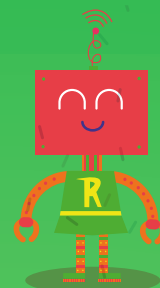




# Contenidos y recursos de la *notebook* Aprender Conectados

## 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

Los contenidos incluidos en las *notebooks* del docente de Educación Inicial fueron cuidadosamente seleccionados por especialistas del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, teniendo en cuenta el diseño curricular vigente. Su finalidad es aportar innovación y diversidad a las diferentes prácticas que se llevan adelante en el nivel inicial, a partir de la utilización de nuevos materiales, recursos y aplicaciones.

Además de programas básicos propios del sistema operativo Windows 10, se han incluido programas gratuitos, muchos de los cuales poseen código abierto. En su mayor parte, estos *softwares* se encuentran ya instalados en los equipos, salvo excepciones en las que deberán descargarse de su sitio oficial.

### ¿Qué es el *software* libre?

«*Software* libre» es el *software* que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. A grandes rasgos, significa que los usuarios tienen la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el *software*.

Un programa es *software* libre si los usuarios tienen las cuatro libertades esenciales:

- La libertad de ejecutar el programa como se desea, con cualquier propósito (libertad 0).
- La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- La libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo (libertad 2).
- La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

Fuente: [GNU.org](https://www.gnu.org)



## Contenidos de las *notebooks*<sup>1</sup>

- **Más de 40 aplicaciones para uso educativo**

En el presente documento se encuentran catalogadas por categoría en relación a su uso más habitual. Sin embargo, alentamos a que los docentes utilicen libremente su creatividad y exploren otras posibilidades de aplicación.

- **Más de 280 marcadores organizados por áreas de interés\***

Se trata de un listado de enlaces entre los cuáles se incluyen:

- aplicaciones en línea;
- sitios de interés general;
- recursos educativos para las distintas áreas curriculares;
- bancos de imágenes;
- juegos didácticos.

- **Más de 380 recursos multimedia\***

Los recursos se presentan como un banco de documentos, imágenes, videos y audios, categorizados según las distintas áreas curriculares.

Dentro de esta biblioteca se destacan:

- La colección *Marcos pedagógicos Aprender Conectados*, documentos en donde se presentan y explican las bases, los objetivos, y los lineamientos del plan.
- Los cuadernillos de la serie *Educación Digital Inclusiva*, con propuestas y orientaciones para generar actividades en los trayectos de enseñanza y aprendizaje de niños y niñas con discapacidad.
- Guías y actividades para trabajar en clase temas vinculados con la educación digital, la programación y la robótica.
- Un banco de imágenes de obras del Museo Nacional de Bellas Artes. Se trata de una colección de 74 obras nacionales y 26 obras internacionales.

- **Más de 650 capítulos de series producidas por el canal Pakapaka.**

Programas especialmente pensados y producidos para niños y niñas, con temáticas universales, estéticas variadas y contenidos de calidad.

---

<sup>1</sup> Los contenidos listados en este documento corresponder también a las *notebooks* entregadas a los Institutos de Formación Docente (IFD).

- **Los 17 capítulos de Digiaventuras\***

Todos los capítulos de la serie educativa Aprender Conectados, que aborda distintos contenidos vinculados a la educación, la programación y la robótica.

Los diferentes personajes narran sus aventuras y a través de ellas van descubriendo cómo cuidar la computadora, cómo navegar con seguridad y responsabilidad, cómo usar recursos digitales tales como el procesador de textos, la planilla de cálculo, *software* de programación, qué es un robot y cómo funciona, entre otros temas.

