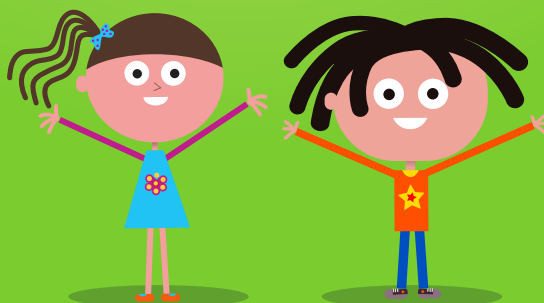
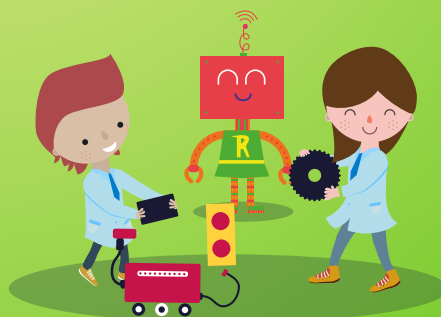


Propuestas de actividades

Nivel Inicial



Autoridades

Presidente de la Nación

Mauricio Macri

Jefe de Gabinete de Ministros

Marcos Peña

Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Alejandro Finocchiaro

Secretario de Gobierno de Cultura

Pablo Avelluto

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva

Lino Barañao

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de
Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología

Manuel Vidal

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

Mercedes Miguel

Subsecretario de Coordinación Administrativa

Javier Mezzamico

Directora Nacional de Innovación Educativa

María Florencia Ripani

Introducción

En el marco del Plan **Aprender Conectados**, esta colección de propuestas de actividades para el Nivel Inicial, busca integrar las distintas dimensiones culturales de la sociedad digital en las prácticas de enseñanza y de aprendizaje, para las salas de 4 y 5 años y multiedad.

Cada propuesta presenta los propósitos y también sugerencias de recursos digitales y dispositivos que pueden utilizarse.

Las características de cada una de las actividades habilitan su integración y contextualización a las propuestas de enseñanza diseñada por el docente. En función de la cantidad de niñas y niños, sus edades, saberes previos e intereses, y los objetivos y contenidos planificados, es posible hacer variaciones que potencien los aprendizajes de todos las niñas y niños. En las salas multiedad, la puesta en marcha de una propuesta para todo el grupo alienta la anticipación de variaciones en la complejidad de las situaciones de aprendizaje, el intercambio y colaboración entre pares y las distintas estrategias de enseñanza. En cualquier caso, las intervenciones del docente se ajustarán a la dinámica de cada grupo y de cada niña y niño en particular.

Leer y escribir en formato digital

1. Intercambio y registro de saberes previos

Registrar, a partir de una lluvia de ideas, los saberes previos del grupo. Para esto, se pueden utilizar diferentes soportes: la tableta, *notebook* o la pizarra digital interactiva. El docente puede tomar nota de las hipótesis, supuestos, comentarios, opiniones o preguntas de las niñas y los niños sobre algún tema que se proponen investigar. También puede invitar a las niñas y los niños a realizar sus primeras escrituras o representar gráficamente las ideas a través de dibujos o símbolos representativos del tema.

Dispositivos

Pizarra digital interactiva

Notebook

Tableta

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

[Lino](#): Creador de murales

[Google Drive](#): Presentaciones o documentos

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Libre Office](#) / [Open Office Impress](#)

Power Point

Buscar y analizar la información

1. Ventana al mundo

Buscar información en internet desde la sala es abrir una ventana al mundo para aprender sobre animales, historias de otros tiempos, escenarios naturales, obras de arte, y sobre las diferentes inquietudes que las niñas y los niños manifiestan espontáneamente. En estas actividades se recomienda que el docente realice la búsqueda previamente para seleccionar las páginas sobre la temática.

Esta actividad puede dar comienzo a una propuesta didáctica integral.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Pizarra digital interactiva

Proyector

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

[Google](#)

Buscador para niños [Bunis](#)

[Youtube kids](#)

Narrativas digitales

1. Collage digital

Realizar un collage digital y escribir los nombres al terminarlo. Además de reconocer sus collages, esto les permite hacer comparaciones con las letras de los nombres de sus compañeros y apreciar las obras de manera conjunta.

