Implementación de los ejes de Educación Digital en las instituciones del Nivel Primario

Proyectos y acciones prioritarias
Segundo semestre
2024

«Quien gestiona hace. Pero su hacer fundamental es hacer para que con los otros se haga del modo más potente posible (...)»
Blejmar, B. (2018) en *Gestionar es hacer que las cosas sucedan*

Introducción

El objetivo de este documento es comunicar la **planificación de actividades y acciones de Educación Digital para el segundo semestre del ciclo lectivo 2024**, para el Nivel Primario.
Es importante que el abordaje de la Educación Digital acompañe los lineamientos que la Dirección de Nivel establece como prioritarios. En este sentido, se espera que se continúe favoreciendo la implementación del apartado de Educación Digital, Programación y Robótica del Diseño Curricular de forma transversal en las propuestas de enseñanza en diálogo con los proyectos institucionales.

Pautas generales

Cada equipo territorial de Nivel Primario debe elegir un eje para trabajar. Cada FPD deberá realizar al menos una de las acciones sugeridas por eje en cada una de las escuelas que acompaña. Las y los asesores pedagógicos deberán acompañar y colaborar en la gestión para que estas acciones puedan llevarse adelante.

Las actividades de los talleres se pensaron teniendo en cuenta los dos ciclos del Nivel Primario. De esta forma las propuestas pueden adaptarse a diferentes destinatarios: alumnos, familias o docentes.

Para socializar las propuestas con la comunidad educativa**,** entre grados o escuelas, se publicarán los desafíos en un muro digital. A su vez, se sugiere realizar clases abiertas donde se invite a las familias a resolver los desafíos junto con las y los estudiantes. Para tomar fotografías de los encuentros se recuerda que es necesario pedir el consentimiento firmado de las y los asistentes.

El **registro de las acciones pedagógicas de Educación Digital** se llevará adelante siguiendo los lineamientos y herramientas dispuestas por la Gerencia.

Propuestas de implementación

Eje: Ciudadanía Digital

Juegos en línea

Para la construcción de una ciudadanía digital plena debemos tener en cuenta la implicancia de las familias en el acompañamiento de las y los estudiantes en los entornos digitales que habitan.

La propuesta tiene **el objetivo de concientizar** a las y los niños y adultos sobre los riesgos y beneficios del uso de la tecnología e Internet. A su vez, busca **prevenir** a través de diferentes herramientas y estrategias. Es fundamental que las y los adultos conozcan cómo **proteger la información** personal y la de los menores. Se busca **empoderar** a las familias en un uso responsable para volver seguro y proactivo el uso de tecnologías digitales.
Los talleres deben pactarse con las conducciones de las escuelas y las y los docentes para poder capitalizar las convocatorias a reuniones de familia, actos escolares, jornadas ESI, entre otros.

Propuestas

Primer ciclo

Se trabajarán las temáticas de huella digital, datos personales y el tiempo en pantallas.

Segundo ciclo

Además de las temáticas planteadas para alumnos y familias de primer ciclo, se podrán sumar temáticas como la identidad digital, ESI digital, retos peligrosos y apuestas en línea.

Dinámica de implementación

Diagnóstico y comunicación: como primera acción se puede enviar un formulario a las familias sobre el conocimiento, la percepción y las inquietudes que puedan presentar en relación a los usos de Internet de las y los alumnos. De esta manera, se fomenta la participación desde una instancia previa y se pueden generar adaptaciones de acuerdo a las respuestas.

Talleres presenciales: cada taller deberá constar de una actividad de introducción, una de desarrollo y una de cierre. Para esto se socializa una serie de recursos.

Actividades asincrónicas: en caso de que la acción no se pueda concretar de manera presencial, se puede generar la actividad para

compartir entre las y los estudiantes y las familias en casa a través de un enlace donde luego puedan socializar su producción y devolución en un muro digital.