Número de capítulo	Título
	¡Hola digiamigos!
Capítulo 1	La compu por dentro
Capítulo 2	Consejos para cuidar la compu
Capítulo 3	Un viaje por el ciberespacio
Capítulo 4	El misterio de Clementina
Capítulo 5	Una digifiesta para Rayo Bit
Capítulo 6	El primer Congreso de robots
Capítulo 7	El estreno de la digibanda
Capítulo 8	Los misterios de la hoja de cálculo
Capítulo 9	Digiestreno
Capítulo 10	Creadores de videojuegos
Capítulo 11	Digiprogramadores
Capítulo 12	¡Es tu digiturno!
Capítulo 13	Variables muy divertidas
Capítulo 14	Club de los programadores de videojuegos
Capítulo 15	¡Robots por todos lados!
Capítulo 16	Rocío Bot cuida la casa del árbol

Tanto los recursos multimedia, como los capítulos de la serie Digiaventuras, poseen licencia Creative Commons. Esta licencia permite que puedan ser utilizados libremente en cualquier instancia.

### **Licencias Creative Commons:**

Todas las licencias Creative Commons tienen importantes características en común. Cada licencia ayuda a los creadores a mantener sus derechos de autor al mismo tiempo que permiten a otros copiar, distribuir, y hacer algunos usos de su obra, al menos de forma no comercial. Todas las licencias Creative Commons permiten también que los licenciantes obtengan el crédito que merecen por sus obras. Las licencias Creative Commons funcionan alrededor del mundo y duran tanto tiempo como sea aplicable el derecho de autor (pues se basan en él). Estas características en común sirven como la base a partir de la cual los licenciantes pueden optar por entregar más permisos cuando decidan cómo quieren que su obra sea utilizada.

Fuente: [Creative Commons](https://creativecommons.org/)



Todos los contenidos incluidos en las *notebooks* del docente pretenden ser un punto de partida para que estos articulen una construcción progresiva, explorando y aplicando los recursos siguiendo sus propios recorridos, desarrollando propuestas creativas para su uso educativo.

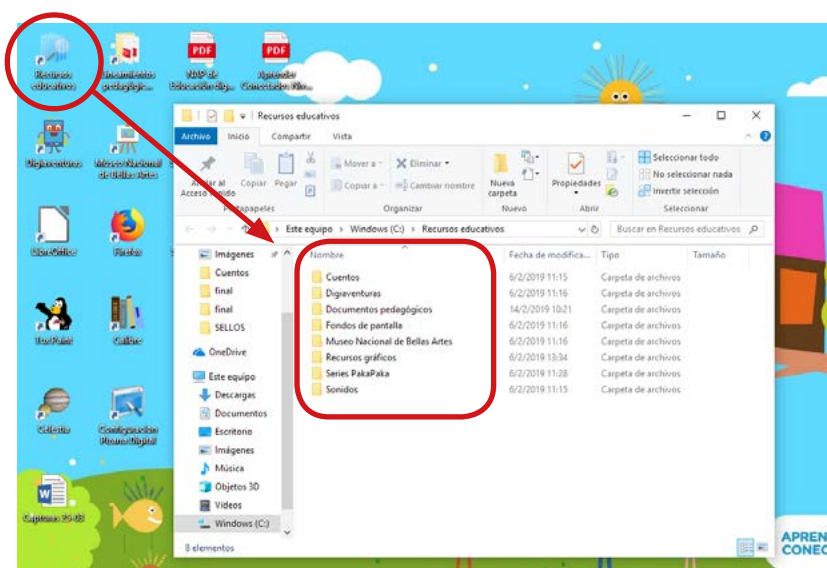
\* Estos contenidos se encuentran también disponibles en el servidor portátil.

## ¿Cómo acceder a los recursos y aplicaciones?

Todos los archivos contenidos en la *notebook*, se encuentran organizados en carpetas. Para acceder de manera sencilla a todos estos contenidos, el escritorio del dispositivo cuenta con accesos directos a todas las carpetas. Para ver su contenido debés hacer doble clic sobre la carpeta que desees abrir (por ejemplo **Recursos educativos** o **Lineamientos pedagógicos**). Algunos de los documentos más importantes poseen además accesos directos alojados en el escritorio, si deseás consultarlos, basta con hacer doble clic sobre sus íconos.