Es importante que las niñas y los niños tengan a mano las tarjetas con los nombres propios con las que se trabajan en el jardín para poder identificar las letras en el teclado y agregarlos a sus producciones .

En el soporte digital, a diferencia del papel, se pueden almacenar los dibujos de cada uno en una misma carpeta. El programa permite agregar sellos y fondos en función del proyecto a abordar.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Pizarra digital interactiva

Proyector

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

Graficador infantil [Tux paint](#) (Se puede descargar su galería de sellos Stamps de forma optativa)

Graficador [Paint 3D](#)

2. Creación de historias

Imaginar y construir en colaboración una historia con la intención de conformar un libro digital. En este marco se favorece el desarrollo del lenguaje oral y el conocimiento sobre la escritura. La mediación del docente favorecerá la estructuración y organización de los aportes de las niñas y los niños para conformar una historia, que luego puede transformarse en un texto. Las diferentes partes de la historia las pueden dibujar en un graficador infantil, grabar sus voces con la grabadora de sonidos de la tableta y organizar el relato en una presentación de diapositivas o editor de video.

Asimismo, las niñas y los niños pueden comenzar a realizar sus primeras escrituras, tanto en la tableta como en la *notebook*, y ampliar el reconocimiento de las letras.

El docente puede ser un mediador en el proceso de escritura de palabras, lo que favorecerá los avances en los aprendizajes ligados al sistema de escritura. El abecedario a disposición de las niñas y los niños en la pantalla digital, las tarjetas con los nombres de los personajes de la historia o acciones representadas con imágenes y palabras, entre otros, hacen que los mismos materiales sean mediadores en los procesos de aprendizaje de la escritura.

Dispositivo

Notebook

Tableta

Pizarra digital interactiva

Proyector

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

- Libros digitales:

[Joomag](#)

[Bookcreator](#)

[Calameo](#). Para digitalizar presentaciones en formato libro.

- Fotografías con efectos y editores de imagen:

Tableta / *Notebook*

[Photojoiner](#)

Creador de diseño de contenidos [Canva](#)

Notebook

[Gimp](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Libre Office](#) / [Open Office Impress](#)

Power Point

3. Creación de historias animadas

Invita a las niñas y los niños a que puedan dar movimiento a sus dibujos y a escenas producidas con el programa ScratchJr.

Las historias animadas también se pueden realizar con la técnica cuadro por cuadro, la cual consiste en aparentar movimiento de objetos estáticos al capturar una serie de fotografías distintas, que al mostrarlas de manera rápida, denotan una acción.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Pantalla digital

Proyector

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

Editor de video [Openshot](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook/tableta*

- Programación:

ScratchJr.

4. Audiocuentos

Imaginar una historia, organizarla y grabarla con las voces de las niñas y los niños. Para esto es fundamental que previamente los niños hayan escuchado audiocuentos y comprendan sus características.

Una propuesta que puede tomar distintas dinámicas: cada niña o niño puede narrar una parte; pueden incluirse diálogos entre dos o tres niñas y niños; pueden producirse sonidos para ambientar la situaciones narradas. También se puede sonorizar un cuento o una poesía ya conocido.

Dispositivos

Tableta
Parlante
Pantalla digital

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

Editor de video [Audacity](#). Música y audios seleccionados de la *notebook* o producidos por el docente, los alumnos y/o las familias.

5. Biblioteca digital

Construcción de la biblioteca digital de la sala con producciones de reconocidos autores como así también con las producciones de los niños y niñas. La biblioteca digital puede contar con:

- libros de cuentos digitales,
- poesías,
- audiocuentos,
- cortos,
- historias animadas,
- cine documental, etc.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Pantalla digital

Proyector

Aplicaciones fuera de línea

Carpetas de imágenes de la *notebook*.

