alternativas a las concepciones de juego y espacios de saber como excelentes combinaciones para diversificar los procesos de producción de conocimiento, respetando al niño como centro del aprendizaje. Se harán implementaciones digitales contextualizadas, acompañadas por docente/s del equipo central de Tramas digitales inicial.

Intencionalidades:

Implementar las estrategias que se han pensado especialmente por cada grupo de niños según las territorialidades y recursos tecnológicos que se seleccionaron para el juego ambientado, libre, habilitante. Espacios para la experiencia y el protagonismo. Tiempos flexibles, pensados para el placer de aprender en el encuentro con otros.

En pocas palabras:

IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS diseñadas por parejas docentes institucionales. Experiencias con niños.

Encuentro Nro.10

"Y si de evaluar se trata, ¡Juguemos con valor!"

La evaluación adquiere mayor valor cuando se considera dentro de un ámbito social que admite mirar el proceso desde puntos de vista diversos. En sí misma, no tiene valor de cambio. Este es un punto del Plan de Formación que pretende comprender y contagiar las nuevas lógicas de la producción de conocimiento infantil según las prácticas digitales que se naturalizan al interior de los espacios de aprendizaje de la educación inicial.

Intencionalidades:

Presentación de una estrategia diseñada/implementada al grupo completo de docentes que compartieron la formación. Se solicita material escrito, multimedial, presentación oral y apertura al debate retroalimentante.

Consideramos que no es propicio suscitar un decálogo homogénico acerca del docente en prácticas habituales con TICs. Pero sí hacemos público un debate que nos orilló hacia reflexiones sobre los ***rasgos de los maestros*** que se aventuran con estrategias mediatizadas

con tecnologías digitales. Por ello, ponemos a consideración algunas posturas no excluyentes que nos resultaron valiosas.

Perfil docente con TICs:

- Investiga, lee, participa de debates públicos (presenciales / virtuales), publica, asiste a eventos con frecuencia.
- Es usuario inteligente de redes sociales y recursos móviles.
- Forma equipos de trabajo con colegas del área y de otras áreas.
- Incentiva el trabajo colaborativo en sus alumnos visibilizando sus beneficios desde sus prácticas personales.
- Tiende a proponer la producción de recursos digitales desde tecnologías de acceso universal, disponibles en la Web (Libres, gratuitas)
- Acepta las sugerencias de alumnos y colegas frente a la posibilidad de opciones de resolución diferentes a las pensadas inicialmente en forma personal.
- No prepara clases expositivas. Tiende a recurrir al juego, la observación, el binomio ensayo-error, estudio de casos, resolución de problemas, pregunta motivadora, proyectos, etc.
- No basa sus clases en textos de literalidad secuencial. Prefiere multiplicidad de formatos, lenguajes, soportes y autores.
- Consolida su accionar didáctico-pedagógico en la construcción de habilidades, destrezas y competencias antes de sobre valorar la memoria, el concepto y la réplica.
- Colabora en la formación de la identidad de sus alumnos desde una conciencia social, comunitaria, ciudadana, fraterna, etc; prioriza el placer_de los alumnos por aprender antes que el cumplimiento de un plan temático diseñado por adultos.
- Acepta la cualidad de FINITO que tiene el conocimiento en nuestra contemporaneidad.
- Admite con naturalidad que NO SABE mucho, que siempre tiene que aprender y que APRENDE con sus alumnos, que también son CAPACES de enseñar.
- Ampara y apadrina la voz de sus alumnos para enseñarles a expresar con coherencia y sabiduría lo que piensan, sienten y son capaces de construir.
- Considera el aula como un espacio resignificado de orden; deja atrás la cultura disciplinar de filas y quietud para garantizar el derecho a la producción creativa: movimiento, foco, debate, hacer con otros, diálogo, etc.
- Considera que el TIEMPO de clases excede el tiempo de grilla asignada en formato escolar. Es capaz de consolidar redes de trabajo con sus alumnos desde correos, foros, mensajería instantánea, etc.
- Reconoce el desafío de pensar diferente para construir juntos.

11 – Hablamos de Estrategias

¿Por qué hablamos de Estrategias?

A riesgo de reiterar conceptos, pero considerando propicio el momento de síntesis, vale la pena visibilizar las líneas fundantes sobre las cuales trabaja **TRAMAS DIGITALES en la EDUCACIÓN INICIAL**:

- *Espacios de* **juego** *para el aprendizaje:* las TICs como un recurso que enriquece, diversifica, potencia. Improntas propias de la educación inicial.

- Las ***tablets*** como tecnologías móviles para favorecer la formación en destrezas: motrices, sociales, cognitivas, de comprensión de la realidad, de registro y documentación, de percepción grupal (entre otras).

- Los ***lenguajes multimediales*** como nuevos desafíos para desarrollar las alfabetizaciones múltiples.

- El ***aprendizaje colaborativo*** (grupalidades, trabajo en equipo, aprender con pares, etc.) para favorecer la generación de conocimiento desde una óptica vincular, ciudadana y pública, retroalimentante, contextual, identitaria.

- La ***producción*** de recursos propios: identificación y resignificación de apps, estrategias situadas, reservorios de bibliografía, narrativas de experiencias, ODAs provinciales (entre varias opciones para compartir lo producido como un modo de entender los principios de la SOCIEDAD DEL APRENDIZAJE).

- Implementación de ***encuentros*** presenciales y virtuales con ***docentes*** para activar el diálogo y la reflexión que les/nos permitan co-fortalecernos en la naturalización de las tablets como recursos didáctico-pedagógicos dentro de los espacios aúlicos de la educación inicial, los espacios institucionales comunes, los espacios sociales del contexto institucional (organizaciones, cine, comercios, etc) y los espacios de recreación sin reglas rígidas (patio, plaza, hogar familiar, etc.)

Y para corresponder las líneas fundantes con las políticas públicas provinciales, también hemos analizado y formalizado el enfoque del plan de formación. ***A saber***:

ITEMS del enfoque de nuestras formaciones	**Propuesta de las políticas públicas provinciales de TRAMAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN INCIAL**
Enseñanza-aprendizaje	Nos orientamos por la pregunta***: ¿cómo aprende un niño?*** Construcción del conocimiento. ¿Qué implica? ¿Cómo se produce? ¿Cuándo se produce un aprendizaje?
Propuesta Pedagógica/tecnológica	Pensamos procesos, estrategias, escenarios, contexto, dimensiones del aprendizaje.
Lo que se aprende	Destrezas, habilidades, operaciones cognitivas. Propuesta que supera el CONTENIDO como eje fundamental y pone el peso en las destrezas que forjarán cogniciones y meta-cogniciones a lo largo de toda una vida. *Por ejemplo: LEER es mucho más que recocer y vocalizar letras o palabras.*
Modelos de implementación tecnológica	Grupalidades espontáneas, acompañadas por docentes. Generación de vínculos. Juego socializado. La Tablet como un recurso naturalizado del entorno /los entornos del aprendizaje.
Tiempos-espacios	Jornadas de juegos en donde la Tablet pueda ser un recurso elegido por los niños, además de ser un instrumento de estrategia pedagógica. Regulación de tiempos según propuestas (los chicos hacer circular la Tablet al finalizar un juego). La Tablet circula en diferentes espacios. Hablamos de ESCENARIOS educativos como espacios especialmente pensados para favorecer los ambientes de alfabetizaciones múltiples.
Docencia	Desde el equipo de TRAMAS DIGITALES, pensamos que el docente puede ser acompañado en el proceso de innovación inicial. Pensamos propuestas para diversificar prácticas cotidianas invitándolos a pensar nuevas estrategias desde la inclusión digital. Docentes con nuevos roles: investiga, propone, media, alterna, guía. Se maravilla pero no se parapeta. Tiene deseos de jugar y aprender con los niños. Su rol es de aprendiente permanente. No tiene miedo al error. Es capaz de jugar con los obstáculos para superarlos.
Tecnología	La Tablet analizada como un recurso naturalizado que puede diversificar procesos de construcción de conocimiento.

Población escolar	No hay una regla genérica que regule a todas las instancias. Pueden generarse estrategias para todo un grupo aúlico, para grupos de diferentes niveles, para grupos internos al grupo aula, etc.
Lenguajes	Multialfabetizaciones significadas desde el análisis de las **apps** pertinentes a la educación inicial. Lenguajes pensados desde recursos mixtos producidos por los docentes para cada alternativa de estrategia. Cruce con arte, movimiento, palabra (oralidad), geometría, ciencias de la naturaleza, ciencias sociales, etc. Formas, colores, sombras, figuras, íconos, emoticones, percusiones. (Entre muchos)

Entonces... hablamos de ***estrategias*** porque consideramos que el docente es un verdadero artífice que puede y desea pensar el plan de actividades que implementará con pleno conocimiento de los entornos, los lenguajes, los valores, las capacidades de vínculos, las potencialidades de los espacios, los ritmos y los tiempos de todos y cada uno de esos sujetos en procesos de aprendizaje que activan sus cuerpos para moverse y jugar en un espiral de protagonismo que, como ARTE fetén, concibe como educador.

12 - Producción Colaborada que nutre el entramado de una Sociedad para el Aprendizaje

Reservorios públicos y socializaciones. Una producción colaborada que nutre el entramado de una Sociedad para el Aprendizaje

Cuando iniciamos el camino de estudio y exploración nos encontramos frente a un universo desordenado de recursos, aplicaciones, teorías, experiencias informáticas con niños de cuatro y cinco años; decires y cuentos; hipótesis y refutes.

Tuvimos que sentarnos a dirimir las posturas. ¿Qué elegir? ¿Cómo elegir? ¿Qué buscar? ¿Por qué y de qué manera proponer? ¿Cuándo es válido y cuándo no? ¿De qué manera afecta al niño y a la niña tal o cual recurso? ¿Cómo hacer foco en lo pedagógico sin caer en las telarañas caramelantes de una estética de mercado a puro brillo y ruido?

Muchas preguntas surgieron. Algunas pudimos ir contestando a medida que mayor profundidad alcanzaban los debates.

Y para colaborarnos mutuamente en el hacer docente, diseñamos una ficha de valoración de aplicaciones disponibles en la Web que, poco a poco, iría definiendo el reservorio público provincial como aporte primario.

Modelo de Ficha →

Ficha de valoración de Apps para la Educación Inicial

Tramas digitales Inicial

Fecha: .....

Nombre Docente que evalúa y propone: .....

1	Nombre del Juego		
2	¿Cómo se accede?		
3	Requerimientos varios a tener en cuenta		
4	Objetivo propuesto: previsto y sugerido		
5	Breve Descripción de la propuesta digital		
6	Nivel de socialización: prevista y sugerida		
7	Valoraciones	a) Lenguajes mixturados de fuerte presencia	
		b) Audios: sonidos, música, fondos, cortinas (etc)	
		c) Interfaces gráficas: luz, colores, formas	
		d) Estética de conjunto	
8	Participación del cuerpo		

Para facilitar los itinerarios de búsqueda, y que la documentación lograda sea fácil de acceder y compartir, pusimos a disposición de los docentes una especie de consideraciones generales para completar las fichas que, luego de ser valoradas individualmente y quizás hasta ensayadas en espacios con niños, se listan y alojan en la nube.

Aquí se transcriben las sugerencias...

1. Completar con el nombre real de la aplicación. Tener especial cuidado, sobre todo si es un nombre que está en otro idioma. Puede suceder que haya aplicaciones del mismo tipo con diferentes nombres y/u otras de similar nombre pero con características diferentes (tanto conceptuales como procedimentales)

2. Indicar URL desde donde se ha descargado y/o referencia completa de búsqueda dentro de la Play Store.

3. Indicar los requerimientos que pueda tener para su descarga y/o instalación, ya que es posible que algunas APPS requieran permisos que no son recomendados dentro de una institución educativa. Por ejemplo: indicar si requiere tener activa la cámara web, si se displayarán publicidades, si se requiere el uso de auriculares, si es necesario trabajar la aplicación con salas en penumbras, etc.

4. Los objetivos siempre remiten a los procesos que realiza un niño en sus procesos de aprendizaje. Y se piensa desde aquellos que puede favorecer, estimular, motivar, facilitar, etc. Por ejemplo: ¿Potencia la escucha? ¿Favorece la formación de competencias para la observación? ¿permite desarrollar capacidad crítica de elección de recursos? ¿Favorece la memoria visual? ¿Estimula el desarrollo de habilidades viso-motoras? (etc)

5. Describir la operatividad básica de la aplicación valorada; comentar sobre las opciones de juego, el tipo de recorridos que permite a un niño, el tipo de recursos que se activan, las opciones que pueden considerarse. Describir el tipo de contenidos que están en juego y/o que posiblemente se activen desde el juego.

6. Valorar las opciones de juego según las oportunidades que se presenten para favorecer la interacción vincular entre niños, entre niño y tecnología, entre niño/s y niveles de juego, etc. Describir posibles alternancias: solo un niño, varios niños a la vez, un niño por nivel, etc.

7. ***Valoraciones generales***:

   a) Se presta especial atención al cruce de lenguajes que se proponen durante la aplicación. Por ejemplo: si se activan músicas, que pueda percibirse equilibrio con los colores, las formas, los audios que estén involucrados en la propuesta. Si un lenguaje es "vedette", que se especifique. Que los cruces de lenguajes sean facilitadores y no distractores (por ejemplo, señalar si se identifican consignas confusas –la imagen dice una cosa y el audio otra-).

b) Respecto a los audios, valorar la necesidad de los mismos. Superposiciones, baja calidad, generación de ruidos ambientales que puedan molestar el espacio aúlico, audios que requieran uso de auriculares y/o amplificadores, etc. Si fueran músicas, considerar aquellas que podrían ser adecuadas a la edad de los niños (canciones con vocabulario grotesco, letras incomprensibles, etc.)

c) Se trata de valorar en conjunto la interface de la aplicación; ver que los recursos dispuestos sean fácilmente accesibles por los chicos, que puedan interpretar las opciones del juego desde sus propios recorridos exploratorios, que inviten al juego evitando reiteradas cancelaciones por error, etc. ¿Hay presencia de objetos que puedan resultarle conocidos (decodificables) desde sus propios contextos? (barrio, escuela, país, familia, etc.)

d) La estética de las aplicaciones debe dar cuenta del derecho de los niños a lo bello, a lo atractivo; aquello que pueda fascinar sin necesidad que lo que seduce anule la capacidad de rechazar, ignorar, descartar lo que a un niño le pueda conmover. Que la esencia de lo humano siempre esté presente en modos naturalmente humanos. Por ejemplo, que la voz humana que enseña y guía no esté utilizada en una caricatura grotesca de víbora o gusano. Que la figura humana utilizada (aún en dibujos) sea lo más cercano a la persona. Que no se abuse de estereotipos. Etc. Es un ítem que valora (mira, explora, etc) mucho más que la estética como un concepto de me gusta o no me gusta.

8. Cuando un niño desarrolla un proceso de aprendizaje, pone el cuerpo en juego. Todo en él se involucra en el hacer, decir, cantar, mirar, etc. Desde nuestras miradas, intentamos valorar qué facilita cada aplicación durante su ejecución. Por ejemplo: ¿Puede un niño jugar mientas camina? ¿Debe mover la Tablet para lograr un objetivo (bolita que se desliza)? ¿Puede señalar objetos con ambas manos? ¿Puede trazar formas con más de un dedo? ¿Puede utilizar la Tablet para focalizar a distancia un objeto al cual no accede desde su rincón? ¿Puede jugar con otros en el piso, sobre la alfombra? ¿Sirve la aplicación para estimular percepciones desde diferentes sentidos? Etc.

Fue un tránsito por demás de colorido. Hemos crecido en el camino. Pero vale la pena compartir también algunas sensaciones que experimentamos:

* ***Dolor*** por la diversidad de aplicaciones que se disponen para los niños y que utilizan lenguajes grotescos, vulgares, faltos de valor edificante. En muchas ocasiones tuvimos oportunidad de acceder a recursos que subliman instancias de antivalores sociales, presentando como "bueno", de crédito, de mayor bonus, a la lucha injusta, el crimen, las acciones sangrientas, las faltas de respeto a los ancianos, el mal trato a los animales, etc.

* ***Temor*** por la amplia gama de recursos que, una vez descargados, motivan a la compra de otros recursos en línea. Acciones que se activan muy fácilmente y podrían generar serios problemas. Son aplicaciones que deberían ser tutorizadas por adultos que, con mucho juicio, acompañen a los menores a elegir, decidir, comprender y hasta abandonar un juego si las condiciones se tornan en exigencias de dinero.

* ***Ansiedad*** por la oferta increíblemente crisolada de aplicaciones que en un principio se activan como prometedoras y después de avanzar en los niveles procedimentales comienzan a entrecruzarse obturadores de los procesos de aprendizaje. Por ejemplo: juegos con laberintos que, una vez culminado los niveles más básicos, cuando el niño quiere continuar su juego, la aplicación interrumpe todo avance porque no están liberados los niveles con mayores dificultades. En las vivencias de muchos niños y niñas, hemos visto estos obstáculos como sinónimos de fracaso.

Pero también estamos en condiciones de mostrar una lista de algunas aplicaciones que hemos utilizado en diferentes recorridos y que pueden servir a diversas estrategias de protagonismo infantil.

Como ejemplos:

Nombre	***Tipo de Propuesta***	***Tipo de operaciones cognitivas que se ponen en juego/Aprendizajes***	***Lenguajes en Diálogo***
Flipaclip	Esta aplicación permite, crear historietas, narraciones, vivencias, secuencias, marco por marco y animarlas como una historieta antigua.	Imaginar, crear, animar, trabajar colaborativamente	Digital, artístico, visual
Kids Maze	Desafíos con laberintos. Diferentes niveles. Opciones para trabajar con la tablet quieta sobre un plano y/o activar el movimiento de la tablet para que se logre el objetivo.	Reconocer, elegir, aplicar, variar, componer, decidir, identificar, validar, distinguir, predecir, localizar, recordar, mostrar. Destrezas motrices, coordinación viso-motora. Conciencia espacial. Identificación de las variables de un problema: obstáculos para saltear. Identificación de origen y meta, propósitos y reglas.	Digital. Espacial. Color. Objetual.
Doodle Toy	Dibujar utilizando los dedos. Ofrece variedad de posibilidades creativas alternando formas de trazos y efectos.	Destrezas motrices, coordinación viso-motora. Elegir, variar, deshacer, cambiar, crear, mostrar.	Digital. Espacial. Color. Creativo.

Animals memory game	Juego de memoria clásico de 12 fichas. Tres niveles: fácil, medio y difícil.	Memoria visual. Coordinación viso-motora.	Visual.
Lego Duplo Forest	Es una historia sobre una excursión donde abundan los valores de amistad, compañerismo, solidaridad. La construcción con bloques de lego en diferentes momentos ayuda a continuar con el recorrido. Narrar lo que sucede a través de la expresión oral.	Expresión oral. Formación en valores. Identificación de dificultades, variables de resolución.	Digital. Visual. Emocional, afectivo.
Draw on picture	Aplicación que permite dibujar utilizando los dedos, con pinceles de distintos trazos y con diversos colores existentes en una paleta, sobre fotos e ilustraciones. Presenta la opción de agregar: sticker - en base a 3 conjuntos de imágenes existentes- y textos a las ilustraciones (edición). Permite enviar por correo las imágenes creadas.	Destreza motriz. Elegir, cambiar, probar, alternar, aplicar. Seleccionar. Ordenar. Crear una producción artística. Mostrar. La obra editada puede, disparar la narración en base a opciones de historias abiertas o cerradas	Táctil, visual, espacial, creativo
Game Kids 2 free	Esta aplicación en distintos idiomas, contiene 16 juegos que presentan distintos niveles de dificultad. Puede ser usado para promover habilidades en varios campos del aprendizaje. Los niños podrán ejercitarse con números, letras, primeras palabras, los colores, idiomas, las notas musicales	Memorizar, razonamiento lógico, coordinación viso-motora, distinguir , asociar, dibujar, colorear, visión espacial. Reconocer, elegir, aplicar, variar, componer, decidir, identificar, validar, distinguir, predecir, localizar, recordar, mostrar. Destrezas motrices, coordinación viso-motora. Conciencia espacial. Identificación de las variables de un problema: obstáculos para saltear. Identificación de origen y meta, propósitos y reglas.	Digital, visual, espacial, sonoro, táctil, objetual

Paper Artist	Es una aplicación para intervenir y transformar fotos de la galería o tomar una foto desde la misma app, transformándola en diferentes obras de arte,con más de 30 estilos artísticos, simplemente deslizando el dedo, se pueden seleccionar distintos pinceles para darle toque mágicos, agregar texto, marco o bordes, personalizandolas.	Destrezas motrices, coordinación viso-motora. Conciencia espacial. Identificación de las variables de un problema: obstáculos para saltear. Identificación de origen y meta, propósitos y reglas.	Digital. Artístico. Creativo. Visual.
Play Kids	Es una aplicación simple se trabaja con o sin sonido; es un tren con diferentes vagones con varios juegos donde los niños podrán dibujar, memorizar, conocer animales y los sonidos que suelen emitir; armar rompecabezas, reconocer figuras, otras opciones.	Observar, crear, descubrir, seleccionar, relacionar, memorizar, reconocer. Identificar, secuenciar, imaginar.	Digital,visual, sonoro.
PicCollage	Permite crear un collage combinando fotos desde la galería de la tablet o capturando una foto desde la cámara, se pueden crear varios diseños seleccionando las imágenes en forma individual, utilizando stickers, marcos, textos,garabatos o dibujos sobre la misma, recortar, achicar, agrandar, cambiar de posición cada foto. Utilizando los dedos. Se puede guardar, compartir o descargar. Reeditar.	Secuencias, relatos, infogramas. Orden estético de propuestas visuales. Clasificación, elección y coordinación de imágenes. Recorte y foco de fotos capturadas. Dibujo sobre imagen (mixturas de realidades).	Digital. Espacial. Creativo.Visual. Estético.