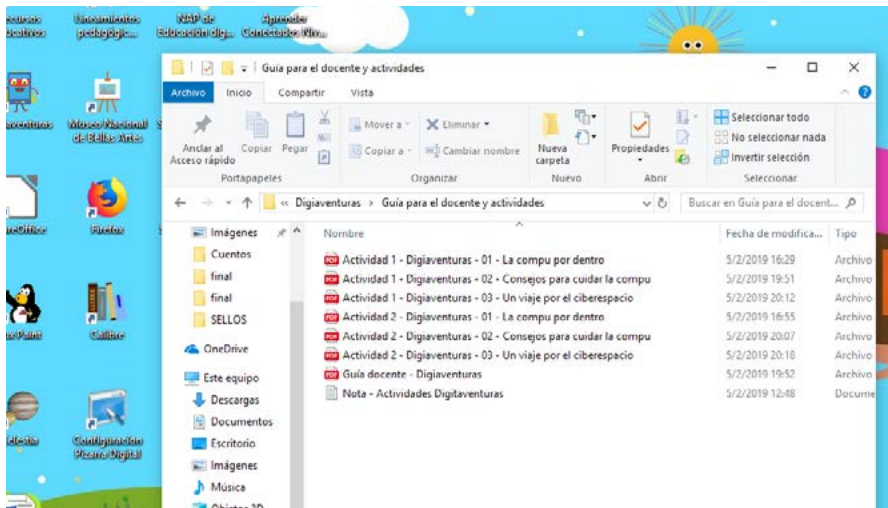


Dentro de las carpetas de contenidos los archivos se encuentran organizados en subcarpetas según su tipo (**Cuentos**, **Digiaventuras**, **Documentos Pedagógicos**, etc.). Para acceder a cada una, debés hacer doble clic sobre su nombre.