Ambiente social, natural y tecnológico

1. Registro de la naturaleza o de un ambiente social/cultural a recorrer

Realizar un registro audiovisual (foto, video) para potenciar la reflexión, el intercambio sobre la experiencia de aprendizaje. Por otra parte en tanto los recursos tecnológicos permiten aumentar las dimensiones de lo observado, es posible identificar con mayor precisión las características del objeto elegido y detallar sus características, favoreciendo el aprendizaje de vocabulario específico.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Pantalla digital

Proyector

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[SuperVision+ lupa](#)

[Brújula digital](#)

2. Bitácora digital

Observar, registrar y realizar el seguimiento del crecimiento de la huerta o cultivos , por ejemplo, o en cualquier otra propuesta que requiera realizar el registro de una experiencia que demande seguir varios pasos. El objetivo es el de tener memoria viva de lo trabajado y, así, enriquecer los procesos de aprendizaje. Luego se puede compartir con otras salas, la familia y la comunidad.

En ellas se puede incluir:

- información recabada a través de búsquedas en diferentes soportes digitales o papel,
- comentarios,
- hipótesis,
- preguntas e ideas textuales que hayan surgido en el grupo,
- registros gráficos, fotográficos, sonoros y de video capturados tanto por docentes como por los niños.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Pantalla digital

Proyector

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

[Lino](#) Creador de murales

[Joomag](#)

[Book Creator](#)

[Seasaw](#)

[Calameo](#). Para digitalizar presentaciones en formato libro.

[Google Drive Presentaciones](#). Permite subir, publicar, compartir y crear colaborativamente presentaciones en línea.

Blog

[Blogger](#)

[WordPress](#)

Sitios Web

[Google Sites](#)

[Wix](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Libre Office/ Open Office Impress](#)

Power Point

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Cámara fotográfica o grabación de video

Micrófono

3. Recorridos virtuales

En la actualidad la tecnología posibilita el ingreso a realidades lejanas a la escuela, que de otro modo serían inaccesibles. Realizar diferentes visitas virtuales a museos de arte, disfrutar de las cámaras en vivo para conocer más sobre el hábitat de algunos animales, recorrer lugares históricos de nuestro país o vivenciar el espacio barrial como si se estuviera en él a partir de un simulador.

Dispositivos

Notebook
Pizarra digital interactiva
Proyector
Parlante
Micrófono

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

Cámara en vivo

[Explore.org](https://explore.org)

Blog

[Blogger](#)

[WordPress](#)

Simuladores

Tablet/Notebook

[Solar System Scope](#)

[Planetario](#)

Museos virtuales y de arte

Museo de Ciencias Naturales de La Plata

[Museo Smithsonian, Washington, EEUU](#)

https://www.canva.com/es_mx/aprende/conoce-virtualmente-36-museos-y-lugares-increibiles/
Museo completamente virtuales que no existen en el mundo físico MUVA (Museo Uruguayo Virtual de Arte)

[Espacio Byte](#)

[Museo Virtual de Artes Uruguay](#)

[La Casa Azul. Museo Frida Kahlo](#)

[Fundación Miró](#)

[Museo de Van Gogh en Amsterdam](#)

[Museo Gyula Kosice](#)

[Museo Quinquela Martín](#)

[Museo Xul Solar](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Google Earth](#)

Simuladores:

[Stellarium](#)

[Celestia](#)

Enriquecer el juego con tecnologías

1. Escenarios lúdicos con tecnología

Proyectar en la pared, pizarra o en afiche de imágenes, videos o programas especialmente elegidos para enriquecer el espacio de juego. Por ejemplo, animaciones realizadas por los niños en ScratchJr, programas de astronomía, imágenes de paisajes o videos del fondo del mar como complemento de otros materiales como arena, caracoles, música de mar, etc.

Se pueden realizar con:

- en la sala con el grupo de niños
- en los actos escolares
- en las reuniones con las familias

La música elegida o los sonidos son esenciales para generar climas diversos que propicien distintos tipos de juegos. Aquí el micrófono puede ser un componente más que permite enriquecer el espacio, dando lugar simplemente a escuchar sus voces amplificadas o asumir diversos roles relacionados con el elemento; como ser presentadores de un teatro, un cantante, etc.

Dispositivos

Proyector
Pizarra digital interactiva
Notebook
Parlante
Micrófono
Tableta, para registro de la experiencia

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

[Google Street View](#). Imágenes, videos, música y audios seleccionados de internet. Por ejemplo, diferentes paisajes: mar, montañas, campo, etc.