Artist´s Eye Free	Permite copiar una imagen a partir de la transparencia que ofrece la app, generar transparencias y multiplicidad de escenarios para cada una. Si bien la aplicación está diseñada para copiar los contornos de la imagen tomada, la app puede utilizarse para tomar retratos, por ejemplo, y graduar con la barra amarilla, la transparencia de la imagen hasta hacerla desaparecer. A partir de allí, pueden multiplicarse las propuestas, ya que al mover la tablet, el escenario cambia. Pueden incorporarse otros elementos como construcciones con bloques, autos, incluso imágenes filmadas y proyectadas en la pizarra de hule con el cañón.	Observar, atender, retratar, superponer, integrar, modificar, hipotetizar.	
Kids Animal Piano	Esta aplicación es un juego de piano que permite que al tocar las teclas de colores, se escuchen sonidos de animales y/o las notas musicales. Posee nueve tonos, canciones y sonidos de diversos animales.	Coordinación viso-motora, interpretar, seleccionar, elegir, componer, localizar.	Sonoros, visuales, musicales.
Tripping Fest Lite Drawing	Ofrece crear ilusiones ópticas; realizar dibujos en 3D; permite colorear y realizar simetría. Posee una barra de herramientas (inferior) que ajusta el ancho de línea y cuatro botones para: seleccionar patrón, relieve, mezcla de colores gradiente, combinaciones diversas de espejo y transparencia. Posee otra barra de herramientas (superior) que posibilita el registro para su posterior reproducción, borrar, deshacer, guardar.	Seleccionar, explorar, crear, probar, aplicar, coordinación óculo-manual, variar, producir, elegir, mostrar la producción.	Color, simetría, formas. Visuales.

Magic Fluids	Esta app invita a crear a partir de miles de partículas, el movimiento del humo y agua en colores. Su uso posibilita el "multitouch". Puede modificar el tipo de fluido, paleta de colores y el tiempo que permanece en pantalla. Las partículas tienen muchas opciones de configuración: forma, tamaño y color. Los métodos de animación son: Humo (simulación de gas, es lento y constante); Agua (imitación de remolinos)	Observar, seleccionar, componer, compartir producción, acordar reglas. Destreza motriz, distinguir, coordinar, aplicar, crear, seleccionar criterios de producción.	Visual, del color.
Kids Paint	Ilustrar, dibujar táctilmente. En la pantalla hay tres botones: pincel, paleta y goma. Permite elección de un color, cambio de pincel y borrar todo	Destreza motriz, experimentar, probar, elegir, hacer-deshacer, expresar	Táctil, visual
Espejo distorsiona-dor de fotos	Es una herramienta de edición de fotos que propone un efecto de espejo distorsionador a las imágenes. Al deslizar el dedo por la pantalla, puede obtenerse distintos tamaños de ojos, orejas, nariz, diversos peinados, etc. Es muy fácil de utilizar, contiene herramientas de pintura y puede dibujarse sobre la foto.	Observar, relacionar, situar en otro contexto, seleccionar, coordinación óculo-manual, elección de variables, imaginar, comparar.	Artístico, visual, de color.

Sketch draw	Esta aplicación permite seleccionar imágenes, existentes en la galería o capturadas con la cámara en el momento, e ir deslizando el dedo sobre el lienzo blanco que se presenta, para ir descubriendo pequeñas porciones de la misma. Da la opción de seleccionar efectos de bocetos, trazos, pinceles, colores, stickers para intervenir la imagen.	Coordinación viso - motora, observar, imaginar, descubrir, seleccionar, explorar, crear.	Digital, visual, artístico.
Farytale maze	Es una aplicación sencilla, cada pantalla está inspirada en un cuento tradicional, deberán recorrer los diferentes laberintos con el dedo, tratando de solucionar problemas, obtener objetos en el orden correcto y obtener una transformación mágica.	Observar,coordinación viso-motora, descubrir, seleccionar, explorar. Narrar. Reconocimiento de variables en juego para el aprendizaje de resolución de problemas. Secuencia.	Digital,visual, espacial, metafórico.
Color Ripple for toodlers	Tocar la pantalla para liberar ondas de colores. Es multi touch. Música suave acompaña a las imágenes de colores nítidos y variados.	Experimentar posibilidades de acción. Elección de movimientos a realizar según deseo de imágen visual.	Visual. Táctil. Sonoro.
Viva Video	Editor de recursos audiovisuales. Permite generar videos con imágenes propietarias y con capturas desde la aplicación. Muy fácil de utilizar.	Relato de historias, documentación de instantes. Importancia de las secuencias narrativas. Multi-opciones de secuencias para un mismo recurso audiovisual. Capacidad para inferir sobre diferentes focos de la realidad.	Estético, visual, sonoro, musical; expresiones con emoticones.

Kaleido Magic	Esta aplicación posee diez cepillos para dibujar; ocho modos de caleidoscopio. Presenta una galería para almacenar la imagen y la animación; permite, en modo película, la reproducción de la secuencia generada por niños con sus decisiones y elecciones. Da la posibilidad de volver sobre los movimientos anteriores y ver cómo se modifica la producción. Permite crear imágenes con efecto del caleidoscopio y descubrir en el dibujo geométrico la simetría, interactuando grupalmente.	Crear, seleccionar, imaginar, predecir, superponer, integrar, añadir elementos, acordar reglas de interacción, producir.	De la geometría básica, de las formas, los colores, el movimiento.
Creador de collages video	Seleccionar fotografías para crear un video. Puede armarse una secuencia temporal, una historia, etc	Seleccionar. Ordenar. Crear una producción artística. Mostrar.	Visual. Artístico. Fotográfico
Arqueólogo Jurassic Life	Jugar a armar y reconstruir dinosaurio, excavando y explorando su mundo perdido. Los niños podrán buscar huesos, construirán el esqueleto, armarán el rompecabezas y podrán pintar con un rotulador de efectos viso-artísticos.	Explorar, descubrir, experimentar (analogías) con seres vivos que ya no pertenecen a nuestro medio ambiente/historia. Suposición, anticipación, memoria, capacidades de relación.	Digital, visual, de las ciencias de la tierra.

13 - Relatos, experiencias, voces, observaciones

Relatos, experiencias, voces, observaciones... El momento de compartir lo que se ha hecho desde las expresiones textuales de los docentes que participaron en las capacitaciones 2014-2015...

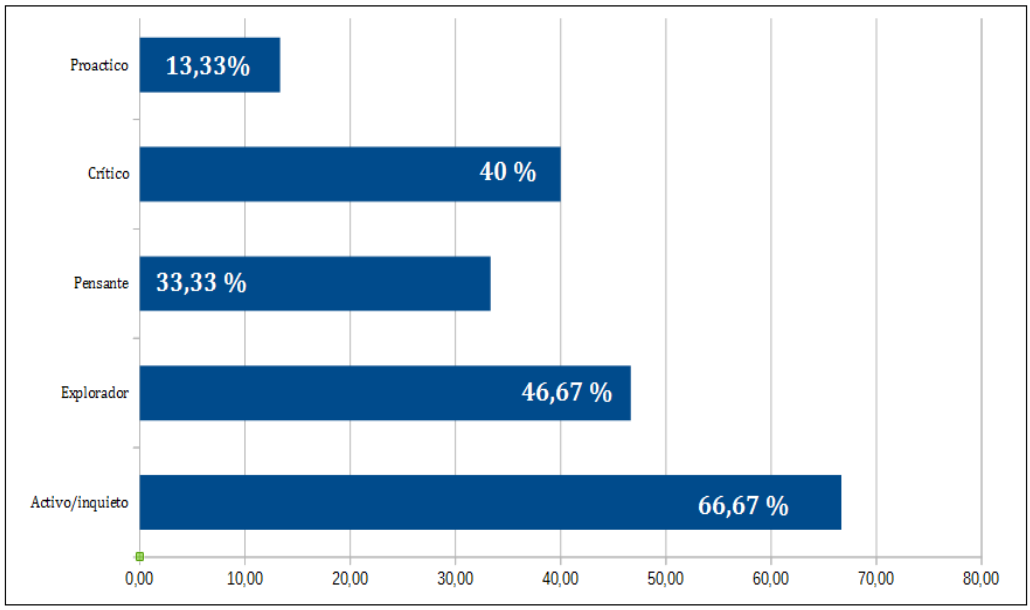
Nos hemos preguntado, desde la praxis y desde la teoría,

- cómo aprende un niño,
- qué aprende,
- qué siente al aprender,
- cuándo aprende,
- en qué momento evidencia sus aprendizajes,
- de qué manera protagoniza los procesos de aprendizaje,
- cómo son estos niños que hoy aprenden en el jardín de infantes...

Y si bien son preguntas que nos invitan a navegar por diversidad de rutas, algunas idas y venidas a territorios infantiles nos han permitido generar ciertas síntesis.

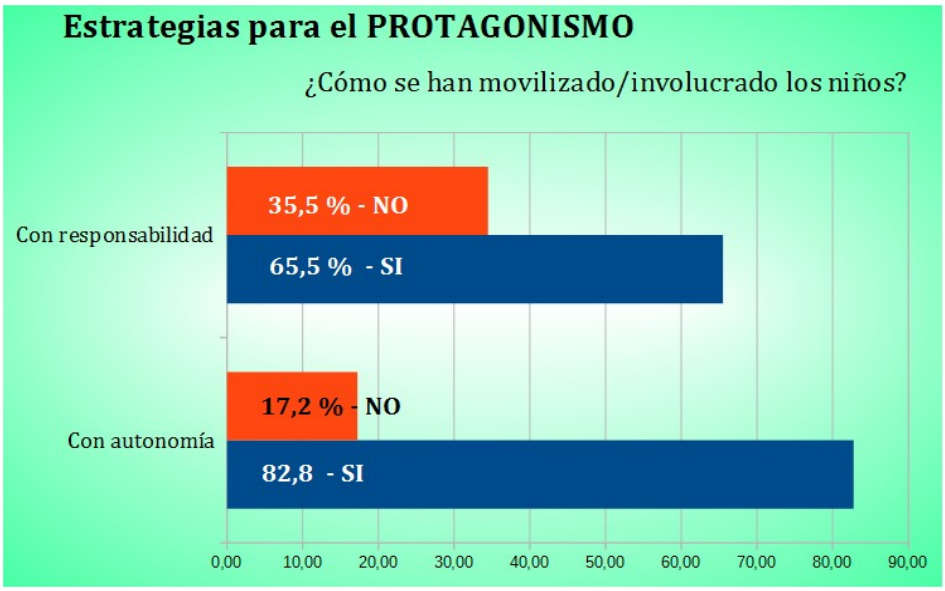
Como equipo, y en el marco de contención de las políticas públicas provinciales que nos han convocado para la tarea, hemos observado que tanto niñas como niños que disfrutan la educación inicial en instituciones educativas santafesinas, se muestran con verdadera ***curiosidad*** a la hora de enfrentar un desafío pedagógico. ***Suelen ser espontáneos, dispuestos, activos y generosos para el movimiento, desinhibidos.*** Cualidades que les habilitan puertas para adentrarse, con ***naturalidad y dinamismo,*** a las aventuras cognitivas con brújulas de ***asombro***, capacidad de ***vínculos flexibles, libres*** para apropiarse de nuevos espacios de juego que pueden, a su vez, recrear en todo momento desde lo creado o simulado. ***Exploran, miran, observan. Tocan, prueban, gustan, toman, rechazan. Adoptan y adaptan. Disfrutan. Eligen***. Emplean el ***cuerpo*** para estar, para transitar, para expresar, para ser; juegan con el ***espacio habitándolo, dialogando*** con él; y con sus propios cuerpos alternan ***lenguajes***, naturalizando lo nuevo con la sencillez de una sonrisa. Los soportes no convencionales se vuelven oportunidades de lenguaje y los lenguajes en oportunidades diversas para alfabetizarse en opciones múltiples.

Son niños y niñas que han tomado la posta con identidad cuasi-científica: son capaces de ***experimentar, comparar, interactuar.*** Abren infinidad de ventanas hacia una ***imaginación*** frondosa, activa, colorida.



Pueden ***generar hipótesis*** desde la experiencia, pero también desde la ***suposición,*** el ***recuerdo,*** las ***anticipaciones*** aventuradas: en ellos fluye con verdadera naturalidad la capacidad de juego: ***así aprenden, jugando.***

Ante una instancia de evaluación y devolución, invitamos a las docentes que participaron en las capacitaciones 2014-2015 a narrar sus experiencias para que pudieran expresar qué creen que los niños y las niñas pudieron **APRENDER** en las diferentes oportunidades en que se han diseñado e implementado estrategias pedagógicas mediatizadas con TICs.



Varias son las categorías que pudimos relevar en estos relatos para socializar respecto a los APRENDIZAJES evidenciados; y en todas, se registra una interdependencia que origina y se retroalimenta en modos permanentes.

A modo de ensayo de agrupamientos:

**** Formas de expresión, observación, producción***

"(...) *La incorporación de estas herramientas promueve el protagonismo de los alumnos como seres capaces de producir sus propios conocimientos; favoreciendo su autonomía, su autoestima y crecimiento. Fueron incluidas en diferentes ámbitos de experiencias de aprendizajes. Uno de los recortes seleccionados fue ´**Recorriendo nuestro país la República Argentina**´*, pensando la estrategia con *"las tablet, el cañón y la pantalla, (…) que ayudaron para tener otra mirada a través de la observación, como así también para conocer e investigar a cerca de paisajes, costumbres, pueblos aborígenes, leyendas y cuentos argentinos, obteniendo resultados sorprendentes." - (**Hocreyters**, Gabriela – Jardín 28 – Santa Fe)*

**** Vínculos y colaboración***

"(…) trabajando en una implementación en sala de tres años, luego de haber diseñado rompecabezas y juegos de asociación con fotos tomadas por los alumnos, con la herramienta Jclic, comenzamos a jugar con los niños. Claro, era la primera vez que utilizaban la notebook con el mosse (nuevo desafío) para poder jugar. En un pequeño grupo, 4 alumnos, luego de enseñarles a hacerlo, comenzaron a probar, practicar, encontrándole la vuelta rápidamente todos, menos un niño que no podía utiliza el mouse. Un compañero le toma la mano, indicándole cómo

*hacerlo, ayudándole en el movimiento... pero faltaba algo, presionar para hacer el click. Seguía sin poder lograrlo. Fue allí cuando el compañero que lo estaba ayudando, le indicó que lo hiciera con la otra mano.... Así logró jugar, sin problemas, al juego de rompecabezas planteado de la siguiente manera: con la derecha movía el mouse y con un dedo de la izquierda hacía click. ¡Cómo nos sorprenden a diario! Fue un hermoso ejemplo de trabajo colaborativo". (**Aranda**, Bibiana – Jardín 49 – Villa Constitución).*

*"Los niños vivieron con mucho entusiasmo la implementación del uso de las tablets en la sala. Manipularon, exploraron y usaron con naturalidad las mismas. Compartieron las actividades con sus compañeros logrando esperar su turno, ayudando al otro si era necesario, trataron de solucionar dificultades por si mismo y cuando no pudieron, solicitaron ayuda. Considero que lo que más lograron aprender fue que la tablet es un elemento para compartir, para resolver dificultades en conjunto, para explorar, para investigar". (**Hang,** Claudia – Jardín 163 – Santo Tomé).*

*"En cuanto a las experiencias vividas fueron diversas y en distintos contextos. Me interesa destacar que en la aplicación del recursos elaborados por la docente para trabajar semejanzas y diferencias fue donde primó el trabajo solidario entre los niños. Si algún niño no lograba resolverlo, su compañero lo ayudaba con total naturalidad entre ellos. El respeto, la colaboración, solidaridad y trabajo en equipo, han sido los aprendizajes más destacados, a mi criterio, entre muchos otros" (**Gauna**, María Alejandra – Jardín 174 – Santa Fe).*

La importancia de vivir *"el proceso de las estrategias diseñadas por las docentes, en donde los niños y niñas tienen la oportunidad de experimentar lúdicamente con los dispositivos tecnológicos y de expresar con dichos elementos sus emociones, sentimientos e ideas, construcciones a través de sus producciones, realizándolo de manera individual y con el otro, apostando a un trabajo colaborativo que potencia el desarrollo del aprendizaje". (**Sidoni**, Ana -Jardín 223 – Santa Fe)*

*"Este camino transitado en tramas me permitió vivenciar experiencias enriquecedoras. Quiero recuperar de ellas el hacer con otros, que permitió el logro de aprendizajes. Me asombró la naturalidad con la que los niños manejan el dispositivo, el diálogo corporal que se establece al explorarlo, que sin duda deja entrever el andamiaje en el proceso de aprendizaje. Recuerdo a un niño manipulando la Tablet para poner música a un juego grupal con consignas, y a otros dos observando junto a él para descubrir el ícono que debían activar y desactivar durante el juego. Se tomaron un tiempo para observar, explorar, buscar y encontrar. Lograron reproducir la música y pararla para guiar el juego. Después cambiaban de roles y explicaban a otros pares el proceso realizado, un ejemplo de aprendizaje colaborativo". (**Gómez**, Adriana – Jardín 80 - Rosario)*

**** Competencias tecnológicas***

"Han usado las tablets para una experiencia tan simple como tomar fotos. No sé si se

*puede saber lo que aprendieron con exactitud; sí puedo decir que en ellas/os, al emplearlas, se crea una ansiedad y una predisposición que favorece la autoestima , les genera prestar atención a lo que están mirando, (…) disposición para ayudar al desempeño del otros compañeros". (**Villani**, Alicia – Jardín 223 – Santa Fe)*

*"(...) demostraron alegría, predisposición y entusiasmo al ofrecerles las tablets; en algunos casos fueron ellos mismos los que descubrían las distintas posibilidades que les brindan las apps . Fueron creativos, y pudieron transmitir a diferentes docentes el trabajo realizado, contando el paso a paso, como así también enseñar a ´otros´, el funcionamiento del dispositivo, desde el encendido, desbloqueo, búsqueda de las apps (...)". (**Forti**, Karina – Jardín 255 - Sta Fe).*

*"Muchos de mis alumnos tuvieron la posibilidad de conocer y explorar una tablet, aprendieron a utilizarla; desde cómo prenderlas, buscar juegos, significados de palabras, fotos de lo no conocido, etc. Les dio la posibilidad de explorar e investigar en el momento, evacuando dudas de manera inmediata. Aprendieron y se divirtieron". (**Herrador**, Vanesa – Jardín 255 - Santa Fe)*

**** Disfrute, placer, juego, interés***

*"El uso de las tablets logró despertar un gran interés; resultó un recurso valioso al momento de trabajar en la sala, generando aprendizajes significativos para nuestros/as alumnos/as, permitiéndonos formar niños/as críticos/as, que puedan desenvolverse en una sociedad donde las relaciones cada vez están más virtualizadas. Lograron aprender a observar y escuchar diferentes formatos digitales de cuentos e historias; a investigar y recopilar datos; a utilizar y explorar las diferentes aplicaciones para sacar fotos, filmar, grabar y enviar videos." (**Duso**, Melisa - Jardín Nro. 52 – Santa Fe).*

*"Podría decir que los niños y las niñas aprenden cada uno/a a su tiempo y de manera procesual; que para ellos/as fue una experiencia, ´**le pasó a cada uno**´; yo los ví disfrutar, estar en movimiento, recorrer las propuestas, jugar creando y crear jugando, compartir, expresarse utilizando diferentes lenguajes. El aprendizaje está en la vivencia de cada uno/a, la huella que ese momento les dejó". (**Rodríguez Burgués**, Mariana - Jardín 137 – Rosario).*

Durante las implementaciones *"(...) se los pudo ver a los/as niños /as explorar, manipular, apropiarse, acceder, utilizar las tablets sin dificultades, con libertad y dinamismo, resolviendo situaciones problemáticas, aprendiendo con el otro y junto al otro, en y con el cuerpo; hacer un mix potente con "las emociones, los vínculos, los lenguajes, los valores. Despertando en ellos el disfrute y el placer por jugar con tecnologías digitales. Contribuyendo en la construcción de su autoestima, de su autonomía, actitud crítica y reflexiva, sintiéndose protagonistas de sus propios aprendizajes. Las TICs son grandes facilitadoras y motivadoras del aprendizaje significativo". (**Galli**, Raquel – Jardín Nro. 28 – Santa Fe).*

**** Desarrollo de la creatividad, arte, estética, manejo de emociones***

"Haciendo memoria de las experiencias transitadas: niños y niñas de sala de 4 años del Jardín 310 de Villa Gobernador Gálvez con una propuesta llamada Abrazos. La docente había

*trabajado con sus alumnos y las familias, a partir de juegos y un cuento de donde tomaba el personaje que luego iba a visitar los hogares. Cuando se incorpora el kit de tablets, cañón y netbook, la docente retoma aquel proyecto trabajado a principio de año: dibujos, fotos y trae nuevamente la propuesta para enriquecerla aún más. A partir de las tecnologías digitales, los niños evocan aquello vivido, experimentan otras alternativas vinculares, por ejemplo, cuando deben activar la música desde la Tablet. Generan hipótesis, comprueban… Proyectan con el cañón fotos tomadas por ellos mismos a principio de año, imaginan y dibujan sobre el rostro diferentes gestualidades". (**Cirilli**, Cecilia – Jardín Nro. 310 – Villa Gobernador Gálvez).*