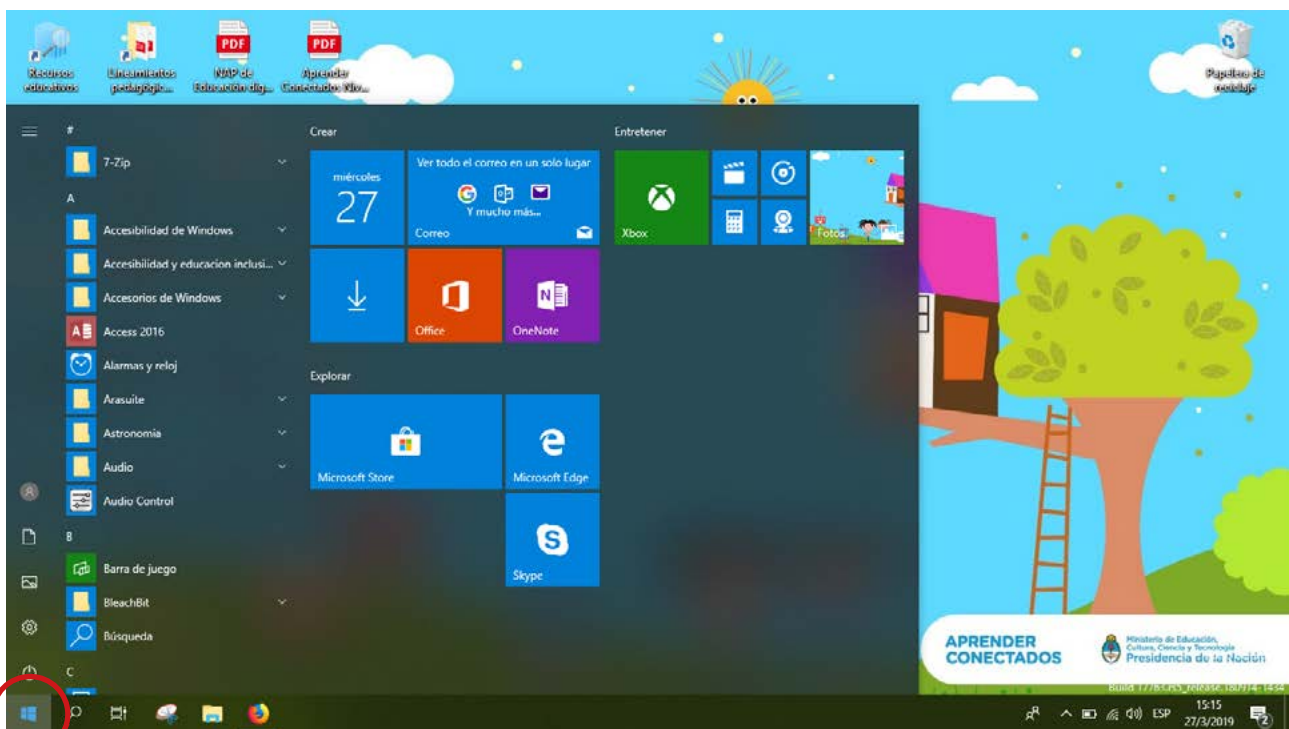




Para su mejor y más sencillo uso, los nombres de los archivos detallan el contenido de los mismos. En algunos casos cuentan con una numeración, lo que permite mantener un orden secuenciado.

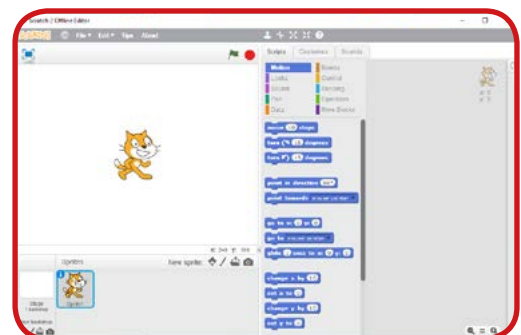
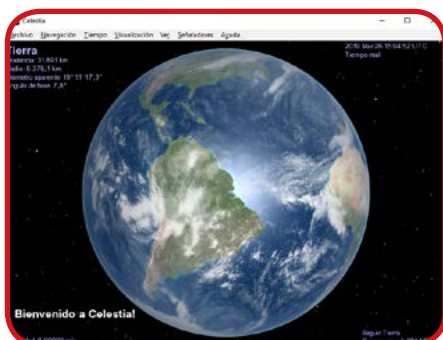
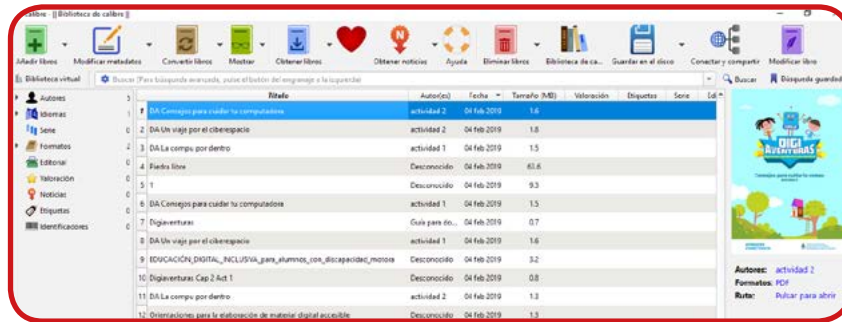


Para acceder a las aplicaciones instaladas en la *notebook* es necesario hacer doble clic en el botón de inicio, ubicado en el extremo inferior izquierdo. Esto abrirá un menú desde donde podrás seleccionar la que desees usar haciendo doble clic.





Además, algunas de las aplicaciones cuentan con accesos directos en el escritorio. Para utilizarlas simplemente debés hacer doble clic sobre los mismos.



