

Modelo de Secuencia Didáctica – Nivel Inicial

“Espejito Espejito”

Educación Digital - Edición de imágenes

Establecimiento	
Sala – Sección - Turno	
Docente	
Unidad de Contenido	<p>Espacio, Comunicación de posiciones y desplazamientos</p> <p>Expresión visual</p> <p>Educación física</p> <p>Educación Tecnológica</p>
Fundamentación	<p>Tomando como punto de partida una temática cotidiana, con la cual se pretende promover las capacidades de los niños/as en las diversas áreas de conocimiento. La presente propuesta didáctica busca aportar innovación y diversidad a la clase, teniendo como énfasis el trabajo transversal de contenidos, a partir de la utilización de nuevos materiales, recursos y aplicaciones.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocer e iniciarse en el conocimiento y exploración de las posibilidades que brindan los dispositivos digitales (dibujar, pintar, mirar y editar imágenes, etc) ✓ Resolver situaciones que impliquen interpretar nociones espaciales, de igualdad, diferencia, geometría utilizando referencias (arriba de, debajo, al lado de, etc.)
Contenido Educación Inicial	<p>Espacio, Comunicación de posiciones y desplazamientos</p> <p>-Uso de referencias espaciales para comunicar su propia ubicación en espacios de diferentes dimensiones y las posiciones de los otros objetos.</p> <p>-Relaciones de posiciones: arriba-abajo, a un lado al otro, cerca-lejos, junto a, cerca-lejos, hacia adelante –hacia atrás.</p> <p>Formas Geométricas</p> <p>Prácticas corporales vinculadas al conocimiento y cuidado del propio cuerpo.</p> <p>-Reconocimiento e identificación de los lados del cuerpo (Simetría)</p>
NAP EDPR <i>“Situaciones de Enseñanza”</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La utilización con confianza y seguridad de los recursos digitales propios para el nivel. ✓ La formulación de problemas a partir de la exploración y observación de situaciones de su cotidianidad, buscando respuestas a través de la manipulación de materiales concretos y /o recursos digitales apelando a la imaginación.

<p>Actividades</p>	<p>Para empezar a trabajar con los niños/as a entender el concepto de simetría. Se trabaja a través de diferentes actividades de exploración corporal, lúdica y tangible, con diferentes tipos de objetos interpretando patrones sencillos, estableciendo un eje o línea de simetría para luego crear y completar formas simétricas, y poco a poco ir aumentando la dificultad a medida que el niño lo logre hacer sólo. Las actividades ayudan a los niños/as a comprender y a interiorizar ésta noción matemática, tal como actividades prácticas de manipulación con distintos objetos para el reconocimiento del eje de simetría.</p> <p>Seguidamente para desarrollar habilidades gráficas y potenciar la creación de diseños propios, se presentan diferentes software (RADIAL - MYOATS - TUXPAINT), para tal finalidad con los cuales incrementan su creatividad a la hora del diseño de figuras simétricas.</p> <p>Los alumnos generan o imitan patrones de manera digital en cualquiera de las aplicaciones propuestas. Utilizando las diferentes herramientas de los mismos (pinceles, trazos, colores, etc.).</p> <p>Los programas permiten crear dibujos e imágenes simples, transformándolas en complejas de manera rápida y muy fácil.</p> <p>Mientras los niños/as dibujan cada trazo se duplica y se transforma creando patrones originales, permitiendo liberar su creatividad con diseños únicos.</p>
<p>Cronograma <i>Día/s y Horario</i></p>	<p>Día 1 - 00:00hs a 00:00hs <i>Breve descripción</i></p> <p>Día 2 - 00:00hs a 00:00hs <i>Breve descripción</i></p> <p>Día N - 00:00hs a 00:00hs <i>Breve descripción</i></p>
<p>Recursos</p>	<p>Tecnológicos: Tableta- Notebook</p> <p>Digitales: RADIAL - MYOATS - TUXPAINT</p>
<p>Evaluación <i>Criterios</i></p>	<p>Observación permanente y continua de los aprendizajes de los niños, evaluando:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Capacidad de interacción significativa con recursos tecnológicos y digitales y la producción de saberes. ✓ Trabajo con otros.
<p>Bibliografía</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Núcleos de Aprendizajes Prioritarios de Educación Digital, Programación y Robótica. Ministerio de Educación y Deportes de la Nación. Buenos Aires, Ripani, M. F. (2018). ▪ Programación y robótica: objetivos de aprendizaje para la educación básica. Dirección Nacional de Innovación Educativa, Secretaría de Innovación y Calidad Educativa. Ripani M. F. (2016). ▪ Orientaciones Pedagógicas, Ministerio de Educación y Deportes de la Nación. Buenos Aires, Ripani, M. F. (2016).

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">▪ Competencias de Educación Digital. Ministerio de Educación y Deportes de la Nación. Buenos Aires. Ripani, M. F. (2016).▪ Propuestas de actividades para el Nivel Inicial – Plan Integral de Educación Digital- Buenos Aires- Plan Sarmiento - (2018).▪ Diseño Curricular Educación Inicial (Jardín Maternal Jardín de Infantes)- Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología - Provincia de Catamarca – (2016). |
|--|--|