"Los niños aprenden no solo el uso de las aplicaciones (…) que el docente selecciona criteriosamente (...), sino que las Tic también ofrecen múltiples usos y posibilidades. En una de las Implementaciones creamos un Espacio Lúdico" especial. Le lamamos "Planeta Tecno"; *"empleando el cañón, proyectando imágenes y musicalizando el ambiente"*; fue un *"desplegar y dar vuelo a la imaginación. Imagen y sonido . (…) Melodías que se unen y se repiten, sonidos y ruidos que alternan y se compaginan para crear un mensaje sonoro. Así la sala se transformó en* otro *espacio especialmente para jugar. Se creó una trama narrativa a partir de una situación imaginada que los invitó a dramatizar, expresar ideas, poner el cuerpo en acción a través de movimientos, gestos , planificar y establecer acuerdos con los compañeros, crear entre todos los participantes un relato (...) en los que hay una sucesión de acontecimientos; el niño crea los personajes, los vive, los dota de sentimientos, poderes, los pone en relación con otros . Los niños aprenden a observar, desarrollar las posibilidades expresivas de su voz, del juego dramático, la producción teatral espontánea, la interpretación , reconocimiento y discriminación del lenguaje visual (imágenes de galaxia, planetas, tierra, luna, estrellas y el lenguaje sonoro (ruidos, tormenta, despegue de cohetes…música con diferentes ritmos y melodías); los niños interactuaron con otros en forma colaborativa;* se escucharon expresiones como "*yo soy el que maneja las nave y vos bajabas en el planeta"* En el espacio de juego también se dispusieron objetos variados como cajas de diferentes tamaños para que a partir de ellos, los niños construyeran "*cohetes, refugios , etc." .* Con las tablets, al descubrirlas en el mismo espacio, los niños se avinieron a dibujar *"escenas vividas en el planeta utilizando la aplicación Kids doodle;"* comunican, expresan, representan con los dibujos todo lo vivido... "*Los niños aprenden porque ellos son protagonistas y ponen en juego operaciones cognitivas; (…) dramatizar, expresarse interactuando con sus pares en una producción grupal. Desarrollar habilidades en el uso de herramientas digitales y juegos. Explorar las posibilidades que le ofrece el escenario lúdico. Desarrollar formas de expresarse a través de gestos, movimientos, lenguaje oral , gráfico y acciones que acompañan las distintas situaciones dramatizadas en un mundo creado a partir de la combinación de imágenes virtuales proyectadas, imaginadas, sonidos, melodías musicales y herramientas tecnológicas (…)" (**Ginessi**, Marisa – Jardín 313 – Villa Constitución).*

*"Los niños en contacto con las tecnologías digitales, lograron adquirir un cúmulo de aprendizajes (…) Interactuar con herramientas igitales para conocer otros modos de aprender, de aprender jugando, y que en esa interacción se aprende junto "al otro"; aprender a dar tiempo, a esperar el turno, a compartir, a socializar experiencias y producciones con los demás. A reconocer al cuerpo como eje fundamental para lograr dichos aprendizajes, a poner en juego la emoción, los sentimientos." (**Vera**, María Inés – Jardín 255 – Santa Fe).*

"(…) me detendré a contar una experiencia con niños de salas de 4 años, a la cual denominamos "La fiesta de los sentidos". Ambientamos una sala con paños de tela a modo de cortinas, luces, música, proyector, paño blanco, siluetas (para jugar con las sombras), cortinas

*con variados materiales para intervenir, figuras con diversas texturas, fragancias y sonidos, un sector con almohadones, plumas, pelotitas masajeadoras, etc. Se les propuso ingresar a este "espacio nuevo", recorrerlo escuchando la música, observar y experimentar con todos los elementos, que cada uno elija. (…) buscamos almohadones, realizamos ejercicios de relajación (…) reunidos en ronda conversamos sobre lo vivido y sentido. Durante toda la actividad se usaron tablets para filmar y otra para sacar fotos. Al pensar esta actividad tuvimos la certeza que estábamos facilitando experiencias para que nuestros niños exploren, vivencien y jueguen multisensorialmente; pero sólo el día que las llevamos a cabo pudimos ver y sentir lo que provocó no solo en los niños sino también en adultos. Desde el grupo de compañeras que día a día nos comunicamos proponiendo nuevas ideas para el armado y ambientación de este espacio en el SUM, los comentarios y aportes de otras compañeras hasta el impacto positivo y significativo que provocó en los niños. Cabe destacar el papel que los aspectos emocionales desempeñaron en todo momento, la disposición de los niños ante la novedad, lo desconocido; el ánimo, la predisposición que les brindó esta maravillosa aventura. Su capacidad de poder intervenir, la sensación de seguridad, el desenvolvimiento y autonomía que pudieron establecer cada uno de acuerdo a sus posibilidades. Estas actividades sensoriales les brindaron la oportunidad de ponerse en situación de compartir con otros. Se vivió un clima de encuentro, de distensión, imaginación, descubrimiento… guiados por esa curiosidad natural por conocer, se desplazaron por el espacio observando, tocando, probando, descubriendo, relacionándose con los objetos y con las personas". (**Forti**, Sonia Marcela – Jardín Nro. 28 – Santa Fe).*

**** Sobre tiempos y reglas, acuerdos y participaciones***

*"(...) pude observar a los niños experimentar con tablets y con notebooks, con proyecciones del cañón, con juegos de luces; dramatizando, interviniendo espacios, jugando con Apps, armando rompecabezas; utilizando recursos preparados por las docentes que utilizaron herramientas de autor de software libre con una intencionalidad pedagógica orientada al tema elegido (…). Los niños pudieron poner en práctica el trabajo colaborativo, el "hacer" con otros, aceptar sugerencias, emitir opiniones, esperar turnos, ceder espacios y tiempos, asumir y respetar roles, desarrollar la creatividad, atreverse al error, explorar diferentes dispositivos tecnológicos ensamblando lo digital con total espontaneidad". (**Del Pino**, Mariel – Jardín 255 – Santa Fe).*

*"Podría contar que es una experiencia maravillosa; como docente tuve que aprender a mirar de otra manera para poder entender lo de las nuevas tecnologías. Como quién dice me tuve que ´amigar´ con las tabletas digitales. Pude ver a los pequeños interactuar, llegar a acuerdos, establecer pautas de juego, explorar los dispositivos; fue sorprendente. Creo que lograron observar, coordinar, interpretar, acordar, consensuar, seleccionar; las nuevas tecnologías permiten ponerlos en el lugar de protagonistas y productores de su conocimiento". (**Ramús**, Luciana – Jardín 151 – Villa Constitución).*

*"Para mi asombro (...) los niños fueron capaces de esperar su turno, realizar un trabajo colaborando con otros pares, manipular las tablet como elemento fácil de aprender a utilizar". (**Defassio**, Verónica – Jardín 310 – Villa Gobernador Gálvez).*

"En los jardines he observado que las tecnologías digitales son un gran estímulo para el aprendizaje. Uno de los grandes aporte que hace la tablet, es la relación vincular que el niño-a pone en juego . La necesidad del contacto con el otro. Cada uno sabe una parte. He observado

*con naturalidad compartir saberes, hacer acuerdos, respetar sus tiempos, tolerar la espera, asombrarse de los propios logros y del compañero , cuidar algo que es de todos, crear y producir conocimientos juntos". (**Aguado**, Sonia – Equipo de TDI – Rosario).*

Cuando hablamos de estrategias pedagógicas mediatizadas con TICs, siempre llegamos a conclusiones similares: los niños son "(...) *los protagonistas. Participan de cada una de las propuestas pedagógicas (…)"* con autonomía y disposición, "*construyendo sus propias reglas para el uso, permitiendo que dicha herramienta pueda circular, sin que se transforme en un objeto de uso personal. En varios momentos de las propuestas se pudo observar que comenzaba un niño/a o varios niños/as, con la aplicación o la herramienta seleccionada y continuaba la ronda enriqueciendo de acuerdo a su creatividad e imaginación. Es una herramienta muy importante porque con ella se puede continuar trabajando los múltiples lenguajes, generando espacios de juego, placer y aprendizaje."* El trabajo continúa, es un desafío de todos los días. Vamos "(...) *replicando los saberes aprendidos en la capacitación con el resto del mis pares docentes y utilizando las tics en los distintos proyectos, tanto áulicos como institucionales". (**Trentino**, Noelia – Jardín Nro. 223 – Santa Fe).*

Sujetos desde la integralidad de un Cuerpo que es movimiento, aprendizaje, protagonismo...

Durante el período de evaluación, a los grupos de docentes que participaron del plan de formación, les pedimos contestar a través de encuestas virtuales, una pregunta abierta que refiere al CUERPO de los sujetos que han protagonizado las estrategias pedagógicas con tablets.

Concretamente, el interrogante fue:

"Algunos estudios han tratado de alertar al mundo adulto respecto a cierta pasividad que se nota en los niños de nuestra contemporaneidad. ¿Qué puede relatar usted respecto a los/as niños/as y la disposición del CUERPO en la implementación de estrategias con TICs?"

Las respuestas que hemos recogido nos invitan a corroborar nuevamente las hipótesis que planteamos al inicio de este recorrido de investigación-acción.

En diversas implementaciones, se han verificado cuerpos en movimiento, que "ocupan" espacios, que se sienten habilitados, que están dispuestos a saltar, corres, reptar; cuerpos de sujetos alegres, que adoptan posturas cómodas, que pueden elegir flexiblemente sus ritmos para desplazarse. Capaces de alternar espacios y apropiarse de ellos. Cuerpos que se movilizan para recostarse, caminar, jugar, esconderse; que pueden permanecer sentados pero también elegir pararse, subir y bajar, rotar, acostarse en el piso.

Relata **Bibiana Aranda** (Jardín 49): *"Más cuerpo en movimiento que en el Nivel Inicial, imposible... Y las tics, no son la excepción. Las usamos saltando, corriendo, realizando intervenciones en pantallas, recorriendo los diferentes grupos para encontrar lo que "cada uno"*

busca y necesita. En la sala, el patio, SUM; experiencias directas en los diferentes ámbitos de la institución; en parejas, en grupos, etc. Además, por ejemplo, en las salas de tres y cuatro años, al utilizar la app COLOR RIPLE, utilizaron todo el cuerpo para experimentar: nariz, boca, mejillas, codos (...)". Son experiencias que nos permiten inferir cuánto de desafío surge al hablar de tecnologías que le permite al niño seguir siendo niño en sus movimientos corporales.

Otras experiencias nos han permitido reflexionar sobre la quietud y las posturas físicas que se creyeron, tradicionalmente, condiciones indispensables para el aprendizaje. Se trata de observar a un sujeto que "no se aguanta" la pasividad.

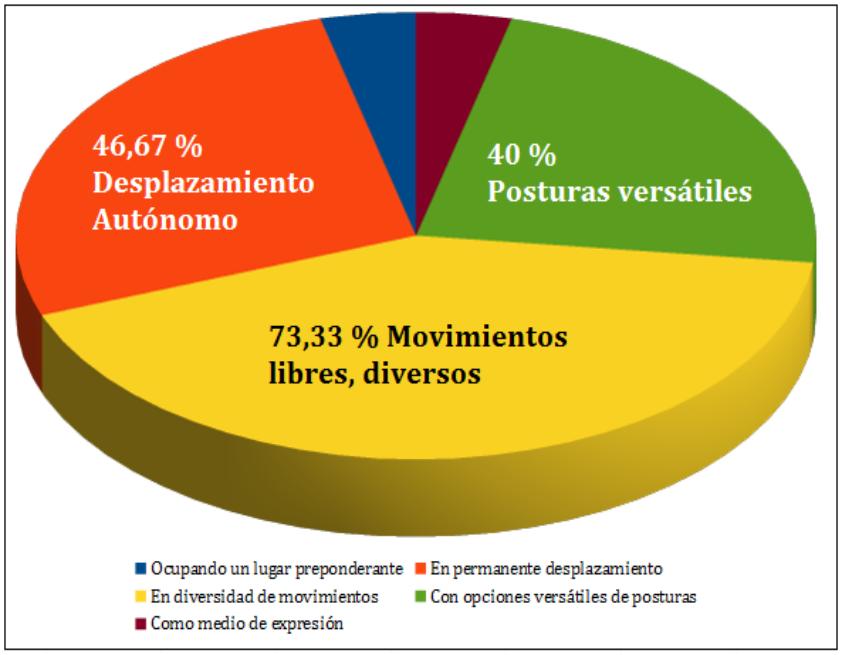
Marisa Ginessi (Jardín 313), nos cuenta: *"El niño de hoy no es para nada un ser pasivo, se involucra totalmente en el aprendizaje, es demostrativo, expresivo; desde el enojo a la algarabía; gestos, gritos, risas, saltos, abrazos… Vale al docente "dar el primer puntapié" para que surjan múltiples ideas en base a una propuesta. El cuerpo se involucra en el aprendizaje totalmente, desde una actividad como puede ser la proyección de un video (utilizando cañón y pantalla) se estimula a la interacción: el niño, al observar y describir, lo hace involucrando su cuerpo, sus gestos, sus miradas, sus voces; interviene en ese espacio de proyección para detener la imagen cuando genera sombra o se levanta para señalar lo que le agrada y quiere compartir. Sabe que puede pararse, preguntar, interrumpir. Detiene la imagen para observar con precisión, genera diálogo, genera discusiones (...) No ocurre lo mismo con el cuerpo cuando se proyecta un video utilizando un tv; allí hay un cuerpo pasivo que no puede intervenir directamente (...)".*

En otros encuentros se ha vivenciado la experiencia del cuerpo como motor fundante de vínculos... En palabras de **Mariana Rodríguez** (Jardín Nro.137): "*Cuerpo como unidad, como un todo, como medio de expresión, como posibilitador. Durante el desarrollo de la estrategia se intentó pensar en estos cuerpos singulares pero que necesitan comodidad, libertad, sentirse habilitados y que tengan la posibilidad de habitar el espacio y atravesarse por la experiencia"* ; estuvimos frente a niños/as que son capaces de hacer durar la infancia en gestos sencillos que se hunden en nuestros corazones y nos obligan a quitar caparazones para jugar con ellos "desparramados" en el césped, bajo la sombra de algún árbol, para detener el tiempo en nuestros cuerpos de adultos y maestras. *"Que dure ese cuerpo que nada sabe de divisiones ni privilegios; que dure esa atención que tiembla; que dure esa travesía sin fronteras; que dure ese lenguaje que ríe con el lenguaje. Hacer durar la infancia. Como quien hace durar ese amor que cierra su boca y enciende sus ojos."* (***Skliar**, 2013)*

Un cuerpo en estrecho vínculo con el tiempo y el placer, un cuerpo activo que transita con ganas de mirar, de asombrarse, de protagonizar un proceso placentero; **Roxana Peira** (Jardín 53) nos cuenta que es importante... "(...) *provocar el asombro y la curiosidad por descubrir nuevos modos de conocer realizando múltiples recorridos por los espacios escolares internos y externos, valorando el movimiento del cuerpo en el hacer. Fue así que se diseñaron esos espacios para que permitan el sostén de los aprendizajes en los que el juego sea verdadero presente, el tiempo no sea apurado, donde la confianza y la seguridad tengan un lugar preponderante para que el cuerpo en movimiento se pueda desplegar en un ambiente flexible y de libertad. Los niños/as se dispusieron con soltura sosteniendo la tablet e interactuando con sus pares en la comodidad y el placer que se dejaban ver en los modos de disponerse corporalmente, en el suelo, recostados, con la panza hacia arriba, hacia abajo, con los almohadones, en las mesas, en los diferentes sectores, (…) generando una disposición placentera por donde se los*

observaba."

Desde la media de reiteraciones en las respuestas abiertas que vertieron en la encuesta virtual las docentes, podemos proponer el gráfico que se inserta aquí.



No nos ocupa la cuantificación de las variables como rigor científico. Sólo sirven los porcentuales, en este caso, para valorar las hipótesis iniciales respecto a las observaciones que los mismos docentes han hecho en sus espacios institucionales para `poder hablar del cuerpo de los niños involucrados en un ámbito de juego y de aprendizaje con tablets.

Pilares para una CIUDADANIA con pilas...

Durante las evaluaciones finales de los ciclos 2014-2015, también solicitamos apreciaciones personales desde las experiencias realizadas en cada institución respecto a las relaciones que podrían establecerse entre formación de ciudadanos y estrategias diseñadas con TICs.

Algunas respuestas fueron más que significativas:

"Las estrategias con las TICs complementan, renuevan, diversifican, aumentan las opciones de accesibilidad y construcción del conocimiento. Generan dinámicas de trabajo orientadas al desarrollo de habilidades y de competencias para la enseñanza y amplían horizontes y miradas en relación a las que ya existe, permitiendo pensar las propuestas pedagógicas en función de ampliar los aprendizajes de los alumnos de nivel inicial. La incorporación de un kits de herramientas tecnológicas posibilito´ incorporar otras materialidades para que los aprendizajes sean flexibles, creativos, versátiles, acorde a los usos y funciones en cada realidad y contexto social y educativo. Las TICs ayudan a construir la identidad y la subjetividad del sujeto de aprendizaje en el marco del contexto escolar con el fin de ampliar espacios públicos de participación real de los distintos protagonistas mediante acciones individuales, colectivas, participativas y democráticas. Pensar en la construcción de ciudadanía supone pensar en las construcciones culturales en el ámbito escolar como un espacio público y social y como lugar donde se generan acciones pedagógicas para que los educandos se inicien en la construcción de ciudadanía como sujetos autónomos,

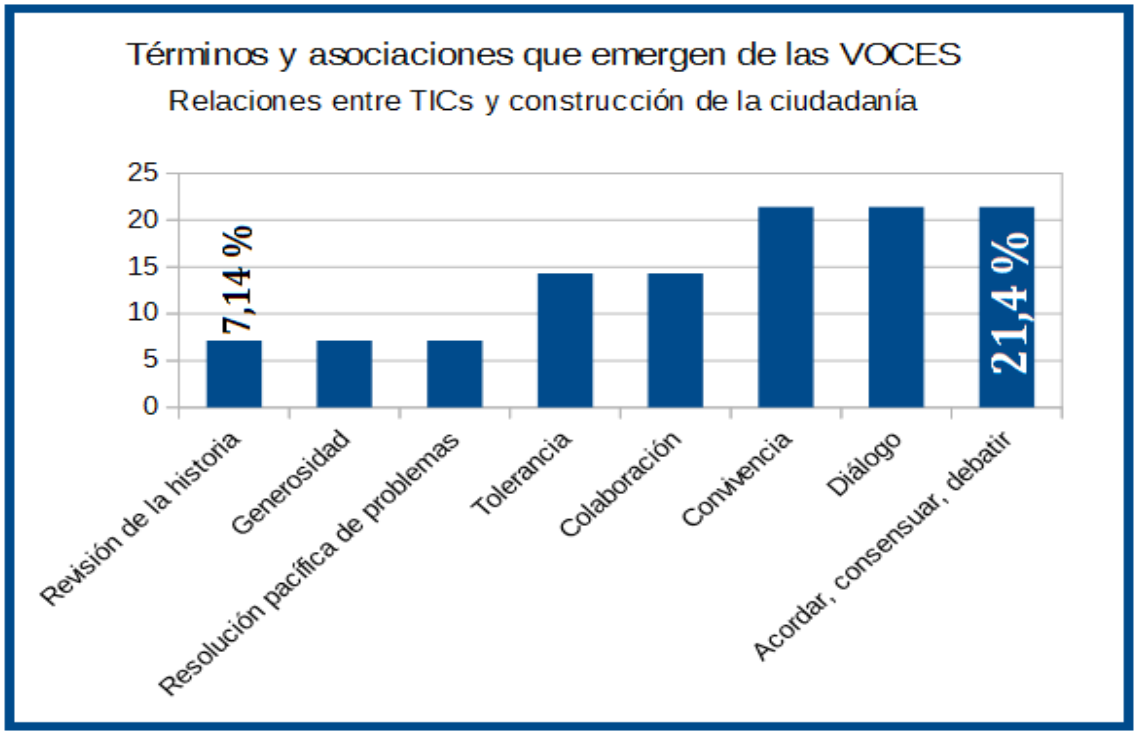
participativos, democráticos, involucrados para pensar cómo construir el mundo en el que viven" (**Redero**, Alicia – Jardín 28 – Santa Fe).

"Las estrategias implementadas con TICs, pensadas por las docentes para un grupo de alumnos en particular, en este contexto que le es propio y que a su vez lo vincula con un universo más amplio que lo potencia y enriquece, favorecen la construcción de ciudadanía en tanto etnográficamente se piensa en el ambiente socio cultural propio, contextualizado, interpelándolo de manera crítica, posibilitando un intercambio participativo y democrático de todos los actores que intervienen en la formación del sujeto que aprende" (**Del Pino**, Mariel – Jardín 255 – Santa Fe)

"Están íntimamente relacionadas, ya que se tiende a fomentar niños libres, independientes, pensantes, generadores de sus propios aprendizajes, con un amplio espíritu de solidaridad y colaboración hacia sus pares" (**Aranda**, Bibiana – Jardín 49 – Villa Constitución). "Las TICs en los jardines permitieron que los docentes revisen las prácticas aúlicas e institucionales pensando en este niño/a y en el qué necesita aprender. Partiendo de una estrategia situada en contexto, respondiendo a un emergente y en la búsqueda de informar y comunicar. Poco a poco se fue posibilitando la formación de futuros ciudadanos comprometidos y participativos desde el ensayo de roles, según entiende esta línea de formación y las políticas públicas provinciales" (**Tempesta**, Verónica – Jardín 55 – Rosario). Con las TICs se han podido establecer "relaciones democráticas, de construcción del conocimiento, en espacios que buscaron fortalecer vínculos con aquellos que me rodeo, desde compañeros, docentes y demás personas" (**González**, Cecilia – Jardín 163 – Santo Tomé).