## Aplicaciones

### Ciencias Naturales



#### Celestia

Programa que posibilita explorar el universo en tres dimensiones y simular viajes a través del sistema solar.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<https://celestia.space/>



#### Stellarium

Programa planetario, muestra un cielo realista en 3D tal como se aprecia a simple vista.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://stellarium.org/es/>

### Matemática



#### Matemática Nacho

Programa que facilita la realización de operaciones matemáticas dentro de documentos creados con el procesador de textos Microsoft Word.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/nacho.htm>

## Accesibilidad y educación inclusiva



### Barrido

Permite marcar puntos en la pantalla entre los cuales luego se moverá el puntero del *mouse* automáticamente, para permitir a un usuario de un *switch* (pulsador o conmutador) elegir las opciones que se encuentren en esos puntos de la pantalla.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/barrido.htm>



### EnableViacam

Permite controlar el puntero del *mouse* a partir del movimiento de la cabeza.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

[http://eviacam.crea-si.com/index\\_es.php](http://eviacam.crea-si.com/index_es.php)



### eSpeak

Conversor texto-voz.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://espeak.sourceforge.net/>



### EmuClic

Emulador que permite realizar clics del *mouse* y otras acciones a través de un conmutador estándar o mediante un micrófono, por ejemplo, con un simple soplo.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/emuclic.htm>



### Lupa

Permite ampliar toda la pantalla o parte de ella para poder ver mejor las palabras e imágenes.

*Software* propietario (se brinda de manera gratuita para las *notebooks* del programa).

S.O.: Windows.

<https://support.microsoft.com/es-ar/help/11542/windows-use-magnifier>



### **NV Access**

Lector de pantalla para no videntes o disminuidos visuales.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<https://www.nvaccess.org>



### **Plaphoons**

Programa para ser utilizado como comunicador y editor de plafones de comunicación.

Gratuito.

S.O.: Windows.

<http://projectefressa.blogspot.com/2016/01/plaphoons-download.html>



### **Rata Plaphoons**

Mouse virtual que permite al usuario controlar el movimiento del puntero y los clics con un pulsador.

Gratuito.

S.O.: Windows.

<http://projectefressa.blogspot.com/2017/02/rataplaphoons-download.html>



### **Sin Clic**

*Software* que deshabilita los clics del *mouse*, el movimiento del puntero y la rueda de *scroll*.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/sin clic.htm>



### **Virtual Keyboard**

Programa que simula un teclado real en pantalla.

Gratuito.

S.O.: Windows.

<https://www.tecnologiasaccesibles.com/es/catedras/virtualkeyboard>

## Audio y video



### Aegisub

Editor de subtítulos.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://www.aegisub.org>



### Audacity

Editor de audio multipista.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://www.audacityteam.org>



### Cámara

Aplicación para utilizar la cámara incorporada en el dispositivo. Permite tomar fotos y filmar videos.

*Software* propietario (se brinda de manera gratuita para las *notebooks* del programa).

S.O.: Windows.

<https://support.microsoft.com/es-ar/help/17444/windows-camera-app-webcams-help>



### Clementine

Organizador y reproductor de audio.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<https://www.clementine-player.org/>



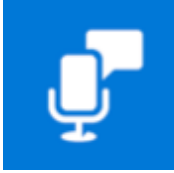
### FFDShow

Filtro codificador y decodificador (códec) de audio y video, capaz de reproducir múltiples formatos.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://ffdshow-tryout.sourceforge.net/>



### Grabadora de voz.

Graba sonidos, entrevistas y otros eventos. Permite marcar momentos clave a medida que se graban, editan o reproducen.

*Software* propietario (se brinda de manera gratuita para las *notebooks* del programa).

S.O.: Windows.

<https://support.microsoft.com/es-ar/help/4028308/windows-10-how-to-use-voice-recorder>



### OpenShot

Editor de video no lineal.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<https://www.openshot.org/es/>



### VLC

Reproductor de audio y video capaz de reproducir la mayoría de los archivos multimedia y diversos protocolos de *streaming*.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<https://www.videolan.org/vlc/>



## Diseño e imágenes



### Gimp

Editor de imágenes y fotografías.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://www.gimp.org.es/>



### Greenshot

Permite tomar capturas de pantalla del escritorio de la computadora y editarlas.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://getgreenshot.org>



### Tux Paint

Programa de dibujo para niños y niñas de 3 a 12 años. Combina una interfaz sencilla con efectos de sonido y dibujos animados.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://tuxpaint.org/>



### Tux Paint Stamps

Complemento para Tux Paint.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://www.tuxpaint.org/stamps/>

