

ESC N° 358 TENIENTE CORONEL PEDRO ANTONIO ZELAYA

JURISDICCIÓN: HUALINCHAY – TRANCAS

TÍTULO DEL TRABAJO: “LA GRAN AVENTURA DE PROGRAMAR”

NIVEL: INICIAL

MODALIDAD: EDUCACIÓN INICIAL

ESTABLECIMIENTO EDUCATIVO: N° 358 TTE. CNEL.PEDRO A. ZELAYA

AÑO: 2021

INTEGRANTES DEL EQUIPO: DOCENTE FIGUEROA CLAUDIA LAURA

ALUMNOS: SALA MULTIEDAD

3 AÑOS: CORIA GUADALUPE

4 AÑOS: BAÑAGASTA JULIETA

DIAZ MIRIAM

DIAZ PILAR

GORDILLO SOFIA

CHAVEZ DYLAN

VILLAGRA MAXIMO

5 AÑOS: CATA ALISON

CORDOBA YAGO

GUANCA NAZARENA

MAMANI FERNANDA

TÍTULO

“LA GRAN AVENTURA DE PROGRAMAR”

ÍNDICE

RESUMEN.....	PAG. 1
INTRODUCCIÓN:	PAG. 2
DESARROLLO.....	PAG. 4
CONCLUSIONES.....	PAG.5
BIBLIOGRAFÍA.....	PAG. 6
REGISTRO PEDAGÓGICO.....	PAG. 7

RESUMEN

La enseñanza de la programación “robótica” para niños desde edades muy tempranas es muy importante, porque les permite aplicar sus conocimientos y adquirir contenidos en áreas como matemáticas, programación, planeación, búsqueda de desafíos, resolver problemas de manera crítica y analítica, superar obstáculos; es una nueva forma de pensar, escribir, crear y materializar ideas. Es una estrategia de enseñanza innovadora e integral para que los alumnos desarrollen el pensamiento computacional acrecentando los procesos de enseñanza aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Desde la implementación del Plan Aprender Conectados, que llegó al jardín en el año 2019 se lo incorporó como un proyecto anual, el mismo propone implementar un programa de alfabetización digital, ofreciendo a alumnos y docente tecnología y contenidos digitales (NAP).

HIPÓTESIS

Es importante que los alumnos aprendan el uso de la tecnología, a programar y a diferenciar al robot como tal y no como un juguete, esto les permitirá más adelante crear juegos, animaciones, indagar, resolver, desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo, habilidades imprescindibles para los próximos años.

JUSTIFICACIÓN

La era digital y las nuevas tecnologías han revolucionado la forma de comunicarnos y nos ofrecen un sinfín de posibilidades y herramientas para expresarnos más allá del lápiz y del papel.

OBJETIVOS

- *Incorporan vocabulario tecnológico.
- *Afianzar hábitos de higiene para el cuidado y buen funcionamiento del kit tecnológico (robot, tablet, tarjetas impresas de circuitos, láminas con imágenes).
- * Esperar turnos, trabajo colaborativo, respeto a las normas de juego individual y entre pares.
- *Utilizar código de pre-programación para poner en movimiento el robot.

* Desarrollar habilidades de orientación espacial y la relación del cuerpo y consignas como adelante, atrás, derecha, izquierda.

*Conteo de números, suma de punto entre dos dados.

MARCO TEÓRICO

El desarrollo de diferentes hipótesis para resolver un problema del mundo real, identificando los pasos y su organización experimentando con el error como un aprendizaje para construir acciones.

Observando el disfrute de los niños y las ansias de adquirir conocimientos nuevos mediante el uso de la tecnología es lo que despierta año tras año, con entusiasmo introducimos en la apasionante “aventura de programar”.

CONTENIDOS

*Reconocimiento de las TIC, como pueden ser usadas, para resolver problemas sencillos, y adecuados al nivel.

*La creación y el uso de juegos de construcción, en los que se involucren conocimientos introductorios a la robótica.

La habilidad de compartir experiencias y la elaboración de estrategias mediadas por entornos digitales para la resolución de problemas en colaboración con sus pares, en un marco de respeto y valoración de la diversidad.

*La exploración del ciberespacio y la selección de contenidos a partir de la búsqueda guiada, promoviendo la curiosidad, la improvisación y el descubrimiento.

*El conocimiento y la aplicación de hábitos relacionados con el cuidado, la seguridad personal y de los otros en entornos digitales.

DESARROLLO

RECURSOS

*Una caja sorpresa con Robotina dentro, cajas vacías, papel, temperas, videos, pinceles, tablet, plasticola, papel de diario, láminas plastificadas de circuitos, dados con números del uno al seis, figuras geométricas.

ACTIVIDADES

*Formulación de preguntas.

*Búsqueda de información.

*Diálogo sobre lo que conocen de tecnología en sus hogares. Y para que se los utiliza.

*Se les presentará el robot que llegó al jardín, elegirán entre todos un nombre, lo observarán para luego describir sus partes y de que está hecho.