"El juego es un modo de interacción mediante el cual los niños aprenden, transfieren, interactuan, se relacionan y comunican. Los dispositivos digitales posibilitan, mediante el juego, que los niños adquieran pautas, normas, que sean tolerantes, generosos, amables y respetuosos. Que puedan esperar turno, opinar, criticar, fundamentar, debatir y también permitirse disentir y cuestionar siempre dentro de un marco de participación democrática; esto va sentando las bases e inicia profundamente la construcción de ciudadanía" (Combes, Silvia – Jardín 52 – Santa Fe). "Creo que las implementaciones con TICs movilizaron a las instituciones. La llegada de los dispositivos, la participación de los docentes en la formación, esta posibilidad de repensar los aprendizajes con la excusa de la tecnología, impulsó a revisar las prácticas cotidianas y la relación que se establece con el entorno. De algún modo, estas acciones hacen visible a la institución. Ofrecen la posibilidad de pensar qué ciudadano se está formando y en la responsabilidad que tiene la escuela en la formación de valores democráticos" (**Gómez**, Adriana – Jardín 80 – Rosario).

"(...) Las nuevas tecnologías permiten una mayor interacción y comunicación entre personas, y la posibilidad de compartir información que facilite la utilización de cierto tipo de aprendizaje como puede ser el colaborativo. Permite la igualdad de oportunidades a quienes tienen acceso a estas implementaciones. Estas políticas educativas provinciales son enriquecedoras y facilitadoras de cambios positivos". (**Hang**, Claudia – Jardín 163 – Santo Tomé)



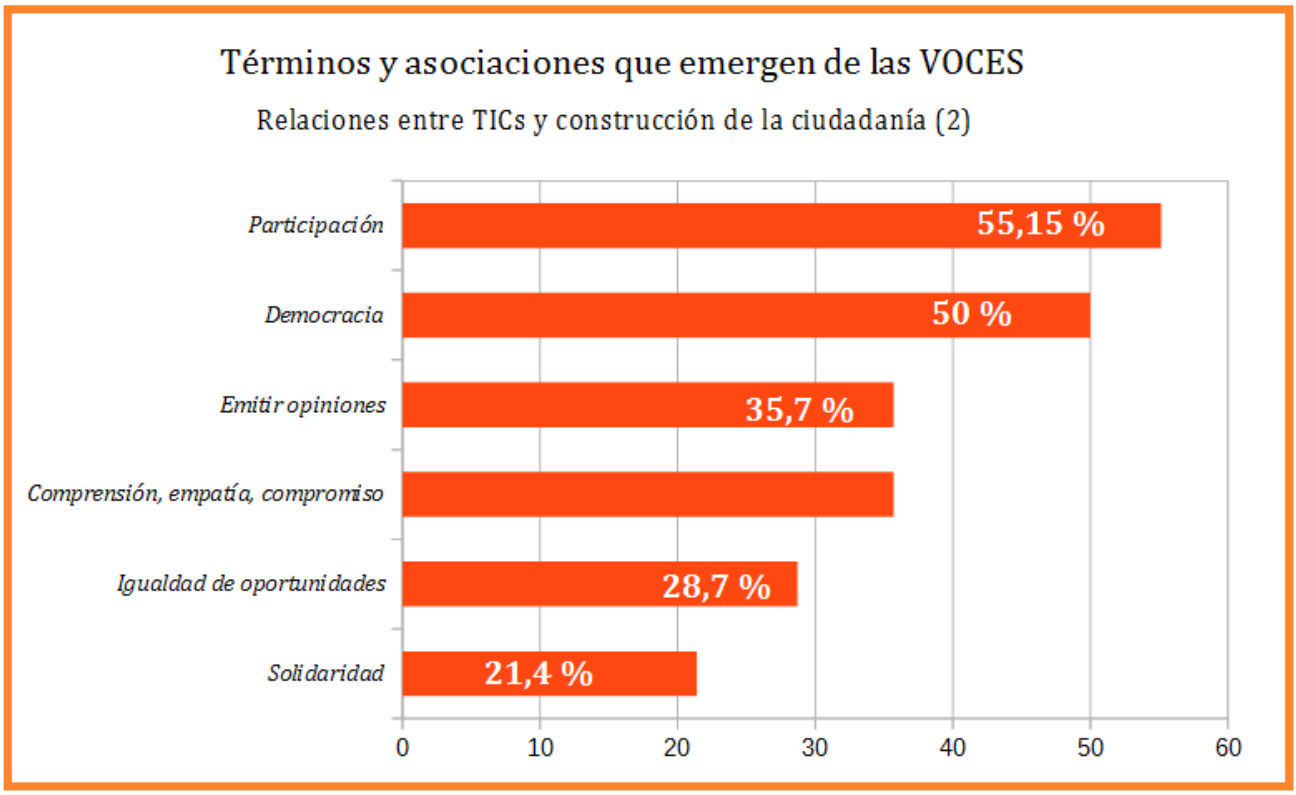
"En un mundo donde la imagen adquiere mayor relevancia, la comunicación se amplifica y diversifica, se hace necesario identificar qué se registra, cómo se hace, para qué; discernir que´ se produce, cómo se hace, para qué. Los dispositivos digitales permiten otras exploraciones. Además de poder recuperar imágenes de un proceso y evocar situaciones vividas, posibilitan revisitar la historia personal y colectiva. Permiten reconstruirse como sujeto, construir identidad. Las estrategias implementadas con TICs facilitan el registro de lo que sucede. El niño toma un rol activo como testigo de aquello que acontece. Formula hipótesis, analiza, cuestiona, propone. Se observa en el proceso" (**Cirilli**, Cecilia – Jardín 310 – Villa Gobernador Gálvez).

"Creo que fundamentalmente, esperamos generar ciudadanos independientes y autónomos. Capaces de tomar decisiones, siendo críticos y activos en sus vivencias y experiencias dentro de sus comunidades. Asumiendo a través del tiempo un rol comprometido y de valorización y respeto hacia las personas y espacios en que habita y se desarrolla como persona" (**Aquino**, Marcela – Jardín 52 – Santa Fe). Las TICs colaboran oportunamente con la formación de ciudadanos. "Considero que son válidas, de suma importancia para el Nivel Inicial, para la educación en general. Dan la posibilidad de continuar con la pregunta, reflexionar sobre la práctica, estimular la diversidad de lenguajes y entramarlos" (**Rodríguez Burgue**s, Mariana – Jardín 137 – Rosario). Generan la construcción de espacios para "la libertad de acciones y de elecciones" (**Stangalino**, Alejandra – Jardín 151 – Villa Constitución).

"Refuerzan, motivan nuestras ganas de pertenecer, de sentirnos parte de, de participar

y ser participados" (**Ramús**, Luciana – Jardín 151 – Villa Constitución).

"Ciudadanía es responsabilidad social en acción que se ejerce mediante la participación efectiva en todos los ámbitos de la sociedad. Las TICs realizan una contribución importante y efectiva en el proceso de formación en esta área. Aportan herramientas nuevas que permite a los niños de hoy formarse paulatinamente para convertirse en ciudadanos informados; además, posibilitan el desarrollo de habilidades de indagación, comunicación, participación y acción responsable. Las TICS pueden apoyar, ampliar y transformar la formación de competencias ciudadanas ofreciendo nuevas alternativas para la acción". (**Hoycreyters**, Gabriela – Jardín 28 – Santa Fe).



"Son relaciones muy ligadas, ya que es un proceso a través del cual los individuos se van apropiando de conocimientos indispensables para el ejercicio responsable de la ciudadanía. Con estrategias mediatizadas con TICs estamos frente a un proceso que se da en un ámbito determinado a través de la interacción entre el docente y los alumnos; se acciona una serie de derechos, deberes y conductas que permiten el buen funcionamiento de la comunidad escolar y que generan el bienestar de todas las personas que la componen. Al no pensar el uso del dispositivo como el modelos "uno a uno" sino con modelos que apuestan a continuar con los aspectos de vincularidad, se va ampliando la integración de ninos/as con capacidades diferentes y minimizando brechas. Al enseñar involucrando al alumno, facilitando y permitiendo su área de intereses, el aprendizaje situado en realidades específicas de cada grupo, este le dará relevancia a lo enseñado, tendrá sentido. Con un docente que acompañe,

problematice, analice y aprenda junto a sus alumnos" el concepto de ciudadanía se genera en la cotidianeidad protagónica (**Peira**, Roxana – Jardín 53 – Rosario).

Es una oportunidad increíble la de sumar TICs en los jardines de infantes ya que "la Educación Inicial es un espacio de subjetivación y de responsabilidad social como constructora y transmisora de cultura que posibilita que los niños, a través las distintas maneras del juego, exploren y se apropien del mundo que los rodea, que se abre más allá del núcleo afectivo y de aprendizajes de la familia, construyendo cimientos de la personalidad. En esta edad contamos con un niño potente, energético y con capacidades de autoconstrucción mientras transforma el mundo, con la fuerza de quien crece y desea crecer, con la riqueza de la curiosidad, del asombro que lo lleva a preguntarse el por qué de cada cosa, en la plenitud de sus sentidos; original, creativo, con el deseo de aprender y de vivir. Un niño portador de valores y constructor de solidaridad, disponible a lo nuevo y lo distinto, con la posibilidad de construir ciudadanía con el otro y los otros, a través de los distintos escenarios de enseñanza y aprendizaje" (**Trentino**, Noelia – Jardín 223 – Santa Fe). "Construir ciudadanía desde la educación inicial es fundamental. Pero pienso que hace falta una vuelta más: involucrar al entorno cotidiano del niño/a. Diseñar nuevas formas de inclusión digital donde la escuela y la familia puedan conjuntamente trabajar en la importancia e influencia de las tics en función de una verdadera y responsable ciudadanía" (**Aguado**, Sonia – Equipo TDI – Rosario).

"En lo que se refiere a la integración de las TICs para apoyar la construcción de competencias ciudadanas, veo que éstas ofrecen alternativas muy efectivas para ampliar y desarrollar conciencia ciudadana. Al ofrecer este tipo de herramientas a nuestros alumnos estamos brindándoles la oportunidad de experimentar la ciudadanía activa, en ambientes donde pueden expresar sus opiniones, observar sistemáticamente la conducta social, plantear hipótesis, comprobarlas, reunir información y organizarla. Siendo conscientes que estamos conformando un modo de subjetivación y que lo que conformamos en esta etapa de la vida marcará caminos para la construcción de ciudadanos responsables y productores; brindamos espacios que favorezcan la autoestima, la valoración, la confrontación de ideas en relación con problemas reales y cotidianos, para que nuestros niños/as puedan pensar libremente y desarrollar su capacidad de crear" (**Forti**, Sonia Marcela – Jardín 28 – Santa Fe).

Habilidades Cognitivas puestas en juego...

Con la encuesta virtual, también quisimos conocer respecto a las prácticas que se implementaron con TICs y los propósitos docentes según las operaciones cognitivas que pudieran o quisieran priorizar en el desarrollo de las estrategias. Según ***Marisa Ginessi*** (Jardín 313) se vislumbra un potencial increíble para desarrollar habilidades del pensamiento desde aristas diversas en propuestas con TICs; y ellas podrían ser:

✔ la PROYECCIÓN DE RELACIONES VIRTUALES como la capacidad para ver y establecer relaciones entre estímulos externos; relaciones que no existen en la realidad, sino sólo potencialmente. Si los estímulos están debidamente organizados, proyectamos esas relaciones ante estímulos semejantes. Proyectamos imágenes, les hacemos ocupar un lugar en el espacio.

✔ El "ANÁLISIS-SÍNTESIS como la descomposición de la realidad – el todo- en sus elementos constitutivos para favorecer el análisis de las partes; la unión de las partes para formar un todo y el mismo u otro nuevo como opción de síntesis.

✔ INFERENCIA LÓGICA como operación mental que nos permite realizar deducciones a partir de unas informaciones previas. Es la capacidad para realizar deducciones y crear nueva información a partir de los datos percibidos.

✔ El RAZONAMIENTO TRANSITIVO como capacidad para ordenar, comparar y describir una relación de forma que lleguemos a una conclusión.

✔ El PENSAMIENTO DIVERGENTE, que tiene fuerte relación con la creatividad. Está contrapuesto al convergente. Se trata de establecer relaciones nuevas sobre lo que ya se conoce, de forma que se llegue a soluciones nuevas, originales, a productos nuevos en forma de ideas, realizaciones o fantasías. Se puede hacer equivalente al pensamiento creativo. Está en función de la flexibilidad. Principalmente necesita de un docente que realice intervenciones pertinentes , preguntas que problematicen e inviten a pensar a los niños estrategias propias y creativas (…)

Tomamos como introducción el aporte de la docente de Villa Constitución para socializar públicamente desde este documento, el hincapié sostenido que hizo el equipo de ***Tramas Digitales en la Educación Inicial*** durante los ciclos de formación 2014-2015 respecto a la consideración específica de las operaciones cognitivas puestas en juego durante la implementación de estrategias institucionales.

Frente la pregunta: "***¿Cuáles cree que son las habilidades cognitivas que se deben priorizar en los procesos de aprendizaje que se gestan con TICs?***" las docentes respondieron explayándose en relatos y/o simplemente mencionando aquellas operaciones del pensamiento que tuvieron en cuenta principalmente. Las variables que más frecuentemente se repitieron como preeminencias, fueron:

- ✔ Pensamiento crítico, interpretar, inferir, hipotetizar.
- ✔ Resolución de problemas
- ✔ Toma de decisiones
- ✔ Pensamiento creativo, anticipar, imaginar.
- ✔ Observar, percibir, reconocer.
- ✔ Describir, deducir, explicar, pensar.
- ✔ Conversar, reflexionar, debatir, acordar.
- ✔ Explorar, indagar, descubrir, registrar.
- ✔ Reunir, agrupar, seleccionar, clasificar.
- ✔ Comunicar desde los lenguajes múltiples.
- ✔ Proponer, comparar, alternar.

En diferentes aportes, emergen también proposiciones interesantes como para continuar el debate socializado:

- ✔ Capacidad creativa y creación personal-
- ✔ Autonomías logradas.
- ✔ Disfrute, placer.
- ✔ Colaboración.
- ✔ Ayuda.
- ✔ Involucrarse, ser parte.
- ✔ Crecer en destrezas motrices y sociales.
- ✔ Expresarse con naturalidad.
- ✔ Atención y memoria.
- ✔ Incorporación de lo visual y lo auditivo para ampliar la mirada sobre los problemas y el entorno.
- ✔ Emisión de juicios valorativos.

Mucho es imprescindible mirar, gestionar, mixturar, comprender, aplicar. A la hora de definir estrategias pedagógicas, *"(…) es necesario priorizar en los procesos de aprendizaje que se gestan con TICs operaciones cognitivas tales como* ***observar, comparar, sustituir, hacer analogías, metaforizar, seleccionar información, simbolizar****". (***Luzzi****, Equipo Técnico)*

Aportes de las TICs respecto a los procesos de aprendizaje y los valores

Tanto en el ciclo 2014 como en el ciclo 2015, las docentes participantes de esta línea de formación han expresado efusivamente las evidencias contundentes respecto a los procesos de aprendizaje mediatizados con TICs, especialmente con tecnologías móviles.

Consideramos oportuno citar literalmente algunas expresiones:

"Considero que la riqueza que aportan las TICs se evidencia cada vez se produce el aprendizaje colaborativo, se establecen acuerdos, se enfrenta a los niños a desafíos que contribuyen al desarrollo de la autonomía personal y social y se da la posibilidad de conocer para elegir. Cuando se ayuda a los niños a tomar conciencia de los propios sentimientos y emociones. Cuando se utilizan para favorecer la comunicación entre la institución educativa y la familia. En la aceptación de reglas y normas para lograr una mejor convivencia". (**Gómez**, Jardín 80). Contribuye "al desarrollo integral del individuo potenciando su creatividad, su honestidad, su tolerancia". (**Combes**, Jardín 52)

Las TICs favorecen "una alta formación en valores, ya que los niños y niñas se relacionan de forma creativa con sus pares, favorecen a su autoestima, fomentan la toma de decisiones y el asumir responsabilidades, respetar a los demás y sus diferentes puntos de vista, asumir compromisos, promoviendo un aprendizaje reflexivo, emocional y social". (**Sidoni**, Jardín 223)

"En las estrategias observadas hubo trabajo en equipo, interacción, creación, participación individual, con el otro, en grupos, intercambio de opiniones, turnos de espera para actuar, involucramiento de los participantes como sujetos activos y participes en las acciones que realizaron, búsqueda de soluciones cuando se presentaba alguna dificultad para avanzar en los juegos y/o resolver algún obstáculo, solidaridad, cooperación, tolerancia, paciencia". (**Redero**, Jardín 28)

(…) "Las TICs, más que otros recursos, por su modo de operarlas incluyen un plus del tipo *´nadie queda afuera, no hay ganadores ni perdedores´;* se puede ensayar, probar, explorar intentar y re intentar, tantas veces como quiera; buscar ayuda en otros compañeros; dentro de la heterogeneidad nos iguala en un punto y fortalece la autoestima" (…) (**Ginessi**, Jardín 313) Las TICs, ofertadas desde estrategias bien desarrolladas, favorecen los procesos de aprendizaje siempre en clave de valores.

"A diario trabajo con los niños y las niñas valores como el respeto por los otros/otras, ya sea de sus opiniones, sus gustos o sus preferencias. La solidaridad, la colaboración, la ayuda a quien lo necesita, el valor de la amistad y lo gratificante de un saludo, un beso o un abrazo. Pude observar que durante el uso de las tablets que los niños y las niñas han ejercitado la tolerancia, el respeto por los turnos y las producciones ajenas, la colaboración y la ayuda". (**Cortés**, Jardín 137)

"Se fomentan valores tales como el sentido de pertenencia a un grupo, la valía personal, la cooperación, la tolerancia, el respeto mutuo (…) favoreciendo simultáneamente las relaciones interpersonales y por consiguiente el proceso de aprendizaje. Los valores importantes que subyacen en una escuela inclusiva son, entre otros, la aceptación, la pertenencia a la comunidad, las relaciones personales, la interdependencia, y la independencia". (**Villani** – Jardín 223)

Los niños, utilizando las tablets, pueden "interactuar con el otro, se comparte, se ayuda, se solidariza, se compromete, ofrece ayuda, colabora, respeta turnos, comprende al otro, disfruta de las producciones de los demás, se expresa y escucha". (**Vera**, María Inés – Jardín 255)

(…) "La educación en valores no la podemos entender sino es desde la transversalidad, en un sentido globalizador e integral. En las estrategias implementadas los valores implicados fueron muchos, valor de la amistad, la diferencia, la igualdad de oportunidades, la capacidad de elección, la responsabilidad, el respeto, la ayuda, la solidaridad, la cooperación, el esfuerzo personal, la autoestima, la tolerancia, el compromiso, el compartir, por citar algunos. Sin dudas las TICs aportan y mucho para la formación en Valores". (**Galli**, Jardín 28)

"(...) En todas las estrategias los alumnos aportaron lo suyo, asumieron y respetaron roles, cedieron espacios y tiempos a sus pares, establecieron reglas y las respetaron, cuidaron los dispositivos digitales, solicitaron y ofrecieron ayuda a los que la necesitaron (...)" (**Del Pino**, Mariel – Jardín 255). Los valores más exaltados son aquellos que nos remiten a las vincularidades establecidas y la necesidad que tenemos de aprender con el otro.

Oportunidades de aprendizaje y construcción de vínculos

Al cabo de ambos períodos de capacitación docente, pudimos constatar la pertinencia de las estrategias de aprendizaje mediatizadas con tecnologías móviles (tablets) como oportunidades para la construcción de vínculos sólidos, alternativos y válidos.

En la voz de algunas docentes que participaron, generamos un resumen:

"Las TICs generan una gran posibilidad de crear vínculos. Posibilitan al docente y al niño explorar un sinfín de posibilidades creativas. Para las docentes, el primer vínculo con el lenguaje digital es desde la incertidumbre. Para el niño/a, ese acercamiento es natural y fluido. Para ambos es una invitación al encuentro, la necesidad de aprender con y del otro. También tendríamos que pensar en una articulación más profunda entre la institución escolar y el entorno familiar del niño/a. ¿Cómo trabajar conjuntamente para aunar y seleccionar con criterio responsable toda la información necesaria que se le ofrece al niño?" (**Aguado**).

"Las TICs favorecen la construcción de vínculos no solo por el dispositivo móvil que permite su utilización entre varios niños, sino por la estrategia planteada por la maestra que favorece el fortalecimiento de lazos. En este sentido, el criterio docente es fundamental para potenciar aquello que ya está presente en el grupo. El rol del adulto sensible que ´lee´ lo que sucede es imprescindible para poder ofrecer a los niños el acceso a herramientas digitales que colaboren, en este caso, el aspecto relacional". (**Cirilli**)

"Las tics permiten una mayor interacción y comunicación entre compañeros; impulsan un trabajo colaborativo que llevan a la solidaridad, promoviendo la integración del grupo, favoreciendo la productividad" (**Hang**) Son vínculos que se refuerzan desde y por el uso de tecnologías que llegan para ser compartidas. No se corresponden al modelo "1 a 1".