Para docentes



**AraWord**

Procesador de textos que permite la escritura simultánea de texto y pictogramas.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://aratools.catedu.es/araword/>



**FreeMind**

Constructor de mapas mentales y conceptuales.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

[http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main\\_Page](http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Main_Page)



**Libre Office**

Paquete de ofimática, cuenta con un procesador de textos, planilla de cálculo, editor de presentaciones, etc.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<http://es.libreoffice.org>



**Microsoft Office**

Paquete de ofimática, cuenta con procesador de textos, planilla de cálculo, editor de presentaciones, etc.

*Software* propietario (se brinda de manera gratuita para las *notebooks* del programa).

S.O.: Windows.

<https://www.office.com>

## Actividades



### **ASAS** (Actividades Simples Abiertas, basadas en Sonido)

Programa para diseñar, modificar y ejecutar actividades con recursos multimedia.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/asas.htm>



### **Preparados, listos...switch!**

*Software* para crear actividades de opción múltiple que se resuelven a través de un conmutador o un clic del *mouse*.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/pls.htm>



### **Toca la pantalla**

Aplicación para facilitar el trabajo en actividades de estimulación, causa-efecto, incentivación de movimientos, etc. Tiene especial aplicación con pantallas táctiles y pizarras digitales interactivas.

*Software* libre.

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/tlp.htm>

## Libros electrónicos y PDF



### **Calibre**

Organizador de libros electrónicos. Permite convertir de un formato a otro para facilitar la lectura.

*Software* libre.

S.O.: multiplataforma.

<https://calibre-ebook.com/es>

## Comunicación



### Tico

Aplicación informática para crear y utilizar tableros de comunicación de forma interactiva. El programa se compone de dos aplicaciones independientes y diferenciadas, pero complementarias entre sí: Editor e Intérprete.

*Software libre.*

S.O.: multiplataforma.

<http://aratools.catedu.es/tico/>



### Mozilla Firefox

Navegador web.

*Software libre.*

S.O.: multiplataforma.

<https://www.mozilla.org/es-ES/firefox/>

## Complementarios



### 7zip

Compresor y descompresor de archivos.

*Software libre.*

S.O.: multiplataforma.

<http://www.7-zip.org>



### BleachBit

Optimizador de disco.

*Software libre.*

S.O.: multiplataforma.

<https://www.bleachbit.org>

## Juegos didácticos



### Descubrir

Permite trabajar la atención, la estimulación, la observación de reacción, el seguimiento visual, etc.

*Software libre.*

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/descubrir.htm>



### N fotos y una palabra

Juego educativo que combina imágenes y palabras.

*Software libre.*

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/nfotos1palabra.htm>



### Juego Switch

Simulación de juegos de pelota, de diseño sencillo, con imágenes de tamaño graduable y contraste visual variable.

*Software libre.*

S.O.: Windows.

<http://www.antoniosacco.com.ar/juegoswitch.htm>

## Otras aplicaciones recomendadas para descargar

---

### Comunicación



#### Skype

Permite comunicaciones de texto, voz y video utilizando internet.  
Gratuito.

S.O.: multiplataforma.

<https://www.skype.com/es/>

---

### Accesibilidad y educación inclusiva



#### Balabolka

Programa para convertir texto a voz.  
Gratuito.

S.O.: Windows.

<http://www.cross-plus-a.com/es/balabolka.htm>



#### Pequéen

Software multimedia, interactivo y parlante, diseñado para facilitar el acceso al mundo de la informática.

Gratuito.

S.O.: Windows.

<http://www.pequen.info/Inicio.html>

---



Para acceder a **mayor información** sobre el **Plan Aprender Conectados**:



### Información sobre cursos de formación

<https://www.educ.ar/cursos>

<https://infod.educacion.gob.ar/cursos>

### Mesa de ayuda

0800-444-1115

[aprenderconectados@educacion.gob.ar](mailto:aprenderconectados@educacion.gob.ar)

### Sitio web

<https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados>

