

## Recursos Nivel Inicial 2020

En la siguiente propuesta se presentan contenidos, aplicaciones y recursos educativos para educación inicial. Los recursos reunidos en este documento son tomados desde los NAP de Educación digital, Programación y Robótica y el Diseño Curricular vigente del Nivel Inicial. 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.

### Edición de imágenes y texto



#### **Tuxpaint**(offline)

Presenta cómo crear y editar dibujos e imágenes.



#### **Radial**

Graficador de patrones simétricos.



**Myoats** (online) Aprendizaje Creativo, generador de arte en espejo.



**Bloc de notas:** editor de texto que tiene una funcionalidad simple y permite insertar imágenes y fotos.

### Programación y Robótica



#### **Scratch Jr.**

Aplicación de programación visual, permite presentar a los niñas y niños conceptos fundamentales de programación.





### Blue-Bot

Aplicación de programación, la cual se utiliza para programar de modo remoto al dispositivo robótico programable Blue-Bot, que permite entender cómo desde el mundo virtual se puede operar de modo inalámbrico el mundo físico.



### Kidlo Coding (Aprende a programar)

Aprender a codificar. Enseña fundamentos básicos de la programación a través, una aptitud esencial en el mundo actual. Ayuda a los niños a mejorar sus habilidades de resolución de problemas, a estimular la memoria y a desarrollar sus habilidades de pensamiento lógico.

## Recursos Digitales



### Interactive Wireless Orientation Electronic Whiteboard (Pizarra Digital Interactiva)

Dispositivo que convierte una superficie plana en una pantalla. Conectada a una *notebook* y utilizando un proyector permite simular el *mouse* de la computadora, posibilitando dibujar y escribir sobre la pared y registrarlo en una plantilla transparente de la computadora.



### Creando Rompecabezas (online)

Aplicación que permite la creación de juegos de mesa; rompecabezas personalizados que se destinarían como material didáctico para las Salas.



### Aplicación Educativa

Presenta un conjunto de actividades que ayudan a reforzar el abecedario, dibujar letras, Mejorar su memoria, lógica y concentración, Distinguir forma, Ordenar por tamaño, Resolver patrones lógicos, Solucionar pinturas lógicas, Contar objetos y los números, Resolver rompecabezas, Habilidades motoras y visión espacial, entre otros.

