

## Secuencia Didáctica Nivel Inicial

# “Tita corre y salta”

*Educación Digital – Programación*

<b>Establecimiento</b>	
<b>Sala – Sección - Turno</b>	
<b>Docente</b>	
<b>Unidad de Contenido</b>	Educación Tecnológica Programación
<b>Fundamentación</b>	Con la idea de experimentar, explorar e incorporar conceptos básicos de programación en forma sencilla y lúdica, se trabaja con instrucciones que se encastran como fichas de rompecabezas. Partiendo de una situación cotidiana, trabajada con anterioridad o de manera simultánea, con fichas de encastrados o de expresión corporal, se espera que los alumnos puedan imitar o reproducirlo de manera digital a través de la programación, desarrollando el pensamiento crítico y el razonamiento lógico, promoviendo habilidades de trabajo colaborativo, y fortaleciendo así el desarrollo de capacidades para la resolución de problemas.
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Desarrollar estrategias de resolución de problemas, en un marco de juego, creatividad e imaginación, en colaboración de otros.</li> <li>✓ Iniciarse en el conocimiento del lenguaje de programación introductorio a Scratch Jr., dentro de un entorno visual.</li> <li>✓ Diseñar ordenadas de pasos (algoritmo) para solucionar desafíos.</li> <li>✓ Crear animaciones dentro de Scratch Jr., donde se vean reflejadas bloques de movimiento básicos.</li> </ul>
<b>Contenido Educación Inicial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La resolución de situaciones cotidianas de modo autónomo.</li> <li>✓ La expresión de sentimientos, emociones, ideas y opiniones.</li> </ul>
<b>NAP EDPR</b> <i>“Situaciones de Enseñanza”</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La utilización con confianza y seguridad de los recursos digitales propios para el nivel.</li> <li>✓ La formulación de problemas a partir de la exploración u la observación de situaciones de su cotidianidad, buscando respuestas a través de la manipulación de materiales concretos y/o recursos digitales, apelando a la imaginación.</li> <li>✓ El desarrollo de diferentes hipótesis para resolver un problema del mundo real, identificando los pasos a seguir y su organización y experimentando con el error como parte del proceso, a fin de construir una secuencia ordenada de acciones.</li> </ul>

<p><b>Actividades</b></p>	<p>En esta actividad se presentará al programa Scratch Jr., en el mismo podrán realizar animaciones e historias, a través de la programación.</p> <p>Se trabajará en la realización de secuencias ordenadas, donde permitirán que un personaje (a elección de los niños) adquiera movimientos.</p> <p>El personaje deberá desplazarse o correr y saltar.</p> <p>En grupos pequeños de trabajo, los alumnos diseñaran el camino a través de bloques de movimiento para que su personaje realice acción deseada.</p> <p>Las acciones e historias de los personajes de cada grupo de trabajo pueden modificarse de acuerdo al contexto e intereses de los niños y niñas.</p> <p>Al crear el nuevo proyecto dentro de la aplicación, podrán trabajar con las herramientas de <b>escenario, personajes y programación</b>. En ésta última herramienta de programación se tomaran las acciones de <b>eventos</b> (bandera verde y finalizar) y <b>movimientos (avanzar y saltar)</b>.</p> <p>A partir de cada uno de los códigos de cada uno de los grupos de trabajo, se podrá identificar y evaluar los errores que se produjeron en cada caso. El docente habilitar el intercambio para llegar a las diferentes soluciones posibles, probando las veces que sea necesario, entendiendo el error como parte del proceso.</p>
<p><b>La Cronograma</b> <i>Día/s y Horario</i></p>	<p><b>Día 1 - 00:00hs a 00:00hs</b> <i>Breve descripción</i></p> <p><b>Día 2 - 00:00hs a 00:00hs</b> <i>Breve descripción</i></p> <p><b>Día N - 00:00hs a 00:00hs</b> <i>Breve descripción</i></p>
<p><b>Recursos</b></p>	<p>Tecnológicos: Tableta- Notebook</p> <p>Digitales: Scratch Jr.</p>
<p><b>Evaluación</b> <i>Criterios</i></p>	<p><b>Observación permanente y continua de los aprendizaje de los niños, evaluando:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Capacidad de interacción significativa con recursos tecnológicos y digitales y la producción de saberes.</li> <li>✓ Generar hipótesis, observar, diseñar y organizarse en el trabajo grupal.</li> <li>✓ Modos de afrontar y resolver situaciones en forma autónoma.</li> <li>✓ Revisar críticamente sus producciones individuales y las de su grupo, proponiendo cambios y mejoras.</li> </ul>
<p><b>Bibliografía</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Núcleos de Aprendizajes Prioritarios de Educación Digital, Programación y Robótica. Ministerio de Educación y Deportes de la Nación. Buenos Aires, Ripani, M. F. (2018).</li> </ul>

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