La inclusión de tecnologías digitales móviles, específicamente las tablets, han brindado "oportunidades para la construcción de espacios vinculares. Las experiencias observadas me permiten afirmar que los niños establecen vínculos de aprendizaje con ellas, comparten, intercambian puntos de vista, debaten, colaboran con otros. La curiosidad y el interés los enfrenta a desafíos que en el hacer con otros resultan más placenteros. Recuerdo la cara de asombro de dos niñas que no podían tomar una foto porque el zoom de la cámara estaba ampliado, la imagen no se distinguía, las risas y la complicidad de ambas mostraba el disfrute en el juego. Estuvieron un tiempo explorando hasta descubrir cómo hacer foco para tomar las fotos. La docente cargó de valor e importancia estas acciones que se socializaron a los demás, generando un debate sobre aquello que nos dice la foto para arribar a otros aprendizajes". (**Gómez**).

"Si bien la Tablet es un dispositivo que se presta para ser utilizado individualmente, al ofrecérselo a los niños y a las niñas en modo compartido, los invita a reunirse, a colaborar, a ofrecer ayuda; aquel o aquella que tiene un dominio mayor sobre su uso, manifiesta sus saberes disponiéndolos para quien lo necesita. Se ponen de manifiesto acuerdos, se buscan distintas formas de resolver conflictos" (**Cortés**). Vínculos y vinculaciones que hablan del surgimiento de un sujeto que muestra interés por sus pares. Que se compromete. Que se acerca y se dispone. Las TICs "favorecen las oportunidades de construcción de vínculos afectivos y de respeto hacia los pares en la medida en que se deben compartir los elementos de trabajo, acordar el uso de los mismos, colaborar en la resolución de las diferentes consignas" (**Duso**).

"Creo que las TIC favorecen las oportunidades de construcción de vínculos ya que mientras los niños interactúan, se generan sentimientos de solidaridad y respeto mutuo; el compromiso de cada uno es con todos los miembros del grupo; deben necesitarse los unos a los otros y confiar en el otro. El vínculo que establezcan con la información va a estar determinado de acuerdo a lo que necesiten para resolver la situación". (**Ramús**)

"Cabe destacar y reconocer que con el uso de las TIC se establecen nuevos vínculos con las familias y el entorno social. Creo que las tecnologías móviles desdibujan barreras edilicias y pueden fomentar intercambios más variados entre la institución escolar y las familias, la institución y la comunidad. El surgimiento de nuevos lenguajes que diversifican y enriquecen los diferentes procesos vinculares". (**Peira**).

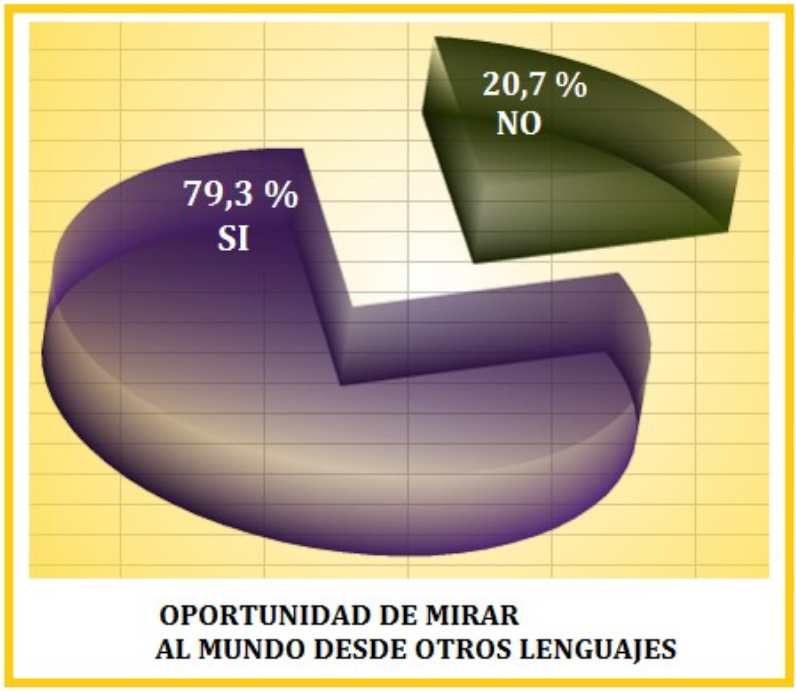
Tiempo, Espacios, Lenguajes… Dimensiones del aprendizaje que se honran especialmente en cada estrategia CON TABLETS…

*"Consideramos que el concepto de alfabetizaciones múltiples es adecuado para plantear una superación del actual centralismo de la cultura letrada como eje de la formación de los profesores. La capacidad de interpretar y producir mensajes con otros lenguajes, la lectura critica de los mismos y la posibilidad de analizar y potenciar las distintas formas de construcción, validación, circulación y acceso al conocimiento que hoy se plantean deberían conformar el núcleo conceptual para una propuesta curricular que permita resignificar la formación de los docentes. Hoy tenemos que garantizar el acceso a la lectura de otros códigos, a la producción de mensajes, a la posibilidad de construir conocimiento y de apropiarnos de él con otras alternativas… y en tanto la escuela no nos proponga estas alternativas estamos reforzando una dimensión de la exclusión social, obstaculizando el principio de igualdad de oportunidades y lo que es más importante, cerrando las posibilidades de construir ciudadanía en todo el pleno sentido del término…" (**Bergomás**, México)*

Que ya no hablamos de ***tiempo*** y de ***espacio*** como cuestiones unívocas, lo hemos explicitado y narrado a lo largo de todo este documento. Que los ***lenguajes*** nos están orillando a nuevos desafíos, también lo hemos debatido. Pero queda aún por socializar las expresiones que vertieron en la encuesta virtual las docentes que han participado de las capacitaciones 2014-2015 cuando solicitamos la reflexión sobre la práctica implementada respecto a estas tres dimensiones que constituían un foco primordial en el diseño de las estrategias requeridas para las implementaciones territoriales.

Sobre los lenguajes y los escenarios propicios para las alfabetizaciones múltiples

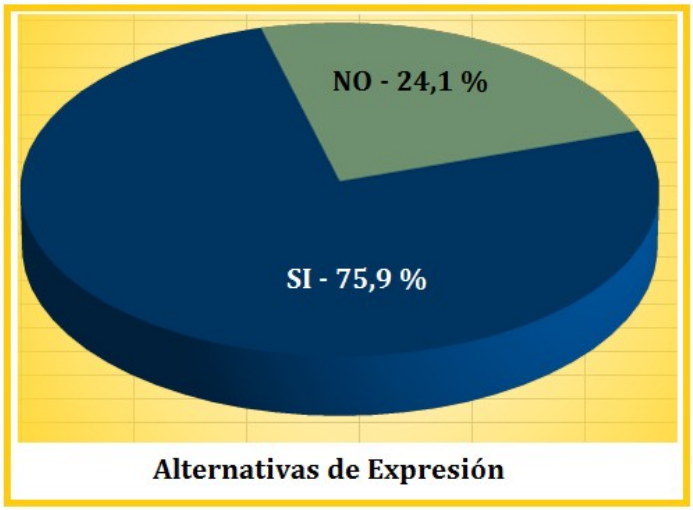
Las TICs en general y las tablets en particular, brindan "la posibilidad de aprender diferentes lenguajes y no sólo el lenguaje oral y el escrito. La presencia de las nuevas tecnologías en el ámbito de la educación modifica los procesos tradicionales de adquisición de saberes. Esto nos lleva a acercarnos a un nuevo concepto, la alfabetización digital, educación que permite conformar una relación crítica y productiva con las nuevas tecnologías, conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes de variados tipos, necesarios para poder comunicarse efectivamente a través de las TICS.



Supone cambios en los modos de hacer y pensar con relación a la información y al

conocimiento; formulando opciones lúdicas no tradicionales que posibiliten una apertura a la creatividad. Desplegando estrategias para la integración de la familia y la escuela a los espacios de juego en la cotidianeidad. Dándole a estas herramientas tecnológicas un buen uso dentro del contexto educativo con el fin de promover las alfabetizaciones múltiples". (***Hocreyters***).

"En cada estrategia planificada se propició el desarrollo de la capacidad de expresión y comunicación a través de los distintos lenguajes verbales y no verbales, el movimiento, la música, la expresión plástica, la literatura, la expresión corporal. Si bien el desarrollo de cada clase específica hacía hincapié en la incorporación de las TIC, ya había un trabajo previo con la docente del área en la que se involucraban los múltiples lenguajes. ´Es entendida la alfabetización no circunscripta al área de Lengua (NAP) sino *al conjunto de saberes que implican contacto con una diversidad de lenguajes (matemáticas, tecnológico, científico, artístico, corporal)´…".* (***Ginessi***)



"La presencia de las nuevas tecnologías en el ámbito de la educación modifica los procesos tradicionales de adquisición de saberes. Esto nos lleva a acercarnos a un nuevo concepto que refiere a la alfabetización digital. Este tipo de alfabetización supone cambios en los modos de hacer y de pensar con relación a la información y al conocimiento. La alfabetizaciones múltiples tienen que ver con esto. Con ***brindar oportunidades*** a todos los niños protagonizar sus propios aprendizajes poniendo en juego sus emociones, sentimientos, deseos. Es en ésto a lo que se debe apuntar para pensar una estrategia teniendo en cuenta este concepto". (***Vera***)

"Primeramente es la mirada epistemológica del docente la que habilita a nuevas formas de aprender y de enseñar para pensar en una estrategia de aprendizajes significativos acordes a lo que necesitan aprender los niños y niñas de la educación inicial, pensando seriamente en una serie de intervenciones, decisiones y procesos con cierto grado de intencionalidad y sistematización que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas, acciones, modelos y prácticas pedagógicas. La educación no puede estar al margen del contexto o al margen de la sociedad en la que se desarrollan las personas, por lo que todo proceso educativo debe ser contextualizado pues es aquí donde el conocimiento adquiere significados y la integración de las TIC a la educación tienen una razón válida. Las tecnologías digitales son parte del contexto en el que la mayoría de los niños y niñas se desarrollan y su uso y la interacción con estos recursos deberán ser parte de las experiencias de aprendizaje que le brinde el jardín de Infantes. Sin embargo, una herramienta como lo es la tablet no debe ser un objeto de conocimiento en sí misma, sino una herramienta que utilizada con estrategias adecuadas nos puede ofrecer la gran posibilidad de que los niños y niñas a través del juego y el interactuar con ella, mejoren, potencien y enriquezcan sus posibilidades de aprendizaje. Promoviendo aun más sus actividades cognitivas.

La versatilidad que posee su uso puede estimular la capacidad viso-motora y psicomotora de los niños/as, a fin de favorecer el desarrollo de los aprendizajes significativamente. Es importante destacar que el uso de las TIC no sacrifica el contacto de los niños y niñas con su entorno. Los recursos digitales pueden convertirse en excelentes herramientas didácticas que impactan y activan la motivación en los niños y niñas, pero no dejando de lado la interacción con actividades vivenciales con otro tipo de materiales que son enriquecedoras pero que sumadas a las TIC se potencian, teniendo presente qué aprendizajes y habilidades queremos desarrollar en los niños y niñas en educación inicial" (***Peira***)

"Para diseñar una estrategia que concuerde con las alfabetizaciones múltiples, tenemos que tener en cuenta los modos de aprender de los niños que transitan la educación inicial. Sabemos que lo hacen a través de la ***percepción, las imágenes y las sensaciones para arribar a los conceptos***. Posicionados desde esta lógica, las propuestas con impronta digital deben permitir el ***cruce de lenguajes***. Resignificar aquello que fue un proceso de aprendizaje para los niños y potenciarlo con la inclusión del lenguaje digital.

Cuando acompañamos a los docentes en el diseño de las estrategias les proponemos revisar los procesos de aprendizaje de sus alumnos, las propuestas que han planificado a lo largo del año y desde allí pensar cómo articularían el lenguaje digital para potenciarlos y enriquecerlos. En varias experiencias se pudo observar la sinergia con otros lenguajes. Recuerdo una propuesta en la que se trabajó desde el lenguaje plástico sumando la música, el juego corporal, las imágenes y se logró crear un espacio de aprendizaje en el que se evidenció el cruce de lenguajes. (***Gómez***)

"Debemos brindar estrategias donde se incluyan los recursos tecnológicos, desde múltiples miradas, como herramientas, como espacios alternativos de juegos y exploración, como instrumento de comunicación y aprendizaje. Hablar de alfabetizaciones múltiples nos permite referirnos a la necesidad de aprender diferentes lenguajes, no solo el oral y escrito; hoy contamos con la posibilidad de capturar una imagen, de registrar un movimiento, de guardar una voz, etc... (***Forti***)

"Pensar primero en la ***sensibilización*** a los diversos lenguajes. Es un trabajo permanente del docente. Estar ***atento, perceptivo.*** Potenciar la ***capacidad de interpretar el mundo*** y reconstruirlo desde la poética. En este fragmento de la película ´El cartero´ *(https://www.youtube.com/watch?v=TFWZEiekk_4)*, se ve claramente cómo el vínculo, un tiempo y espacio particular, y una propuesta sensible, unen a dos sujetos en la metáfora, en donde el proceso alfabetizador está presente. (***Cirilli***)

Sobre el espacio y las escenas del aprendizajes

En todos los casos, y por el motivo de intervenir espacios para según el diseño de estrategias pedagógicas mediatizadas con TICs, las docentes se han preocupado por pensar espacios de disfrute, de juegos, de encuentros. Estos espacios, durante las implementaciones, han dado cuenta de escenarios para el aprendizaje con libertad de movimientos, con materialidades cuidadas desde aspectos éticos y estéticos, con posibilidades para el desarrollo de vínculos y la socialización amistosa de expresiones sentidas, con fuerte carga emocional. Los niños, habitando estos espacios, han podido crecer en la toma de decisiones, sentirse invitados a protagonizar los cambios, a elegir alternativas según sus preferencias y a considerarse productores inquietos del saber compartido, habilitados y habilitantes para el conocimiento.

"El espacio debe ser ***un espacio que invite*** a la exploración, al juego, al disfrute. Un espacio que me haga sentir parte de él. Un espacio embellecido, cuidado, pensado, estimulante. Un espacio que habilite a pensar y expresarse". (***Ramús***)

"El espacio debe invitar a la exploración y el disfrute de las propuestas que se desean implementar. En nuestro caso, no sólo se encontraron con las tablets, sino que además podían intervenir" (...) con sus cuerpos, circulando, moviéndose, poniéndose en el medio (...) "una imagen proyectada desde el canón; explorar elementos que se encontraban en el lugar, relacionados al tema desarrollado; disfrazarse, recrear historias, enriquecerlas, sacar fotos..." (***Aquino***). Espacio para no estarse quietos. Espacios llenos de acuarelas intangibles; color que sale de la luz de un cañón y que moviliza. Espacios donde las sillas desaparecieron y quedaron las salas habilitadas para correr, o girar en el piso, extender el cuerpo y rodar, andar en cuclillas, esconderse, abrir los ojos, susurrar caricias con palabras y canciones...

"La ***estética*** del espacio siempre será favorable a la hora de ofrecer a los niños y a las niñas cualquier tipo de actividad. Un espacio flexible, cómodo, que permita la libertad de movimientos, donde los distintos lenguajes se entrecrucen; permitirá un fluir de sensaciones y una experiencia enriquecedora". (***Cortés***)

"Cualquier dependencia (...) es susceptible de ser espacio de aprendizaje. El espacio puede resignificarse, adecuarse, hacerse coherente con los intereses y necesidades de los niños: son necesidades de disfrute, de expresión y de comunicación, de actividad, de descanso, de relación; es necesario considerar el eje temático y la secuencia de actividades a desarrollar, de tal forma que sea capaz de estimular la interacción entre los niños, los adultos y la manipulación de los objetos: en este caso con las tablets. Se deben propiciar ambientes estimulantes, accesibles, flexibles, cálidos y afectuosos, con una estética cuidada, ***agradable para los sentidos***, que ofrezcan un marco de seguridad afectiva y emocional, dado que los/as niños/as necesitan hacer suyo el espacio para sentirse seguros, situarse en él, relacionarse con su medio y construir progresivamente su propia imagen del entorno. Espacios que se puedan habitar, que permitan ser y no solo estar. El espacio ha de ser estímulo para el desarrollo integral y el aprendizaje". (***Galli***)

"Podría contar una experiencia: la propuesta era dramatizar qué se hace en un consultorio odontológico. Para esto se ambientó una sala de la institución; se armó la recepción para la secretaria con un escritorio y repisas con folletería referente al cepillado de dientes; sobre el escritorio se dispuso un teléfono, un cuadernillo y una Tablet que tenía guardada en la galería las fotos de los niños y niñas, simulando una agenda de turnos. La sala de espera se preparó con un juego de sillones y una mesita con cuentos y más folletos

referentes al cuidado de la salud bucal. Se pensó también en un lugar para inducir conceptos de prevención: sectorizado con una alfombra en el piso se dispusieron dos tablets con aplicaciones del tipo ***Little Crazy Dentist*** y ***Pepi Bath Lite***; con este sector del espacio total los niños, jugando, podrían ir descubriendo cuestiones fundametales a la salud bucal. También se diseñó un rincón como ámbito de radiología con un puf, una mesa y una Tablet para sacar fotos de la boca de los niños que se prestaban al juego. Y por último, se dispuso el ***Consultorio del Odontólogo*** propiamente dicho, con otro puf, un escritorio con una computadora (*en desuso, para jugar*) y elementos significativos del dentista. Fue un espacio pensado desde el ***qué quiero que aprendan estos niños y niñas,*** qué necesitan aprender y teniendo en cuenta el cómo aprenden: ***jugando***. Considero que un espacio por sí solo dispone, ordena, posibilita, invita... pero en algunos casos nos puede condicionar. Por eso es necesario estar atentos al sentido con el que armamos el espacio". (***Tempesta***)

"(...) el ESPACIO debe diversificar aquello que tenía uniformidad o que carecía de variantes; que pase a ser variado y heterogéneo, que aporte diversidad al espacio (convencional) de aprendizaje. Para que esto ocurra, hay dos aspectos importantes a considerar. En primer lugar, libertad para tomar decisiones de forma autónoma. Libertad como el aspecto que hace emerger un espacio de convivencia agradable y fructífera. Los espacios y tiempos de confianza generados en una institución democrática son los que permiten una mayor consistencia y duración de los aprendizajes. Y por otro lado la confianza; aspecto emocional por excelencia; es una de las características menos valoradas por la escuela jerárquica a la que estamos acostumbrados. De ahí el poco éxito de la misma; pues si nos alejamos de las emociones, si las negamos, estamos negando al sujeto que aprende. Y si lo negamos, nunca se implicará en aquello que queremos forme parte de su formación (...)". (***Peira***)

"El espacio debe generar expectativas en relación a los logros y a la intencionalidad puesta de manifiesto en la estrategia de aprendizaje, focalizando siempre al niño/a como sujeto de aprendizaje involucrado, partícipe y protagonista de un proceso de acciones a realizar en un espacio diversificado y mediatizado por la tecnología digital. Cada espacio debe ser pensado como un ***ambiente posibilitador*** de experiencias que favorezcan los intercambios, los vínculos individuales, grupales o colectivos, donde cada elemento, recurso o herramienta con el que cuenta sea utilizado para construir conocimientos y potenciar los aprendizajes. En las implementaciones efectivizadas el espacio fue resignificado, pensado y creado en función de las posibilidades que el lugar brindaba; algunos espacios fueron reducidos, otros más amplios y abiertos. Se utilizaron herramientas tecnológicas (tablets, cañón, pantallas, notebooks) y otras materialidades para acondicionar y usar las mismas según las funciones y usos: almohadones, alfombras, cajas, imágenes, dibujos de los niños/as, recursos y herramientas para la expresión plástica, otros" (***Redero***). Fue prioridad montar los escenarios para articular el juego que promueva el proceso de aprendizaje teniendo al ***niño siempre en escena en clave protagónica.***

Siempre se alentó a "pensar espacios que inviten al encuentro y al juego . Espacios interiores y exteriores que sensibilicen. Simples y potentes. Amplios, posibilitadores de traslados y agrupamientos. Donde el cuerpo se sienta involucrado y estimulado al disfrute de nuevos aprendizajes. Resignificar un espacio dependerá de la propuesta diseñada por el docente, quien evaluará el sentido del mobiliario, los objetos, las texturas, los colores, la luz, los sonidos; siempre reflexionando en función a la estrategia y los saberes que se pretenden

lograr. Lo vivenciado, lo naturalizado. Comprender la importancia del espacio para hacer de este algo natural al momento de trabajar con los niños". (***Aguado***)

Sobre el tiempo y esas agujas que no tienen reloj...

"Pensar en el TIEMPO implica, a mi modo de ver, primacía de la ductilidad por sobre todas las cosas. Un tiempo maleable en el que los/as niños/as puedan observar, explorar, interactuar, repetir acciones, re pensar y volver a actuar. Una estrategia utilizando dispositivos tecnológicos debería ser lo suficientemente flexible para que el grupo-clase pueda aprovecharla al máximo, poniendo en juego no sólo sus capacidades intelectuales sino también el cuerpo en acción, permitiendo la exploración, el intercambio, el ´tiempo´ para cuestionar, probar, cambiar de actividad, volver a intentar". (***Del Pino***)

"Un tiempo relajado, no apurado, un tiempo de encuentro con los objetos y con los otros y otras. Un tiempo para jugarse, crecer, para disfrutar; un tiempo que deje huella. Un tiempo que respete las singularidades, ese tiempo infantil que debe respetar cada docente". (***Rodríguez Burgués***)

Hay cuestiones singulares a tener en cuenta porque es necesario considerar que "el tiempo en el que los niños utilizan las tablet es mucho más extenso que con cualquier otra actividad; su atención es más sostenida sobre la herramienta. Es necesario programar adecuadamente el tiempo de utilización para que el propósito se cumpla y los niños no se dispersen intentando explorar otras aplicaciones . Es el docente quien requiere más tiempo de exploración previa para ser más acertivo respecto a sus prácticas; debe invertir más tiempo de preparación de su propuesta (...) (***Gauna***). Es un espacio temporal de profesionalización que cada maestra debe asumir para sentirse en terrero, segura en sus prácticas.