Eje: Pensamiento Computacional, Programación y Robótica

Desafíos, algoritmos y narrativas

El **propósito** de esta iniciativa es generar espacios que enriquezcan las propuestas pedagógicas que abordan el eje de Pensamiento Computacional, Programación y Robótica.
El **objetivo** es que las y los estudiantes, docentes y familias que participen puedan poner en juego las habilidades del Pensamiento Computacional y Programación teniendo en cuenta las
Progresiones de Pensamiento computacional para el nivel primario.pdf
(abstracción, descomposición, generación y comprensión de algoritmos y el reconocimiento de patrones). Para esto será necesario que los desafíos incluyan prácticas de evaluación de problemas, colaboración a la hora de aportar soluciones, de evaluarlas y remixar diferentes propuestas.

Propuestas

Primer ciclo

Se realizará un taller con participación de las familias para resolver estos desafíos desde el eje de Robótica con Bluebot o cualquier robot de arrastre.
Al final de la experiencia se compartirá un muro digital para que las y los participantes puedan dar una opinión acerca de la dinámica a modo de registro.

Segundo ciclo

Opción 1: Recorridos y Algoritmos

Estas propuestas acompañarán la narrativa literaria de alguna obra que estén trabajando en Lengua. Además, se puede partir de los proyectos vinculados al Bloque «Vivir en la Ciudad de Buenos Aires», tomando los recorridos o los lugares públicos de juegos como las plazas del barrio.

> **Nivel 1:** con robots rodados programables proponer desafíos que impliquen resolver algoritmos para que el robot pueda realizar trayectos.
>
> **Nivel 2:** plantear la necesidad de generar un dispositivo para armar un juego que interactúe con el espacio público o con la narrativa literaria de una obra (ej.: un dado con la placa microbit, una lotería,etc.).

Dinámica de implementación: estas propuestas podrán ser preparadas tanto como islas para que las y los estudiantes y familias recorran, como con desafíos

en el aula. Se pueden articular con propuestas de alfabetización digital como en la siguiente propuesta.

Opción 2: Videojuegos con mitos y leyendas

Se propone la creación de un juego basado en la narrativa de una obra literaria. El objetivo es que puedan crear una programación en un laberinto que incluya un personaje y un desafío. Como estrategia también se puede proponer remixar proyectos de laberintos que se encuentran en las comunidades de los entornos de programación.

Dinámica de implementación: se puede utilizar Scratch, Make Code o algún otro entorno que sirva para este fin teniendo en cuenta la trayectoría pedagógica de las y los alumnos (ejemplos: Cómo hacer un laberinto ¿Cómo hacer un Laberinto En SCRATCH? 2023 V3.0 (youtube.com) y https://scratch.mit.edu/projects/1012570465).

Eje: Alfabetización Digital

Geogebra

Geogebra es un *software* de geometría dinámica que permite trabajar, en distintos niveles, las competencias de alfabetización digital: como entorno de diseño, como procesador de datos y también, en su versión en línea, como plataforma educativa. A su vez, cuenta con una comunidad donde se comparten proyectos y desafíos, fomentando así la creación de contenidos digitales y las buenas prácticas en redes.

El **objetivo** de esta propuesta es favorecer la integración de estrategias colaborativas y la selección de formatos multimediales, aplicaciones o programas y modalidades de trabajo adecuados propósitos específicos en contextos áulicos reales que fomenten la autonomía digital de las y los docentes y estudiantes.

Propuesta

Tomando de referencia las actividades de geometría publicadas en la serie Estudiar y aprender 2024 | Buenos Aires Ciudad, se brindarán talleres a docentes que incluyan propuestas pedagógicas para trabajar en el aula para primer y segundo ciclo.
El propósito es acercar el *software* a las y los docentes para que puedan conocer sus funcionalidades y familiarizarse con las habilidades instrumentales necesarias para el uso de la herramienta.

Propuestas para GeoGebra

Dinámica de implementación:

- Sensibilización y formación interna entre asesores y facilitadores
- Generación del guion del taller y actividades para cada ciclo, siguiendo los ejercicios que proponen los libros con los que trabajan las y los docentes
- Realización del taller para docentes en grupos o de manera individual, de acuerdo a lo que las direcciones y supervisiones autoricen
- Planificación de la actividad con docentes
- Implementación de la actividad en el aula

Buenos
Aires
Ciudad