Banco de imágenes y otros formatos multimedia. Wikimedia Commons. Proyecto de la Fundación Wikimedia. Disponible en: http://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

Banco de imágenes y sonidos - INTEF. Elaborado por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado perteneciente al Ministerio de Educación de España. Disponible en: <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web>

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Libre Office](#) / [Open Office Impress](#)

Power Point

Google Earth

Audacity. Editor de audio. Descarga en: <http://audacity.es>

Imágenes, videos, música y audios seleccionados de la notebook o producidos por el docente, los alumnos y/o las familias.

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Programación: [ScratchJr](#)

2. Juegos reglados

Crear juegos reglados digitales (lotería, memotest, juegos de recorrido, etc.) con presentación de diapositivas o un graficador digital. También los niños pueden crear sus propios videojuegos a través de ScratchJr o inventar juegos de recorridos con el Kit de robótica Aprender Conectados.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Kit de robótica Aprender Conectados, alfombras y tarjetas de instrucciones

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*/tableta

[Libre Office](#) / [Open Office Impress](#)

Power Point

Programación: [ScratchJr](#)

Graficador infantil [Tux paint](#)

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Aplicación [Blue-Bot Remote](#)

Formas de comunicación y expresión con tecnologías

1. Galería de arte virtual

Crear y compartir galerías virtuales o libros de arte digital con obras de los niños. En esta última opción resulta muy enriquecedor realizar tanto las obras como el proceso de elaboración.

Se piensa la escuela como espacio que habilite el diálogo entre lenguajes. La tecnología puede potenciar espacios donde arte, ciencia y tecnología se implican mutuamente de manera constante. Las obras de los chicos pueden realizarse a través de diferentes aplicaciones de arte digital.

Dispositivos

Notebook

Pizarra digital interactiva

Proyector

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

Creador de galerías:

[Virtual Gallery](#)

[Artsteps](#)

Arte digital:

[Aplicación Jackson Pollock por el artista digital Milton Manetas](#)

[My Oats](#). Creador de mandalas.

[Google Art and Culture](#). Visitas virtuales a museos y acceso a obras de arte en alta calidad.

[Artecompo](#). Composición con elementos de obras de arte.

[Graffiter](#). Graficador de graffitis.

[Google Music lab](#)

[Cospaces](#). Creador de escenarios de realidad virtual.

2. Instalaciones

Construir diferentes instalaciones, realizadas por los docentes o conjuntamente con los niños. La instalación es una obra de arte que se concibe como propuesta espacial. Inaugura en sí misma un tiempo y un espacio habitable e interactivo. Se puede colocar el proyector conectado a la *notebook* con la cámara web o proyección de obras de arte, videos o aplicaciones que habiliten la interacción y la creación, como ScratchJr y el kit de robótica Aprender Conectados.

Dispositivos

Notebook

Proyector

Parlante

ROBOTITA, alfombra transparente

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

[Aplicación Jackson Pollock por el artista digital Milton Manetas Graffiter](#). Graficador de graffitis.

[Google Music lab](#)

[Cospaces](#). Creador de escenarios de realidad virtual.

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Programación: [ScratchJr](#)

Aplicación [Blue-Bot Remote](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Paint 3D](#) Graficador.

[Freshpaint Graficador](#). Aplicación Android.

[Audacity](#) Editor de sonido

[Aplicaciones de la Galería Nacional de Arte Washington D.C.](#)

Imágenes y videos de la Notebook o descargados especialmente

La reproducción de sonido desde diferentes medios y formatos son elementos clave para intervenir y modificar los espacios existentes y crear otros nuevos.

La **programación** en aplicaciones como **ScratchJr** permitirá generar diferentes formas de interacción potentes en base a las ideas de los niños. Esto se relaciona con un formato de arte actual como es el arte digital. **ROBOTITA** puede colaborar a incorporar movimiento e interacción dentro de un espacio, ligando **robótica e interactividad al mundo del arte**.

3. Fotografía

Registrar las salidas didácticas, las experiencias dentro de la escuela o aquello que es memorable para los niños.