"Resignificar los tiempos pedagógicos. El tiempo no se mide por cantidad, dado que mayor cantidad de tiempo no necesariamente implica mejor calidad de tiempo. Flexibilizar los tiempos, pensarlos siempre centrando la mirada en el niño que aprende, en sus necesidades e intereses. Flexibilizar los tiempos para que ese proceso de aprendizaje sea rico, y altamente significativo". (***Combes***)

"Cuando pensamos una estrategia, el tiempo es una dimensión decisiva que debemos considerar para definir los ejes que orientarán nuestras propuestas en función de los aprendizajes de los niños/as. Esto supone pensar en tiempos elásticos, diferidos, reales, alternativos, estimativos, convenientes, pertinentes (…) según el plan de acciones a realizar en determinados períodos, momentos o situaciones que requieran de tiempos prolongados o bien, más acotados. (…) el tiempo no es uno; es múltiple, divergente, contingente, consecuente y a veces concluyente, según el lugar desde el cual nos posicionamos para pensarlo y atravesarlo. En las implementaciones se observó un período de tiempo de inicio-desarrollo y culminación de un juego o actividad con herramientas digitales, y se hizo alusión rememorando acciones de tiempos previos a través de los comentarios y diálogos. Los tiempos se regularon en función de las propuestas seleccionadas. Hubo tiempos reales y tiempos imaginarios. Como así también flexibilidad de los mismos". (***Redero***)

"El tiempo en este tipo de estrategias no puede medirse igual; son herramientas que nos permiten presentar propuestas de una manera más interesante gracias a la multiplicidad de soportes y lenguajes; ideas, contenidos, conceptos que la forma tradicional no nos ha

permitido con anterioridad. Aún así, no debemos olvidar que las tablets *no son más que una herramienta más* de aprendizaje dentro del aula y que los/as niños/as no deberían distraerse ante ellas". (***Duso***)

El CONOCIMIENTO y las experiencias que se llevaron a cabo...

La pregunta que hemos hecho fue: ¿***Qué considera como logro fundamental en la relación que se establece entre HÁBITOS DIGITALES y CONOCIMIENTO***?

En el trabajo entre nosotros, profesionales de la educación, la importancia de reconocer las relaciones que van surgiendo entre los nuevos hábitos que se van solidificando con la era digital y las prácticas pedagógicas que tienen como fin el aprendizaje, la producción de conocimiento y la formación de ciudadanía, fueron también ejes transversalizadores de todo el ciclo de capacitación. Por eso consideramos oportuno compartir desde aquí las *respuestas que relevamos y consideramos pertinentes... "*Se ha promovido un trabajo ***colaborativo y cooperativo***, plateándose siempre la construcción del conocimiento con el otro, teniéndose en cuenta los ritmos personales e individuales, pero junto a los otros, provocándose un encuentro maravilloso de enseñanza yde aprendizaje". (***Aranda***)

"El trabajo cotidiano con y en las propuestas digitales permiten al niño/a una intervención creativa y personal, mantener un ritmo propio de ***descubrimiento y aprendizaje***, así como el acceso a la información más integral, permitiendo iniciar un proceso de universalización del uso y conocimiento de las TIC". (***Villani***)

"La sociedad hoy requiere personas emprendedoras, que piensen por sí mismas; y para lograrlo hay que enseñarles de otra manera, entregarles todo el poder. Para guiar y controlar su vida no podrán dejar nunca de aprender, no hay garantía alguna de que lo que hoy les sirve mañana siga siendo útil. Así, el que ***pregunta se convierte en protagonista activo*** que construye su conocimiento en la búsqueda de respuestas. Es el camino para tratar de ampliar el ámbito de las cosas que sabemos y apropiarnos de las que no sabemos. La pregunta es el punto de partida, el disparador. Primero ***la práctica, la acción***, luego la teoría. El alumno es el verdadero protagonista". (***del Pino***)

"Un logro fundamental será que estos dispositivos amplíen las ***posibilidades de comunicación, de expresión, de creación***. Que niños y niñas se inicien en el camino de un uso crítico y responsable de las nuevas tecnologías". (***Cortés***)

"Tratar desde este tipo de alfabetización supone un cambio en los modos de construir conocimiento, el curriculum ya no se limita a la concepción tradicional de alfabetización sino que como expresé anteriormente amplía su mirada. Al pensar en las propuestas y estrategias de trabajo, las mismas ***permiten enriquecer la creatividad*** de nuestros/as alumnos/as, brindan herramientas lúdicas a través de las cuales pueden ***expresarse a través de los diferentes lenguajes***, creando vínculos afectivos y de respeto hacia sus pares y el entorno social". (***Dusso***)

"Los niños y niñas construyen conocimiento todo el tiempo; solo hay que habilitarlos a que hagan, que digan, que pregunten, que exploren, que imaginen que prueben, ***que nos desafíen y no esperar un único resultado*** o el que se nos ocurrió desde la mirada adulta".

(***Rodríguez***) "En las clases planificadas con cada docente se trató de buscar lo diferente e inédito para generar la multiplicidad de propuestas. (…) La multiplicidad de actividades realizadas desarrolló en lo niños capacidades para la acción, ejecución y producción de contenidos (…) adquisición de habilidades motrices de manipulación (de equipos y software para) crear nuevos mensajes plásticos, comunicar con los dibujos, (…) la ***creación de mundos imaginarios*** a través de proyecciones de imágenes, creación de videos (miradas) , partes de mi cuerpo (…) y escucha de cuentos (…)". (***Ginessi***)

"El trabajo colaborativo de los niños, la espontaneidad para manipular las TICs, la capacidad de ***explorar sin miedo***, propio de las primeras infancias, ***sin miedo al ridículo***." (***Defassio***) "La relación que se establece es vincular ya que los hábitos digitales propiciarán la producción de conocimientos basados en la investigación, indagación, y en los ***múltiples lenguajes para que cada niño acceda al mismo***." (***Gauna***) "No solo se trata de incorporar las TICs como un recurso novedoso, sino de pensar cómo impactan en los procesos de enseñanza y de aprendizaje facilitando a docentes y niños, el acceso al conocimiento y el reconocimiento de sus formas de construcción y recreación. Estas implementaciones, dentro del aula, ***permiten mejorar la atención despertando mas interés*** y ***motivación por participar***, logrando una mejor asimilación de las nociones, facilitando el trabajo colaborativo, mejorando la comunicación entre niños/as y docentes". (***Forti, K.***)

"Por ejemplo en el simple acto de sacar una foto están en juego acciones como ***observar, percibir, identificar, reconocer, analizar, discernir, evaluar, interpretar***. En las experiencias vividas pude significar y resignificar la construcción del conocimiento con TICs. Ya no es un niño/a que juega con un apps de manera autómata sino que está ***explorando, experimentando, percibiendo, reconociendo, hipotetizando***... entre muchas más operaciones que puede permitir una apps, previo análisis del docente". (***Tempesta***)

"La implementación de las Tics en el nivel inicial presenta una forma más acorde a los modos de construcción del conocimiento y a los modos de aprender de los niños/as siendo el juego el eje central de las acciones como medio para actuar, comunicarse, vincularse y de aprender normas y hábitos digitales. Las tecnologías digitales enriquecieron y diversificaron ***el trabajo con los sentidos, el aprender haciendo,*** redimensionando el tiempo y el espacio para la interacción, la participación y el uso de las herramientas. ***Los lenguajes operaron como codificadores y decodificadores del contexto*** en el cual interactuó el niño/a posibilitando el abordaje de un aprendizaje integral. Las tecnologías se utilizaron como herramientas mediatizadas en la socialización de los niños/as. Favorecieron la producción del conocimiento con el otro, desde el otro, compartida, sostenida, vinculada, vinculante. Hubo convivencia, comunicación, colaboración, solidaridad. Aprendieron jugando. Se observó el trabajo con las imágenes y las pantallas, los matices y sus facetas. El cuerpo estuvo involucrado en todo momento. La ***palabra circuló en distintos tonos, matices, alteraciones, expresando emociones*** desde la voz: enojo, alegría, grito, pausa, susurro, bullicio, diálogo. ***Se dio el debate de ideas***. El tiempo real y el tiempo de la fantasía. El espacio como lugar de construcción del conocimiento personal y colectivo". (***Redero***)

14 – Aprender a Leer y Escribir

Los profesores de hoy tenemos que aprender a Leer y Escribir...

Con la llegada de los lenguajes multimediales a la escena educativa, todos los adultos, pero especialmente aquellos que ejercemos la docencia, tendremos que volver a pensar en nuestros propios procesos de alfabetización. Leer y escribir.

¿Desde qué lugar? ¿Cómo? ¿Con qué soportes? Leer como nuevas maneras de percibir y comprender. Escribir habilitados y habilitando sentidos e historias que perdieron la inclemencia de la secuencialidad y se bautizan en las nuevas gestas de la multicausalidad.

Hasta la fecha, muchos de nosotros hemos propuesto al alumno un texto que previamente leímos, analizamos, clasificamos, comparamos, etc. Hemos ejercido sobre dicho texto un cúmulo de operaciones cognitivas que nos facilitaron adquirir PODER sobre él. Nos apropiamos de lo que dice. Pudimos APREHENDERLO.

Ahora estamos en el umbral de un universo de "textos" que se narran con las pericias multilinguales de infinidad de luces, sombras, objetos, gestos, signos, distancias, cruces, profundidades, mixturas, señales. Texto y paratexto se traman como ***sentido rizomático y con impronta compleja***. Algunos dirán: SIEMPRE EXISTIERON. Y es verdad. Pero nunca los habíamos dejado entrar en la escuela. La exigencia del código y el sentido se estructuraban en la sencuencia de un canal simple y uniforme.

A partir de ahora se requieren inteligencias en perfecta comunión. Un sujeto que inicia el relato desde su propio saber y entender ***presume*** desde la construcción a un sujeto de igual inteligencia para ***activar la lectura como protagonista y corresponsable de la construcción del relato*** haciendo ancla en su propio saber y entender. Es necesario conjugar silencios, pausas, movimientos, multiplicidad de canales superpuestos; el juego alternado y recíproco de lo que se dice "in expresso" y lo que se guarece en lo escondido o lo tácito. Ya no hablamos de textos llanos. El relato se yergue y desparrama, se mueve, se interpreta, se conecta, se vuelve inmersivo en el sujeto que se asoma y lo toma; dialogan los protagonistas entre la ***intencionalidad narrada y la interpretación lograda,*** confiriendo verdadera interacción cognitiva, espiralando a ambos hacia un nuevo estadío de inteligencia y saber.

La ***actividad protagónica ya no es supremacía del emisor***; puesto que el receptor es quien debe tomar la posta y ***constituirse en colaborador del mensaje,*** el diálogo es eterno, mejorable, espiralado, retroalimentante. A partir de este momento, emisores y receptores son nodos de la red: fluyen en la comunicación haciendo nuevo el comunicado, el contenido, el código, el lenguaje. Mutan y se mudan. Incluyen. Interpelan. Producen conocimiento. La diversidad étnica, social, lingüística, etaria, témporo-espacial, etc. ahora sí tienen cabida en los nuevos escenarios de aprendizaje que se modelan y cuecen en los dispositivos de la sociedad del conocimiento.

La expresión desde la palabra dice, nadie lo niega. Pero lo que se expresa con los gestos, los objetos, las formas, los signos, las combinatorias (entre mucho más) COMUNICA lo que muchas veces el IMPERIO DE LA PALABRA calló o desdibujó. Es un momento crucial el que vivimos. Hay que ponerle el cuerpo a los contextos y la inteligencia a los vínculos. ***Mensaje y***

sentido son parte de un mismo relato que involucra a los sujetos desde dimensiones personales, grupales, de entorno, de historia, de políticas y sentimientos. No puedo decir sin prestar oído a los decires anteriores y posteriores. Toda narrativa hace gancho hacia otras que la interpelan. Veo lo que miro y debo mirar lo que veo con otros ojos que no son simples perceptores.

Frente a un ***relato multimedial, es necesario afrontar el hecho del mismo con conocimientos previos agudizados.*** Los modos hipermediales suelen ser atrayentes. Convocan y activan emociones, recuerdos, relaciones. ***Apelan al receptor estimulando sentidos desde los cuales no puede desprenderse sin generar nuevos sentidos*** donde, como sujeto, guardará nuevas configuraciones para comprender la realidad a cada nuevo momento. Pueden llegar a ser lenguajes y códigos, en soportes y estructuras, quizás fugaces, instantáneos, rápidos, multisensoriales... pero que dejan la huella de un temporal tsunámico.

Cuando los múltiples lenguajes interaccionan nutriendo en excelencia lo que se expresa, lo audiovisual predomina sobre lo verbal explícito; se genera entonces ***una carga afectiva de ida y vuelta, entre sujeto y sujetos, que condiciona y fortalece el mensaje cognitivo en apuestas verdaderamente empáticas.***

Es un desafío. Es un gran desafío. Muchos tendrán miedo de hacer docencia en estas épocas donde el relato se hace público casi al mismo tiempo que se genera. Pero la verdadera razón de asumir ***el desafío es comprender la necesidad de reconocernos en inteligencias múltiples*** y con inteligencias hermanadas.

Evaluar jamás fue una acción netamente objetiva. Aún con indicadores declarados y formales, el ciento por ciento de objetividad siempre huyó de la instancia evaluativa. Evaluar en tiempos de multimedialidad implica sentirnos en la libertad de sujetos capaces de valorar la puesta en escena sin correr al sujeto de la escena que le compete. No hay un solo protagonista en estos nuevos escenarios de conocimiento. Los protagonistas colaboran: Es una sola LABOR que se consuma en redes y participaciones.

15 – En Pocas Palabras...

Tramas Digitales en la Educación Inicial: en pocas palabras y sin poner fin a la historia...

He aquí una línea de trabajo que forma parte de la génesis misma de las políticas públicas provinciales proclamadas y sostenidas en el territorio santafesino.

Tramas Digitales se constituye como un proyecto que, desde las direcciones provinciales de ***Educación Inicial*** y de ***Tecnologías Educativas***, vuelve a pensar ***en el niño y en la niña*** como un sujeto íntegro, dispuesto al protagonismo, necesitado de vínculos, ávido de experiencia, aprendiz vital en el placer del juego, futuro en el hoy construyendo cultura.

Como equipo de trabajo, la piedra fundamental de la investigación y formulación de propuestas tuvo raíz en el campo de la ***tecnología móvil***. Y fue una decisión política basada en aristas observables propias de esta contemporaneidad de redes sociales y fenómenos de ubicuidad. Las ***tablets***, como recurso electo, son fáciles de transportar por su peso liviano y cuerpo homogéneo, intuitivas para manipular, estimulantes en sus estéticas de luces, colores y movimientos, facilitadoras del hacer colaborado por sus capacidades multi-touch y prácticas en la producción por sus alternativas inhalámbricas y de gran autonomía respecto a la durabilidad de energía en baterías recargables.

Cada ***institución*** de las que participaron en las capacitaciones ***2014-2015*** recibieron un kit tecnológico compuesto por Notebook para la autoría docente, tablets para la producción de los niños, router para favorecer la conectividad del tipo WiFi y cañón con puertos VGA y USB. Todos y cada uno de estos recursos fueron elegidos para potenciar y enriquecer las propuestas pedagógicas con el mixturado de lenguajes, soportes, medios, formatos y sentidos que pueden habilitar y sostener las herramientas digitales actuales. Es un equipamiento que no guarda correspondencia exacta a los ***modelos 1 a 1***, sino que se origina en la concepción de una construcción de ***ciudadanía*** posible desde las edades más tempranas, con el ofrecimiento de escenarios pedagógicos donde la participación, el vínculo con el otro, el relato compartido, el decir retroalimentante y la rutina de convergencias sociales intra-extra escolares permitieran a todos y cada uno ir forjando convivencias, estilos y posicionamientos, estructuras de pensamiento, normas para la acción responsable.

La ***formación*** se pensó como una urdimbre de encuentros que nos/les permitieran al cuerpo docente interviniente volver a pensar en los significados y las significancias de las escenas de aprendizaje con un niño de movimientos plenos, de cuerpo activo, en juego y pensante. Un niño o una niña (y cada cual en sus grupos naturales) con derecho a estéticas cuidadas, objetos interpelantes, disposición de experiencia con el entorno cercano (el físico) y ese otro entorno expandido de fantasías y búsquedas laberínticas constituido por el universo virtual. Se evidencia entonces, y nos interpela aquí, asumir la conciencia de un mundo al interior de otros mundos que coexisten, configurándose mutuamente en el entretejido de vínculos, emociones, percepciones, interacciones, propuestas de lenguajes que se heterogeinizan y re-inventan, validándose como nuevas concepciones o principios comunicacionales.

Lenguajes que nacen en crisoles de formas, anidando el decir y el pensar en la hiperlingualidad sólo posible en la multimedia digital que gesta un arte y una ***cultura*** nueva. Porque es evidente que estos niños y niñas que aún no califican para la cultura letrada, ya están incursionando en diversidad de coloquios; son aquellos que se inscriben en la narrativas multimediales que invitan al texto convencional a ser sólo una parte de un todo complejidad. Textos y paratextos se confunden, desdibujan sus límites; y en la confusión de apariencia caótica surge un nuevo orden de ***códigos, lecturas, alfabetos, capacidades y habilidades***; nacen sujetos conversadores en dialógicas ***públicas*** y viralizables. Y con este germen de interrogantes sobre el qué, cómo, cuándo, de qué manera, para qué, con qué recursos (entre infinitas incógnitas), el equipo provincial de tramas digitales se aventuró en el estudio, análisis de casos, ensayos de prototipos, implementaciones de estrategias y ruedos docentes para ***naturalizar*** la llegada de las TICs a las salas de la educación inicial.

El trabajo con esta infancia, la de hoy, la que también se codea a diario con tecnología digital y móvil en sus propios hogares, nos permitió pensar y definir tareas y proyectos para la mediatización de ***propuestas pedagógicas en espacios lúdicos*** como nuevas improntas para diversificar los procesos de aprendizaje con un niño y una niña que se inviste como protagonista y asume su rol "*con otros y otras*" en propuestas de ***autonomía, inteligencia colectiva, prácticas de conectivismo y lenguajes múltiple***s para una alfabetización que debe llegar más allá del alfabeto y los números, la memoria y la repetición, la secuencia y la historia estanca.

Y para maximizar los posibles y favorables alcances, el hito crucial ***hizo foco en el docente*** que estudia, que se reconoce aprendiz, que advierte que necesita una mano para volver a nacer todos los días en una manera distinta de concebir y asumir su ***rol de enseñante***. Guía, mediatizador, "el que propone", el que imagina junto a los niños, el que juega sin temor a equivocarse, el que siente placer siendo parte de la propuesta, el que comparte piso y almohadones con escritorios y pantallas. Fueron convocados docentes de distintas instituciones a pensar con el equipo provincial de qué manera esta etapa puede ser riqueza sin duelos de contrariedad y enojo. En esta era de información indeleble, de acceso públicos, de ansias de transparencia, de redes activas y fronteras culturales desdibujadas, no podemos darnos el lujo de ignorar la sana inquietud que tienen los niños al atreverse a explorar, abrir ventanas y mirar, jugar con las diferencias, notar las similitudes, hallar lo escondido, decodificar lo indescifrable, instalar lo desconectado, reunir las partes, salvar las distancias, entramar los medios y fijar nuevas plataformas. Es una infancia de intuición palpable, que no podemos condenar a la secuencialidad o a la homogeneidad de sólo soportes convencionales cuando ya está visto que son los "*Pulgarcitos*" (**Serres**, 2013) del nuevo milenio.

Práctica, sentido, materialidades, conocimiento; tiempo y espacio; valores y lenguajes, modos de decir, mensajes para construir: lo público y lo privado mutando concepciones; cuerpo y vínculos en diversas configuraciones, interpelando la retroalimentación y reconstruyendo cultura y sociedades. Inteligencia y pensamiento hacia una ciudadanía que evita la conciencia adormecida. Sujetos de un sello de integralidad que combina el ***ser/estar*** de una territorialidad física con la habitancia en una nueva ciber-antropología (Levy, 2004). ¿Cómo quedarnos afuera de estos nuevos desafíos?

Hemos llegado al terreno escolar con experiencias sumamente ricas. Se pudo registrar con audios, fotos, videos, captura de instantáneas, toma de apuntes y encuestas por formularios virtuales, las participaciones del ciento por ciento de los protagonistas de esta historia de triangulaciones entre niños, docentes y TICs; plataformas, escuelas y escenarios re-significados; niños, aprendizajes y procesos; tecnologías, lenguajes y gestas comunicacionales. Muchos más son los binomios y trinomios que podrían declararse. Pero mucha más tinta habría que invertir en describir cómo y de qué manera, las APPs analizadas e implementadas sintonizaron con las ludias configuradas para favorecer la construcción del conocimiento. Y aquí anida otra conceptualización que permite distinguir a la línea como a una diana coherente con las políticas públicas provinciales: el ***conocimiento*** como verbo en construcción interdependiente, social por su acceso y disposición, inacabado por la formulación permanente entre sujetos dialógicos.