*Observarán el video de Digiaventuras, de la notebook sobre el cuidado del kit tecnológico, para luego comentarlo.

*Decoraran con diferentes materiales la carcasa del robot.

*Construcción de robots con diferentes materiales, bloques de madera, de plástico, tangram.

*Con cajas vacías que traerán de sus casas confeccionarán cada uno un robot los cuales serán exhibidos en el patio de la escuela.

*Dibujarán a la Robotina con crayones.

*Adquirirán conocimientos para el uso y programación del robot, primero de manera manual y luego mediante la tablet.

*Juegos matemáticos con dados, programar en la tablet los números sacados para el desplazamiento del robot.

*Dramatización de la canción "Tengo un robot".

*Circuitos creados para el desplazamiento de la Robotina con imágenes de cuentos.

*Escucha atenta de cuentos, sonidos, y juegos que contiene la notebook.

CONCLUSIONES

Con este proyecto llegamos a la conclusión que es importante que los niños de inicial se introduzcan en el conocimiento tecnológico, Esta metodología de aprendizaje (ABP) favorece en ellos un aprendizaje significativo y adquieren conceptos nuevos, el juego, la observación, la experimentación son muy importantes en este proceso.

EVALUACIÓN

Mediante observación directa, pruebas gráficas, preguntas y respuestas.

BIBLIOGRAFIA

Programación y robótica desde el jardín, el nuevo desafío de la escuela.

Inclusión de TIC en el nivel inicial- Portal aprender

NAP

REGISTRO PEDAGÓGICO

Este proyecto surgió con la llegada del kit tecnológico al jardín en el año 2019, desde ese momento hasta la actualidad el aprendizaje en el uso de la tecnología en niños de la sala multiedad, se viene realizando al ver el entusiasmo y disfrute de los mismos y ante la necesidad de implementar la tecnología como una nueva estrategia de enseñanza innovadora e integral.

En un primer momento le presenté a los niños la caja que contenía a la Robotina, el robot del jardín, con mucho asombro y curiosidad la niña Pilar pregunta ¿qué es eso seño? Mientras tanto Yago comenta que parecía un robot porque tenía botones, con flechas.

Después de mostrarles y darles a los alumnos que exploren el objeto recibido algunos dijeron que era un juguete otros que era un robot, respondiéndoles luego que si era un robot.

Posteriormente se estableció una conversación con ellos ya que mencionaron que veían unos dibujos en la televisión que son robots.

Observando a la Robotina, comenzamos a explorarla, a describirla y fue cuando, Alison dice que tiene dos ruedas con las cuales se podría mover.

Continuando con la descripción procedo a enseñarles la función de las partes indicando cual era el botón de encendido, los niños observan entusiasmados al ver las luces y el sonido que emite el robot, y les explico que deben tomarla con mucho cuidado, por ser delicado y que cualquier forma de descuido en caídas, puede romperse.

Máximo quiere que ande "YÁ", le muestro como es el encendido, para que son los botones, otra alumna ...Julieta dice que dos flechas doblan y otras dos siguen derecho.

Seguidamente despliego sobre la mesa la lámina que acompaña al kit, una es de una ciudad y otra de una isla, los niños deciden cual usar primero y con indicaciones

comienza Yago y programa manualmente la robotina para que se desplace hacia el objetivo decidido.

Con el transcurso de las semanas, pude observar que los alumnos ya aprendieron de manera manual a programar la ROBOTINA y decidí que ya era hora de enseñarles a hacerla funcionar a través de la Tablet quedando sorprendida de la rapidez que adquirieron su aprendizaje en el manejo del dispositivo., Yago pidió hacerla funcionar primero, luego Alison y así todos respetando los turnos.

Al pasar los días, se comenzó a realizar otras actividades con el robot utilizándola para juego matemáticos, con dados para el conteo.

En cuanto a Dylan dice a sus compañeros que estaría bueno jugar con la Robotina, pero sin las láminas para ver si llega lejos, poniéndola así sobre el piso los alumnos recorren amplios espacios siguiendo a la Robotina.

Se realizó otras actividades con las Tablet en donde los niños aprenderían los diferentes programas que tienen, para dibujar, escuchar cuentos, sonidos de animales etc.,

Nazarena pide a la seño escribir su nombre en la Tablet, Guadalupe con sus tres años, también con indicaciones precisas aprendió a hacer actividades como sus compañeros.

Con los videos de Digiaventuras se les explicó a los alumnos como deben cuidar al kit, para que puedan estar en perfectas condiciones.

Con esta propuesta de Jardín en Feria se pone de manifiesto los conocimientos adquiridos por los pequeños en todo este tiempo, considerando que esta nueva forma de enseñar a través de las herramientas tecnológicas promueve la estimulación de la creatividad, al desarrollo temprano de habilidades y a educarlos en el uso beneficioso de la comunicación.

Enlace al video del proyecto: <https://youtu.be/9u46w7eBR4w>