Dispositivos

Cámaras fotográficas en funcionamiento y sin funcionar (analógicas, digitales, celulares en desuso)

Tableta

Notebook

Pizarra digital interactiva

Proyector

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Cámara de la tablet

Programación: [ScratchJr](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

Carpetas de imágenes

Libros digitales:

[Libre Office](#) / [Open Office Impress](#)

Power Point

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

Fotografías con efectos y editores de imagen

[Photojoiner](#)

[Gimp](#)

4. Álbumes de fotos

Crear álbumes de fotos con el propósito de registrar las diferentes experiencias vividas como así también construir el recorrido de los niños durante su año escolar.

Trabajar fotografía implica tomar en cuenta el momento de la captura de imágenes, la forma que tenemos de seleccionarnos, editarlas, guardarlas y de volver a verlas.

Dispositivos

Tableta
Notebook
Pizarra digital interactiva
Proyector

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Cámara

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

Carpetas de imágenes
Libros digitales:
[Libre Office](#) / [Open Office Impress](#)
Power Point

Aplicaciones en línea para *notebook/tablet*

Galerías de arte y libros digitales
[Emaze](#)
[Joomag](#)
[Bookcreator](#)
[Calameo](#). Para digitalizar presentaciones en formato libro.

Fotografías con efectos y editores de imagen

[Photojoiner](#)
[Gimp](#)

Programación:

[ScratchJr](#)

5. Intervención de fotografías

Intervenir las fotografías de paisajes, personajes tomadas de la web o de los niños, tomadas en la sala.

Dispositivos

Tableta
Notebook
Proyector

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*/tableta

Graficador infantil [Tux paint](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Photojoiner](#)
[Gimp](#)

Programación:

[ScratchJr](#)

Medios de comunicación

1. Radio

Realizar programas radiales o transmisiones por YouTube (noticieros, películas, tutoriales, entre otras opciones), con el objetivo de comunicar y/o difundir temas e inquietudes propias del grupo de niños, y la información obtenida de sus investigaciones sobre los mismos.

Dispositivos

Notebook

Micrófono

Parlante

Tableta, para realizar registros y fotos del momento.

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

Radio:

[Vocaroo](#)

[Soundcloud](#)

[VozMe](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*/tableta

Grabadora de sonidos

Cámara

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Audacity](#) Editor de sonido

Grabadora de sonidos

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Programación:

[ScratchJr](#)

2. Publicaciones digitales

Crear diferentes publicaciones digitales desde folletos de concientización a revistas o tarjetas de invitaciones animadas en ScratchJr.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Proyector

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

[Joomag](#). Creador de diarios y revistas digitales

[Bookcreator](#). Creador de libros digitales (Pueden realizarse también diarios y revistas)

[Voicethread](#). Creador de presentaciones

[Calameo](#). Para digitalizar presentaciones en formato libro.

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Programación: [ScratchJr](#)

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Libre Office](#) / [Open Office Writer](#)

Word

3. Videoconferencia

En la escuela se pueden utilizar programas de videoconferencia los cuales nos permiten conectarnos con:

- especialistas de diferentes áreas,
- con un maestro o maestra, compañero o compañera que se hayan ido a vivir a lugares lejanos,
- con otras salas de la misma escuela,
- lugares remotos.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Pizarra digital interactiva

Proyector

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Appear.in](#) Conferencias en línea sin necesidad de creación de usuario

[Skype](#)

[Hangouts](#)

4. Documentación pedagógica

Se propone documentar los procesos de aprendizaje con el sentido de enriquecer las propuestas de enseñanza y aprendizaje. Este registro se puede realizar a través de diferentes medios:

- anotaciones escritas de lo que dicen y hacen los niños durante una actividad
- fotografías
- video
- grabadora de sonido
- producciones de los niños y niñas
- descripción del proyecto

La documentación pedagógica es un registro audiovisual, escrito o gráfico. Permite visibilizar las prácticas y los procesos de enseñanza y aprendizaje; como así también reflexionar sobre las mismas entre colegas, con los niños y compartir con la comunidad.