*"El uso de las TICs, en general, promueve la capacidad de observación, exploración, establecimiento de relaciones, toma de decisiones. Combinación de elementos, creación e imaginación en términos de anticipación y planificación (…) Se promueve la participación, la producción de conocimiento, el hacer colectivo. El acceso a la información como bien público y a la posibilidad de enriquecerlo. A la producción de los propios recursos, materiales, evitando, desalentando el consumo y el "**ser sujetos**" consumidores…" (***Luzzi***, Equipo Técnico)*

Tramas Digitales en la Educación Inicial convoca y se admite convocada a continuar un proceso de vaivenes y propuestas donde toda la sociedad es parte, pero con una mirada sin indiferencias en niños y niñas que *"(…) viven una vida completamente distinta que las generaciones anteriores: ya no habitan el mismo espacio, no se comunican de la misma manera, no perciben el mismo mundo. Las grandes instituciones datan de una época que ya no reconocen. Estos cambios tan decisivos repercuten en la sociedad en su conjunto, en la educación, el trabajo, las empresas, la salud, el derecho y la política. Frente a esto, (...) debe(n) reinventar todo: una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer... Comienza una nueva era que verá la victoria de la multitud, anónima pero individuada, sobre las elites dirigentes, bien identificadas; del saber discutido, accesible y descentrado, sobre las doctrinas transmitidas sumisamente; de una sociedad libremente conectada sobre la sociedad del espectáculo regida por los medios de comunicación y la publicidad (…)" (**Serres**, 2013).*

16 - Álbum de Fotos

Jardín Nro. 28 - Santa Fe

Jardín Nro. 36 - Rosario

Jardín Escuela Nro. 44 - Villa Constitución

Jardín Nro. 49 - Villa Constitución

Jardín Nro. 52 - Santa Fe

Jardín Nro. 53 - Rosario

Jardín Nro. 55 - Rosario

Jardín Nro. 71 - Rosario

Jardín Nro. 80 - Rosario

Jardín Nro. 133 - Cabin 9 - Pérez

Jardín Nro. 137 - Rosario

Jardín Nro. 151 - Villa Constitución

Jardín Nro. 163 - Santo Tomé

Jardín Nro. 174 - Santa Fe

Jardín Nro. 223 - Santa Fe

Jardín Nro. 239 - Rosario

Jardín Nro. 246 - Santo Tomé

Jardín Nro. 255 - Santa Fe

Jardín Nro. 296 - Rosario

Jardín Nro. 310 - Villa Gobernador Gálvez

Jardín Nro. 313 - Villa Constitución

Jardín Nro. 322 - Villa Gobernador Gálvez

Jardín Escuela Nro. 1253 - Villa Constitución

Formación Docente - Zona de Aprendizajes

17 - La letra del proyecto provincial en sus orígenes

Marzo 2014

(Anexo A)

Resumen

El presente proyecto se formula en el marco de la política de inclusión digital del Ministerio de Educación de la provincia de Santa Fe, considerando sus aspectos más significativos en lo político, educativo, socio-económico y tecnológico. Implica el diseño y la puesta en marcha de acciones tendientes a innovar y fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, a través de tecnologías digitales interactivas (Tabletas) y herramientas educativas colaborativas (Plataforma Educativa) en las instituciones del nivel inicial. Al mismo tiempo contempla la tarea de formar a los docentes de dichos niveles para que puedan proveer elementos didácticos digitales aprovechando el potencial de estas tecnologías.

La propuesta ha sido elaborada a partir del conocimiento, esfuerzos e iniciativas que el gobierno provincial viene sosteniendo desde el Laboratorio de I+D en Tecnologías Educativas en el marco del desarrollo de políticas activas e innovadoras tendientes a fortalecer los procesos de inclusión y calidad educativa.

Justificación del Proyecto

La voluntad de incorporar tecnología al ámbito educativo viene siendo sostenida, desde hace unos años ya, por diferentes políticas públicas de nivel provincial y nacional en nuestro país. Generalmente dirigidas al nivel primario, medio o superior, estas propuestas asumen el desafío de ampliar los horizontes de las propuestas históricas de la educación escolar, tanto en sus operaciones cognitivas como en relación al universo cultural del curriculum. Sin embargo, en ellas prima el objetivo de incorporar una tecnología nueva a unas lógicas de enseñar y aprender preestablecidas, que han organizado históricamente el cotidiano del aula.

Queremos proponer para este Nivel un trabajo con las tecnologías digitales que presente una sintonía más ajustada a los modos de aprender de los chicos que de él participen: nos referimos a la centralidad del juego como modo de interactuar y comunicarse, a la formación en las normas, a la introducción en el lenguaje, a la interacción sensorial con el mundo que lo rodea, al aprendizaje en diversidad de contenidos y abordajes.

Si de ampliar mundos se trata, las tecnologías digitales pueden enriquecer, diversificar y resignificar el trabajo con los sentidos, el juego y el aprender haciendo; e incluso redimensionar el tiempo y el espacio para la interacción, la participación y el ensayo de relatos desde formatos y soportes de características multilenguajes.

Proponemos el desarrollo de un área de trabajo de Tramas Digitales específicas que asuma el compromiso de abandonar la dicotomía entre lenguaje digital y el lenguaje analógico, sosteniendo que el mundo presenta a los niños tal complejidad que en él conviven e interactúan diferentes lenguajes, modos de operar y medios de orientación. Cabe señalar que este punto de partida presenta quizá mayores dificultades a los adultos que a los niños, de por sí nativos en la era digital, y aquellos poco acostumbrados a "distinguir", "separar" y "clasificar" los símbolos con los que se orientan en el mundo.

Partimos también de asumir que los procesos de introducción al mundo alfabetizado –centrales en la Educación Inicial- no deben "además" sumar la "alfabetización digital", sino que, por el contrario, deben cuestionar la idea de "alfabetización" ligada básicamente a la lectoescritura, y centrarse en proponer a los niños el ingreso a un mundo donde las letras y los

números conviven con imágenes y movimientos, con colores y con sonidos, donde las narrativas se multiplican y dialogan entre ellas. Las pantallas ofrecen, en este sentido, una superficie extraordinaria de inscripción para esta tarea compleja, por su versatilidad, por su familiaridad creciente en la vida cotidiana de todos los sectores sociales, por las posibilidades que ofrece de acortar distancias y ampliar horizontes.

Sabemos que los niños hoy no necesitan grandes incentivos de tipo tecnológicos, porque dichos estímulos están presentes hasta en los hogares más humildes, con un televisor y un celular como objetos de vida cotidiana.

Sin embargo, no siempre los estímulos que la tecnología ofrece a través de estos dispositivos están dirigidos a activar y desarrollar operaciones de pensamiento, a ofrecer desafíos de aprendizaje. Por otro lado, muchas veces los estímulos que se ofrecen en la vida cotidiana no están interesados en interpelar a nuestros niños con una visión poética del mundo que los rodea, respetuosa de las diferencias.

Por ello, es necesario que los adultos, a través de las instituciones educativas, asumamos el compromiso de enriquecer las propuestas de aprendizaje a través de un uso de la tecnología que haga de la experiencia escolar de nuestros niños un tiempo y espacio de estímulos cuidados, un ámbito de crecimiento acorde a sus posibilidades como niños, un ámbito de encuentro donde los adultos, responsables por el mundo que hacen disponible a esos niños, ejerciten esta responsabilidad y la conviertan en motivo de aprendizaje.

Principios fundantes del Proyecto Tramas Digitales para la Educación Inicial:

- Se enfoca en la educación de nivel inicial (Nivel que requiere instancias innovadoras en los procesos de enseñanza y aprendizaje).
- El proyecto implica la distribución y capacitación en el uso de un gran número de Tabletas Digitales Interactivas.
- Las producciones y contenidos áulicos pueden alojarse en la Plataforma Educativa del Ministerio de Educación.
- El Ministerio de Educación tiene equipos de soporte tecnológico para asesoramiento y capacitación en todo el territorio provincial.

El proyecto se materializa a través de la inclusión planificada en el Programa Tramas Digitales de Nivel Inicial, en el cual se entrega un set de tabletas digitales interactivas para uso de los alumnos y docentes, y un plan de formación técnico pedagógico de educación y TIC (Formación en Tramas Digitales de Nivel Inicial) de 80 hs reloj con reconocimiento Ministerial.

Las Tabletas Digitales

La tableta es un dispositivo digital portátil, con prestaciones similiares a las de una PC, que innova desde una pantalla "touch" con la que se interactúa primariamente con los dedos; precisamente, una característica destacable de estos dispositivos es su naturaleza táctil lo que permite prescindir de teclado físico o ratón; no necesita más que el leve toque por parte del

usuario para operar con las distintas aplicaciones. Esto las convierte en herramientas intuitivas, rápidas y que no precisan de aprendizaje instrumental por parte del usuario. Las nuevas tabletas tienen procesadores que consumen menos energía y puertos para tarjetas micro SD, USB algunos modelos), etc. Por otra parte, estos dispositivos de formato panorámico se destacan por su ligereza, versatilidad y reducidas dimensiones, lo que facilita enormemente su portabilidad.

Potencialidades:

- Es de fácil uso, portable y de reducidas dimensiones, con gran capacidad de autonomía respecto al consumo de energía.
- Incrementa la interactividad permitiendo un gran abanico de recursos.
- Aporta funcionalidades de estimulación (imágenes, sonidos, color, movimiento).
- Otorga elementos diferenciadores de realismo así como la manipulación de espacios 3D.
- Capacidad de utilización de recursos multimedia (grabar videos, sacar fotos, etc.)
- Genera un ambiente divertido, colaborativo e incentiva actividades lúdicas en los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

Modelo conceptual de implementación

Componentes:

- Netbook del Docente
- Tabletas para el Alumno
- Router Inalámbrico
- Proyector Multimedia
- Pizarra de hule blanco (o similar).

Objetivos y Metas en el trabajo con la Educación Inicial

1. Ofrecer estrategias didáctico-pedagógicas de trabajo con tecnologías digitales, que asuman los principios pedagógicos históricos de la Educación Inicial, y busquen recrearlos desde la cultura del presente.

2. Desarrollar software propio y/o dispositivos-recursos de diseño e implementación según los soportes adecuados para dicho nivel (Tabletas Digitales interactivas), que promuevan el aprendizaje del niño, dentro de los principios y criterios de la Educación Inicial de la Provincia de Santa Fe.

3. Explorar, evaluar y seleccionar propuestas existentes de software educativo para niños de hasta 6 años, que puedan ser incorporadas por los docentes de la Educación Inicial como estrategias de trabajo para el estímulo y el aprendizaje, la producción de conocimiento y la participación activa de todos los sujetos revitalizando el quehacer cotidiano desde las lógicas tecnológicas que ofrece la nueva cultura digital.

4. Articular iniciativas de trabajo de tecnología para la Educación Inicial que se estén

desarrollando en las instituciones de nuestra provincia, hacerlas visibles y sumarlas al trabajo colaborativo. Socializar las producciones de manera tal que pueda hacerse posible el aprendizaje a lo largo de toda la vida espiralando lo "nuevo a conocer" desde lo que ya se pensó, hizo, gestionó o se verificó.

Metodología de Implementación

El proyecto está pensado para ser llevado a cabo durante la gestión gubernamental actual. En base a la experiencia adquirida, consideramos aconsejable definir un modelo propio de implementación atendiendo las capacidades de la provincia y su potencial para crear las condiciones favorables de implementación inicial y de soporte-seguimiento en ciclos posteriores. En este sentido, dada la realidad de nuestra provincia, entendemos conveniente elaborar un plan con instalaciones y capacitaciones progresivas, en escuelas de los 5 nodos provinciales. Esta metodología incremental, implicaría alcanzar a la población escolar de nivel inicial e institutos de formación docente del nivel. Esto permitiría una gradualidad controlada que acompañe las posibilidades de la organización estatal santafesina en los diferentes aspectos comprometidos.

Plan de Formación

La propuesta de Tramas Digitales para la Educación Inicial se integra a los trayectos de trama digital Primaria, Secundaria, Especial y Superior. El equipo de Referentes TIC y de referentes institucionales TIC se distribuirán para cubrir las cinco tramas, teniendo en cuenta sus experiencias en el nivel y la modalidad. Las escuelas participantes se constituirán en sedes de capacitación. Las jornadas de capacitación serán exclusivas para todo el personal de la misma. Los encuentros se desarrollarán en contraturno para no obstaculizar el desarrollo ordinario de clases durante el ciclo lectivo. La formación constará de 80 hs distribuidas en diez encuentros presenciales, tareas en plataforma y encuentros de acompañamiento en los lugares de trabajo con observación de clases por parte del equipo capacitador.

La Inscripción se realizará en el Sistema de Inscripción a Actividades de Formación Continua (SIAF). Se acreditará la capacitación según corresponda al cursado y aprobación de la evaluación de cierre y regularidad en la asistencia (80%). Sólo se otorgarán constancias de participación a quienes, habiendo concurrido a un mínimo de 8 (ocho) encuentros, no hubieren presentado la evaluación final.

Las líneas de trabajo responderán a la siguiente estructura:

* Conformación de un equipo de estudio y formulación de proyectos compuesto por una coordinadora y 10 (diez) docentes de la Educación Inicial actualmente activas en instituciones de barrios priorizados en Rosario, Santa Fe y Villa Gobernador Gálvez.

* Selección de referentes TIC para la capacitación docente.

* Selección de instituciones con las cuales se iniciarían las implementaciones tecnológicas.

El equipo de estudio deberá:

• Analizar, componer, probar e implementar proyectos prototipos - (FASE 1)

• Evaluar y rectificar supuestos, hipótesis y principios regentes. - (FASE 2)

• Capacitar docentes e implementar dispositivos/recursos en instituciones de Educación Inicial - (FASE 3)

Las Fase 1 y 2 se desarrollarán durante el primer semestre del ciclo lectivo 2014, concluyendo el plan de formación durante la última semana de Agosto de 2014.

La Fase 3 se iniciara´ en el mes de Septiembre de 2014 e incluira´ a diversas instituciones de barrios priorizados en Rosario, Santa Fe, Villa Constitución y Villa Gobernador Gálvez.

Durante las fases 1 y 2 se atenderán específicamente cuestiones referidas al abordaje tecnológico y la disponibilidad de recursos del hardware y del software, valorando:

a) Los potenciales de la tecnología (hardware), los contextos (como ambientes tecnológicos posibilitadores para las alfabetizaciones múltiples) y las conectividades acordes al enfoque lúdico propio de la Educación Inicial.

b) El software utilitario pre-existente. Las opciones de descargas y compatibilidades. La operatividad de los mismos.

c) La oportunidad de producción de ODAs in situ según el análisis crítico y reflexivo de las conveniencias, aptitud docente, versatilidad, flexibilidad de los dispositivos, individualidades y espiralamiento educativo según estrategias para el desarrollo cognitivo propio de la educación inicial.

Presupuesto de tiempo:

• Conformación de equipo de estudio y desarrollo de propuestas: **abril-julio**
• Relevamiento docentes para la formación: **Junio - Julio**.
• Formulación final del proyecto de Implementación de Tramas Digitales Nivel Inicial: **Agosto**
• Inicio de implementaciones prototipos en las instituciones: **Junio-Julio**.
• Desarrollo de encuentros presenciales de Capacitación docente: **Septiembre – Octubre – Noviembre.**
• Cierre encuentros y trabajos evaluativos: **Noviembre**
• Seguimiento/observaciones en escuelas: **Noviembre**
• Evaluaciones finales del equipo: **Diciembre**.

Propósitos Generales: Estrategias y Evaluación del alcance del Proyecto

Se trata de un proyecto de inclusión ambicioso que, desde la atención primaria a instituciones de barrios priorizados, apunta con fuerza hacia la atención de niños y niñas que acceden al derecho público de una educación enriquecida, diversificada, acorde a la cultura reinante de un mundo en permanente y vertiginoso cambio tecnológico. Es un puntal valioso de políticas públicas que permite romper los esquemas que tradicionalizaron los modelos hegemónicos.

El acceso a la información en diferentes formatos y lenguajes, accesibles a sus capacidades viso-motoras y cognitivas desde improntas lúdicas, genera espacios propicios para la formación de futuros ciudadanos comprometidos y participativos, desde el ensayo de roles y contribuciones que los irán consolidando como sujetos pro-activos, creativos, dispuestos, con capacidad de intervenir, hacer notar su palabra, posicionarse en el mundo como individuos formados en el colectivo consciente de colaboración y las características propias de una comunidad dialógica. Desde pequeños, tendrán la posibilidad de sentirse parte de la producción del conocimiento y no simples consumidores de productos que suelen no tener significatividad en sus propios contextos.

La implementación de este tipo de proyectos con tecnología digital permite abrir ventanas a un mundo que está disponible más allá de las oportunidades espaciales y materiales de sus propias alternativas cotidianas. Y de pronto, cotidianizar una mirada más amplia al mundo real desde la virtualidad y la simulación, puede favorecerles paso a paso el proceso de subjetivación que se verá fortalecido por el acceso a información variada, disímil, multiformato.

Respecto a los docentes, la posibilidad de tejer ***tramas*** que aniden y hagan públicos los logros, saberes, objetos, estilos y hasta dudas, reflexiones, obstáculos y superación de pequeños fracasos, es dar espacio a la reválida ***del hacer docente profesionalizado***, con dedicación continua para sujetos del aprendizaje que han variado sus maneras de acceder al conocimiento, de codificar y decodificar los relatos de las nuevas narrativas. Los docentes en red podrán sentirse acompañados, dispuestos a continuar en servicio sin la carga de actualización docente exigida, puesto que desde estas lógicas, el cambio empieza por ellos mismos.

Se espera que, con este proyecto, y con la intencionalidad de la gradualidad, los maestros de toda la provincia generen para sí y para toda la comunidad, estilos de enseñar y de aprender acordes al nuevo paradigma del conectivismo y el aprendizaje colaborativo.

18 – Historial de Socializaciones

(Anexo B)

Antecedentes de socializaciones abiertas, semi-abiertas y públicas que se llevaron a cabo con estrategias/implementaciones de TICs con niños y adultos

Durante los períodos 2014-2015 el equipo de TRAMAS DIGITALES para la EDUCACIÓN INICIAL ha participado en diferentes eventos pedagógicos con el fin de generar espacios para la retroalimentación permanente.

- **Junio 27 – 2014 – Rosario, Isla de los Inventos** – Encuentro de líneas de formación. Objetivo: sensibilzar a los docentes de inicial respecto a las aplicaciones pedagógicas de tecnología digital con equipamientos móviles.

- **Noviembre 18-19-20 – Buenos Aires, "Encuentro Nacional de maestros de sala de 4 años" -** Stand de interacción presencial con la puesta en escena del proyecto ABRAZOS, Jardín nro. 310; Villa Gobernador Galvez.

- **Noviembre 21 – 2014 – Rosario, Salón del rectorado de la UNR** – Diseño e implementación de una plaza audiovisual combinada con la implementación articulada de seis focos sensibles basados en la lógica del video interactivo mudo y la potencia de un audio central movilizador. Experiencia de rincones-taller para el debate socializador de estrategias implementadas en el ciclo 2014 con participación de autoridades provinciales, institucionales, docentes, familiares y público en general.

- **Julio – Diciembre – 2014 – Buenos Aires, Intel -** Tareas de investigación y colaboración coordinado por la empresa INTEL. Trabajo en conjunto de las provincias de La Rioja, Córdoba, Mendoza y Santa Fe con la CABA (Instituto Ecleston), invitados del Plan Ceibal y profesionales de Intel. Objetivo: Estudios exploratorios y cualitativos sobre infancia y educación mediatizada por tablets. Acceso a materiales: http://www.periplus.com.ar/inteleducacion/

- **Noviembre y hasta la fecha – Santa Fe, Blog en la Web** – Resumen de estrategias y fotos diseñadas/implementadas por los docentes en los jardines que participaron en la capacitación 2014. Acceso: http://santafe-tramas-digitales-inicial.blogspot.com.ar/p/santa-fe.html

- **Diciembre 11 – 2014 – Rosario, Predio Metropolitano: Plaza Digital** – Stand de interacción con niños y aula de conferencias para adultos – Estrategias de ludia digital con tablets y cañón para el espacio de niños; exposición de trabajos con recursos audiovisuales y producciones de autor para compartir con maestros, directivos, agentes de organizaciones varias.

- **Mayo 13 – 2015 – Santa Fe, Lanzamiento de Tramas Digitales** – Escuela Técnica Nro. 527 - Montaje de 3 (tres) escenarios digitales como espacio de juego para niños de la educación inicial; dos aulas de exposiciones/debate para docentes, directivos y padres con recursos audiovisuales interactivos para motivar el interés por involucrarse en el proyecto de formación provincial.

- **Mayo 29 - 2015 – Rosario, Lanzamiento de Tramas Digitales** – Jardín nro. 36 - Montaje de 4 (cuatro) escenarios digitales como espacio de juego para niños de la educación inicial; un aula de conferencia y debate para docentes, directivos y padres con recursos audiovisuales interactivos para motivar el interés por involucrarse en el proyecto.

- **Junio 4 – 2015 – Villa Constitución, Lanzamiento de Tramas Digitales** – Escuela Nro. 499 - Montaje de dos rincones de una misma sala como escenarios digitales como espacio de juego para niños de la educación inicial; un rincón dispuesto para la exposición de trabajos previos realizados en otros jardines de la provincia para debatir con docentes, directivos y padres respecto a los objetivos y alcances del proyecto tecnológico en salas de la educación inicial; apoyo audiovisual con recursos interactivos.