Dispositivos

Notebook

Tableta

Pizarra digital interactiva

Proyector

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*/tableta

Grabadora de sonidos

Aplicaciones fuera de línea para *notebook*

[Libre Office](#) / [Open Office Impress](#)

Power Point

Aplicaciones en línea para *notebook*/tableta

Libros, revistas, diarios y presentaciones digitales:

[Joomag](#). Creador de diarios y revistas digitales

[Bookcreator](#). Creador de libros digitales (Pueden realizarse también diarios y revistas)

[Voicethread](#). Creador de presentaciones

[Lino](#). Creador de murales

[Calameo](#). Para digitalizar presentaciones en formato libro.

[Blogger](#). Blog

[WordPress](#). Blog

Programación y robótica

Programación

1. Programación (sin dispositivos)

Se les propone a los niños pensar un **recorrido con las tarjetas de direcciones en el suelo y luego recorrerlo con su propio cuerpo**. Las propuestas de programación se pueden realizar tanto con o sin dispositivos.

Se plantea una situación a resolver: si partimos de la escuela y queremos llegar a la plaza, ¿por cuál camino podemos ir?

En una primera instancia los chicos piensan cuál será el recorrido a realizar y luego lo realizan efectivamente.

Materiales y recursos

Cajas de cartón, dibujos de lugares a recorrer, cinta de papel y tarjetas de direcciones.



2. Programación (con dispositivos)

Los niños y las niñas pueden crear diferentes producciones a través del lenguaje de programación ScratchJr:

- historias animadas,
- tarjetas de invitaciones,
- tutoriales,
- arte interactivo.

Dispositivos

Tableta

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Programación: [ScratchJr](#)

Robótica

1. Recorridos en las alfombras de la isla, del barrio y transparente: ¡A programar!

Se organizan espacios a recorrer en las diferentes alfombras que trae el kit de robótica Aprender Conectados. Debajo de la alfombra transparente se coloca un afiche con el dibujo del plano del lugar a recorrer.

De esta manera, los niños realizan sus primeros pasos en la **programación a través del kit de robótica Aprender Conectados**, sus tarjetas de programación y una tablet con la Aplicación Blue-Bot Remote. Los niños diseñan diferentes recorridos y tratan de resolver los desafíos que se les presentan.

Es conveniente realizar las **actividades de robótica** en pequeños grupos, sobre alguna alfombra, maqueta, plano o sobre el suelo.

Materiales y recursos

Impresión o dibujo en afiche del plano a recorrer/mapa de una zona de interés

Alfombra transparente

Alfombra de la isla

Alfombra del barrio

Dispositivos

ROBOTITA

Tabletas

Aplicaciones fuera de línea para tableta

Aplicación [Blue-Bot Remote](#)

2. Digiaventuras

Se propone mirar los diferentes capítulos de la serie animada Digiaventuras. Cada capítulo desarrolla un contenido a trabajar. Por ejemplo, en el capítulo 1 se brinda información sobre qué es un robot; en el capítulo II, sobre la definición de internet.

Metodología de trabajo: Espacio taller

El espacio taller es un espacio especialmente pensado y diseñado para investigar, que invita a crear, descubrir y conocer, según los intereses particulares de cada uno. Esta dinámica de trabajo se puede desarrollar en los diversos lugares del jardín según la necesidades y cantidad de niños. Puede ser en la sala, en la biblioteca, en el SUM, patio, etc.

Se planifican diferentes espacios a modo de multitárea, donde se ponen en juego distintas áreas de conocimiento de acuerdo al grupo y comunidad escolar. Se organiza en función de un **proyecto** o una temática o varias que atraviesen al grupo.



Bibliografía

Ministerio de Educación (2004). Núcleos de Aprendizajes Prioritarios. Educación inicial.

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología (2018) Núcleos de Aprendizajes Prioritarios: Educación Digital, Programación y Robótica

Ripani, M. F. (2017). Orientaciones pedagógicas de educación digital. Colección Marcos Pedagógicos Aprender Conectados. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación de la Nación.

Ripani, M. F. (2017). Competencias de Educación Digital. Colección Marcos Pedagógicos Aprender Conectados. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación de la Nación.

Ripani, M. F. (2017). Programación y Robótica: objetivos de aprendizaje para la educación obligatoria. Colección Marcos Pedagógicos Aprender Conectados. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación de la Nación.