- **Julio 7 – 2015 – Rosario, Zona de Aprendizajes, Auditorio Planta Alta** – Encuentro de Evaluación de estrategias e implementaciones de los jardines del plan de formación 2015, zona sur; invitación dirigida desde correos formales de la Dirección Provincial de Educación Inicial; participación en los debates de directivos en función, directivos jubilados, docentes de otras instituciones y supervisores de la región.

- **Julio 8 – 2015 – Santa Fe, Zona de Aprendizajes, Auditorio** - Encuentro de Evaluación de estrategias e implementaciones de los jardines del plan de formación 2015, zona centro norte; invitación dirigida desde correos formales de la Dirección Provincial de Educación Inicial; participación en los debates de directivos en función, directivos jubilados, docentes de otras instituciones y supervisores de la región.

- **Noviembre 17 – 2015 – Villa Constitución, Jardín Nro.313** – Espacio taller pensado como encuentro de docentes y directivos (regionales) para el diseño de estrategias mediatizadas con tecnología móvil que favorezcan la producción de conocimiento en los procesos protagónicos de niñas/niños de salas de 3, 4 y 5 años.

19 – Encuesta Virtual
"Voces..."

(Anexo C)

Editar este formulario

SANTA FE AVANZA

GSF Gobierno de Santa Fe

Voces para la síntesis

"Para criar a un niño hace falta una tribu entera" (proverbio africano)

*Obligatorio

Tramas Digitales en la Educación Inicial

Apellido

Nombre

Localidad donde desempeña funciones docente *

¿Qué cree que ofrecen las TICs a un niño en edad de asistir a un jardín de infantes? *

(Puede seleccionar más de una opción; si considera que una variable que no está en la lista, por favor, agregue las mismas en la opción "otros" separando una de otras con comas (Ejemplo: hacer amigos, distraerse, etc)

- ☐ Oportunidad de asombrarse
- ☐ Alternativas de expresión
- ☐ Acceso a diversidad de recursos para el estímulo y la motivación
- ☐ Variantes de recursos para interactuar con otros
- ☐ Medios para expresión autónoma.
- ☐ Opciones para el desarrollo de la creatividad
- ☐ No aportan alternativas potables
- ☐ Son elementos distractores.
- ☐ Oportunidades de mirar el mundo desde otros lenguajes
- ☐ Variantes de juego social y personal
- ☐ Otros:

Frente a estrategias especialmente diseñadas donde se lo piensa al niño como PROTAGONISTA de su proceso personal de aprendizaje y ante las instancias de implementación de estrategias, señale cómo considera que se ha movilizado/involucrado cada niño con respecto al uso de las tablets... *

(Puede seleccionar más de una opción; si considera que una variable que no está en la lista, por favor, agregue las mismas en la opción "otros" separando una de otras con comas (Ejemplo: asustado, irresponsable, etc))

- ☐ Con autonomía
- ☐ Con responsabilidad
- ☐ Desafiado/a
- ☐ Interesado/a para explorar
- ☐ Dispuesto/a a colaborar
- ☐ Inseguro/a
- ☐ Indiferente
- ☐ Con libertad para decidir
- ☐ Paciente
- ☐ Natural (como si se tratara de un objeto cotidiano)
- ☐ Otros: _____

¿Cómo son los niños que hoy asisten a las salas de la educación inicial en relación a las tecnologías? *

Por favor, piense al responder lo que ha podido observar/vivenciar en el período de trabajo con los niños durante la formación brindada en la línea TRAMAS DIGITALES INICIAL.

- ☐ Apáticos
- ☐ Curiosos, inquietos
- ☐ Responsables
- ☐ Criteriosos, dispuestos a tomar decisiones
- ☐ Con habilidades para acordar, elegir, decidir
- ☐ Dispuestos a jugar
- ☐ Con dificultades para jugar
- ☐ Movilizados y movilizantes
- ☐ Preguntones, con capacidad de asombro
- ☐ Poco interesados en la realidad y el contexto
- ☐ Violentos
- ☐ Solidarios
- ☐ Gruñones, discutidores, individualistas
- ☐ Otros: _____

Como DOCENTE... al diseñar estrategias de naturalización de tecnologías digitales en las salas de inicial ¿Qué tipo de recursos necesitó pensar, elegir, diseñar, evaluar (etc)? *

(Se trata de pensar las diferentes conexiones que son necesarias establecer al momento de diseñar una estrategia escolar que considere protagonista al niño/a en su proceso de aprendizaje personal y grupal)

- ○ Lecturas diversas y modos de leer
- ○ Formatos digitales
- ○ Tipo de acceso a los recursos (web, descargables, libres, etc)
- ○ Materialidades diversas para el diseño de espacios
- ○ Conectividades adecuadas
- ○ Producción de recursos (autoría docente)
- ○ Otros: _____

Si como docente tuviera que hacer el relato de una experiencia vivida en el Jardín de Infantes con las tecnologías digitales ¿Qué podría contar? ¿Qué cree que los/as niños/as lograron APRENDER? ¿Por qué? *

Pensemos en categorías básicas relacionadas al aprendizaje de los niños...

¿Cómo cree que debe ser el ESPACIO de aprendizaje cuando se mediatizan los procesos con TICs? *

(Puede hacer el relato de una experiencia institucional durante las implementaciones de estrategias con tablets)

¿De qué manera se piensa el TIEMPO en este tipo de estrategias? *

(Puede pensarlo desde las diferentes dimensiones. No hace referencia exclusiva al tiempo-reloj)

¿De qué manera cree que las TICs favorecen las oportunidades de construcción de VÍNCULOS) *

Es necesario pensar en todo tipo de vínculos que se pueden generar. Incluso los vínculos entre la información y el acceso que los niños pueden necesitar...

¿Cómo cree que se necesita pensar una estrategia que concuerde con la necesidad de ALFABETIZACIONES MULTIPLES según el concepto de LENGUAJES que se ha puesto en juego? *

Desde sus experiencias de niños/as con TICs ¿Qué considera como logro fundamental en la relación que se establece entre HÁBITOS DIGITALES y CONOCIMIENTO? *

(Se trata de pensar y expresar desde las experiencias todo aquello que refiere a la CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO)

Pensando en las estrategias que pudo implementar ¿Considera que se evidencia la riqueza que aportan las TICs para la formación en VALORES? ¿Por qué? Argumente *

Pensar en cuáles, de qué manera, por qué, con qué objetivos (etc)...

Algunos estudios han tratado de alertar al mundo adulto respecto a cierta pasividad que se nota en los niños de nuestra contemporaneidad. ¿Qué puede relatar usted respecto a los/as niños/as y la disposición del CUERPO en la implementación de estrategias con TICs? *

Las líneas de formación de las políticas públicas provinciales nos instan permanentemente a pensar sobre un cuerpo en movimiento, un cuerpo que se involucra totalmente en el aprendizaje, etc...

¿Cuáles son las concepciones de SUJETO que usted cree que se ponen en jue visibilizan en este tipo de implementaciones? *

¿Qué tipo de relaciones cree que se generan entre las ESTRATEGIAS implementadas con TICs en los procesos de aprendizaje de los/as niños/as y la CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDADANÍA? *

(Nos interesa su opinión personal según entiende esta LÍNEA DE FORMACIÓN y las políticas públicas provinciales)

¿Cuáles cree que son las habilidades cognitivas que se deben priorizar en los procesos de aprendizaje que se gestan con TICs? *

Solicitamos su opinion desde las experiencias institucionales que ha desarrollado...

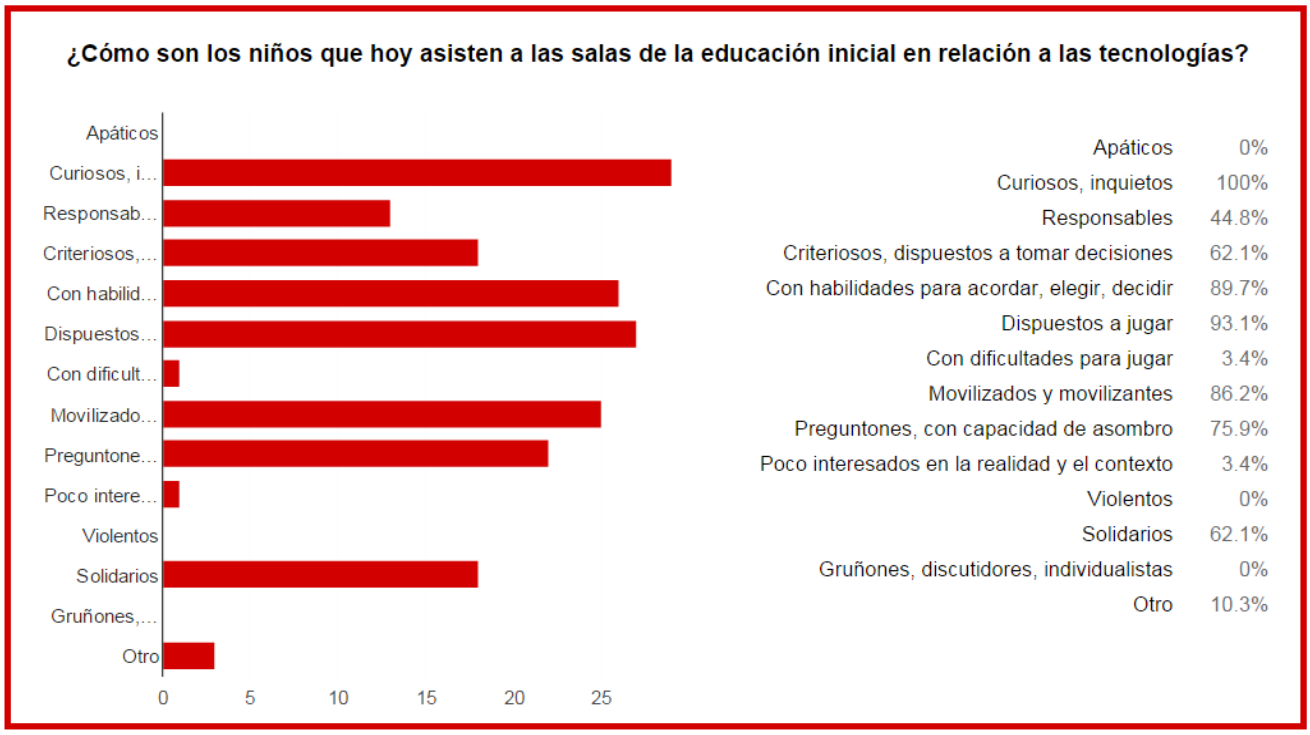
Se recepcionarán las respuestas hasta el día 08/10/15 inclusive.
Gracias por el tiempo dedicado para colaborar.

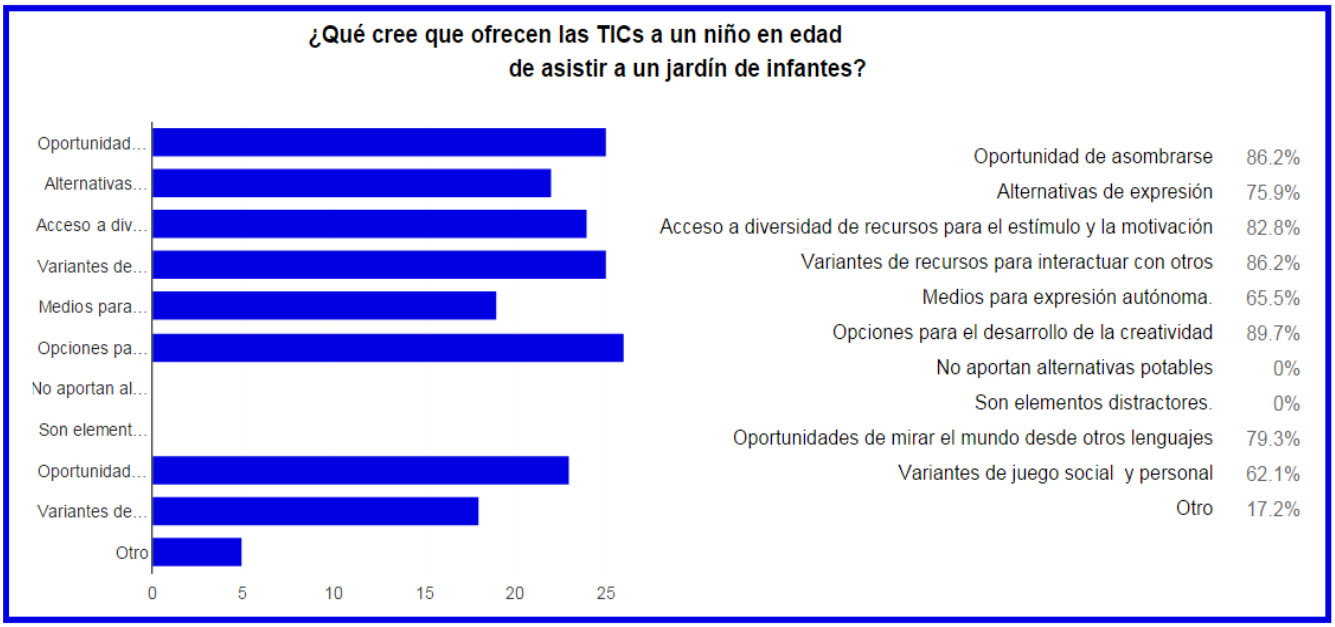
Enviar *Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.*

Con la tecnología de Google Forms

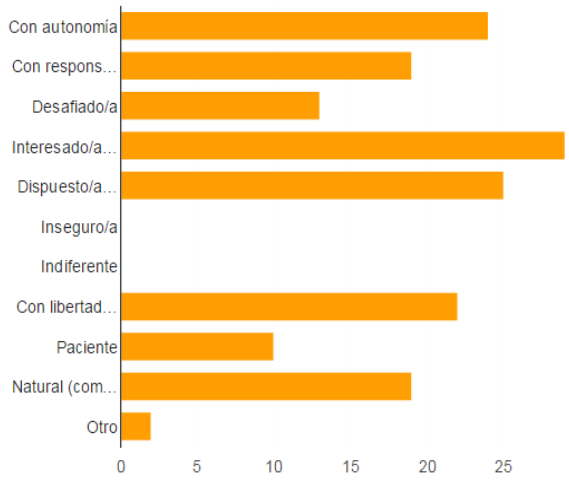
Google no creó ni aprobó este contenido.
Denunciar abuso - Condiciones del servicio - Condiciones adicionales

Gráficos Automáticos generados por el sistema con las respuestas de las "Voces..."





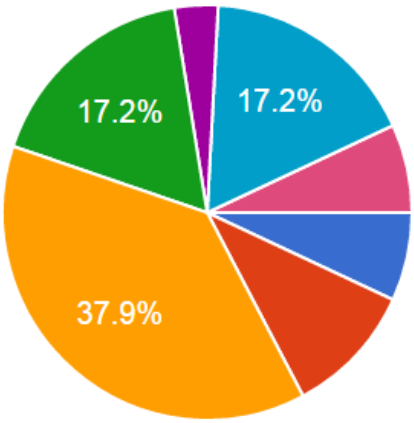
Frente a estrategias especialmente diseñadas donde se lo piensa al niño como PROTAGONISTA de su proceso personal de aprendizaje y ante las instancias de implementación de estrategias, señale cómo considera que se ha movilizado/involucrado cada niño con respecto al uso de las tablets...



Con autonomía	82.8%
Con responsabilidad	65.5%
Desafiado/a	44.8%
Interesado/a para explorar	100%
Dispuesto/a a colaborar	86.2%
Inseguro/a	0%
Indiferente	0%
Con libertad para decidir	75.9%
Paciente	34.5%
Natural (como si se tratara de un objeto cotidiano)	65.5%
Otro	6.9%

Como DOCENTE... al diseñar estrategias de naturalización de tecnologías digitales en las salas de inicial

¿Qué tipo de recursos necesitó pensar, elegir, diseñar, evaluar (etc)?



Lecturas diversas y modos de leer	6.9%
Formatos digitales	10.3%
Tipo de acceso a los recursos (web, descargables, libres, etc)	37.9%
Materialidades diversas para el diseño de espacios	17.2%
Conectividades adecuadas	3.4%
Producción de recursos (autoría docente)	17.2%
Otro	6.9%

20 – Fuentes Citadas

Bibliografía citada

Abad, Javier (2006). Escenografías para el juego simbólico. Revista Aula de Infantil, nº 32. Editorial Grao. Barcelona, España.

Aznarez J.P. - **Callejón**, M.D.(2006). La Necesidad de Trabajar con Procesos de Conocimiento y Comprensión Complejos. Escuela Abierta, 9, 181-197.

Balestra, Florencia (2008). El hilito. Asunto impreso Ediciones. Rosario, Argentina.

Cabrera Méndez, María Lucía (2010) . Trabajando las competencias. CEIP Ntra. Sra. de los Remedios. Jaén, España. Disponible en: http://cor.to/cabreramendez

Calmels, Daniel (2001). Espacio Habitado. En la vida cotidiana y la práctica psicomotriz. Ediciones Novedades Educativas. Buenos Aires, Argentina.

Calmels, Daniel (2011). Espacio Habitado. En la vida cotidiana y la práctica profesional. Editorial Homo Sapiens. Rosario, Argentina.

Geertz, Lifford (1990)- La Interpretación de las Culturas. Editorial Gedisa. Barcelona, España

Levy, Pierre (2004). Inteligencia Colectiva: Por una antropología del Ciberespacio – EEUU. Editorial/Biblioteca BVSalud. Disponible en:
http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf

Morin, Edgardo (2007). La cabeza bien puesta: bases para una reforma educativa. Editorial Nueva Visión Argentina. Buenos Aires, Argentina.

Nicastro, Sandra (2006) - Revisitar la Mirada Sobre la Escuela: Exploraciones Acerca de lo Ya Sabido. Editorial Homo Sapiens. Rosario, Argentina.

Serres, Michel – (2013) - Pulgarcita – Francia. Editorial Fondo de Cultura Económica.

Webgrafía citada

Abad, Javier – PDF "La escuela como ámbito estético según la pedagogía Reggiana"
http://www.vitoria-gasteiz.org/wb021/http/contenidosEstaticos/adjuntos/es/33/07/43307.pdf
Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Berger, John – PDF "Modos de Ver" - Barcelona, España (2010)
http://easdondara.com/websprofesfiles/minguell/documents/LECTURES_TEMA_%201.pdf
Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Duek, Carolina – Publicación en periódico.
http://www.lanacion.com.ar/1515100-carolina-duek-las-nuevas-formas-de-jugar

Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Hackembruch Tourn, Karina - PDF "Espacio, ritmo y juego: aportes y proceso de sampleado en la observación, el trabajo terapéutico y la construcción del psiquismo" (2008) Montevideo, Uruguay
http://www.psynem.org/Hebergement/Cippa/Espace_professionnel/Coordination_internationale/Rincon_espanol/Espacio_ritmo_juego/espacio_ritmo_juego.pdf
Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Hundertwasser, Friedensreich – Frases Célebres
http://www.celeberrima.com/autor/friedensreich-hundertwasser
Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Lennon, John – Letra de Canción
http://www.letraseningles.es/letrascanciones/traduccionesJK/John%20Lennon%20-%20Imagine.html
Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Moreno Bañol, Gustavo Adolfo – PDF "La lúdica en los procesos educativos infantiles"
http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/La-L%C3%BAdica-en-los-Procesos-Educativos-Infantiles.pdf
Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Bergomás, Gabriela Amalia – Web "Las alfabetizaciones múltiples como eje de la formación docente" - Nro.63 (digital)
http://www.razonypalabra.org.mx/n63/gbergomas.html
Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Skilar, Carlos (2013) – Página de Facebook -
https://www.facebook.com/carlos.skliar/posts/475858002529538
Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Waichman, A – Ver **Escorihuela**, Zenia – **Ramos**, Argenira – **Romero**, Lorena – Título Web: "La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial" (Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Venezuela)
http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm

Última fecha de acceso corroborado: Diciembre 01, 2015.

Índice General

Orden	Título	Página Nro.
	Autoridades	2
1 .-	Introducción: La llegada a un mundo de pantallas	5
2 .-	Sujetos del Aprendizaje	8
3 .-	Puertas abiertas	11
4 .-	Nuevas Rondas	14
5 .-	Subirse al barco, navegar, descubrir...	17
6 .-	Espacios y Tesoros	24
7 .-	Aventuras que se convierten Palabra	29
8 .-	En los Umbrales de la Sociedad del Conocimiento	33
9 .-	El Plan de Trabajo Implementado	38
10 .-	Los Encuentros de la Formación	47
11 .-	Hablamos de Estrategias	54
12 .-	Producción Colaborada que nutre el entramado de una Sociedad para el Aprendizaje	58
13 .-	Relatos, experiencias, voces, observaciones	69
14 .-	Aprender a Leer y Escribir	96
15 .-	En Pocas Palabras...	99
16 .-	Álbum de Fotos	103
17 .-	La letra del proyecto provincial en sus orígenes (Anexo A)	116
18 .-	Historial de Socializaciones (Anexo B)	123
19 .-	Encuesta Virtual - “Voces...” (Anexo C)	126
20 .-	Fuentes Citadas	134

Tramas digitales Inicial

ISSN 2524-9363

"LA PRODUCCIÓN DE CONOCIMIENTO DESDE ESPACIOS DE JUEGO Y DISFRUTE, ENRIQUECIDOS CON TABLETAS DIGITALES"

Gobierno de SANTA FE

Ciclos lectivo 2014 - 2015

SANTA FE AVANZA