



Ante el desafío de implementar y sostener proyectos educativos que involucren tecnología, la referencia a la **brecha digital** suele plantearse exclusivamente en alusión al acceso desigual a los recursos tecnológicos; en segundo plano, queda la dimensión vinculada al conocimiento necesario para poder usar esas tecnologías de manera crítica, situada, para habilitar la reflexión acerca de sus características e implicancias más allá de su uso cotidiano. Por tal motivo, partir de la referencia a **brechas digitales** permite integrar ambos desafíos al momento de planificar su abordaje en el ámbito escolar, a fin de garantizar a todo niño y niña la oportunidad de construir y complejizar conocimientos.

Asumida esta decisión, tal vez convenga revisar otro cuestionamiento: ¿por qué trabajar contenidos sobre informática y tecnologías digitales en la Educación Inicial? En el anverso de esta pregunta resuena la respuesta: ¿y por qué no deberían trabajarse? En un mundo hiperconectado, en el que niños y familias interactúan

permanentemente con estas tecnologías, la escuela debe tener una voz propia sobre lo que estas prácticas emergentes nos plantean, tanto en la esfera individual como social.

En este contexto, **Tu Escuela en Casa** presenta *Explorando la comarca digital*: una colección de secuencias didácticas que retoma estos desafíos al ofrecer una atractiva exploración del entorno que rodea tanto a niños y niñas como a toda la comunidad educativa. En cada secuencia, y en su articulación, esta serie traza un camino posible para trabajar contenidos de alfabetización digital –e incorporar saberes propios del campo de conocimiento de las ciencias de la computación / informática– con estudiantes de salas de 4 y 5 años de Educación Inicial. El carácter abierto de la propuesta se advierte en su adaptabilidad en pos de la apropiación por parte de cada docente, de manera tal que le permita transformarla, recontextualizarla e incluso reescribirla en función de las características de su grupo-clase y de las instituciones donde se desempeñe.

¿Por qué en la Educación Inicial?

“Desde el enfoque que sostiene este proyecto, comenzar esta tarea en los primeros años de escolarización permite ofrecer el punto de partida para la integración progresiva, ordenada y cada vez más compleja de estos contenidos a las propuestas de enseñanza, a partir de un enfoque que no incluya solamente las tecnologías digitales como herramientas que permiten aprender otras disciplinas, sino también, como un contenido que debe ser enseñado”, explica Martín Torres, coautor de la serie.

La propuesta se enmarca en la perspectiva de la construcción social de las tecnologías, que implica considerarlas como creaciones humanas, situadas y resultantes de procesos complejos en los que diversos grupos pugnan por sus propias maneras de atender problemas y necesidades del entorno. Esto supone revisar el sentido común, que las presenta como universales y neutrales, para poner de relieve sesgos y limitaciones materializadas en los dispositivos, plataformas y aplicaciones de uso generalizado. De ello surge la necesidad de dotar a las personas de conocimientos que permitan intervenir en los procesos de diseño, para obtener

respuestas acordes con sus valoraciones y búsquedas, por sobre los intereses comerciales alejados de sus problemáticas. Si acceder a este conocimiento como ciudadanos es necesario, formarse en esto como docentes es indispensable, ya que aquí radican saberes y procesos significativos para el campo pedagógico y para el diseño de ulteriores propuestas didácticas.

En ese marco, ¿qué entorno puede resultar propicio para emprender estas enseñanzas y aprendizajes? ¿Por qué pensarlo en términos de una Comarca Digital? La idea de esta **comarca** obedece al objetivo de relacionar el concepto de **ambiente** –tan presente en el Diseño Curricular de Educación Inicial– con las tecnologías, toda vez que ese ambiente está conformado no solo por el conjunto de dispositivos tecnológicos, sino también por las prácticas sociales y culturales que surgen a partir de su uso.

Al respecto, Painé Pintos, coordinadora del Departamento de Enseñanza de Tecnologías Digitales e Informática del ISEP, puntualiza: “Se propone un diálogo entre los campos de conocimiento de las Ciencias Sociales y de la Tecnología, así como con Identidad y Convivencia, tomando como eje vertebrador la exploración del ambiente en su entramado social y tecnológico, afianzando la noción de entorno a partir de la identificación de sus elementos, características, relaciones y funciones”.

Una de las innovaciones de la serie es que cada secuencia ofrece una clave de navegación de la **Brújula de la informática**, un recurso didáctico en el que se brindan definiciones y una organización posible de los contenidos. El dispositivo ayuda a situarse en el mapa disciplinar al identificar qué contenidos se están abordando del campo de la enseñanza de las tecnologías digitales y de la informática en cada caso.

Al leer este recurso desde el centro hacia la periferia, se parte de la alfabetización digital abordada desde tres dimensiones: TIC, Sistemas Informáticos y Programación. En cada una de ellas se distinguen:

- **conceptos**, contenidos o temas;
- **habilidades**, prácticas que son propias del desarrollo del tema;

- **herramientas**, programas o aplicaciones con los que trabajar los temas y desarrollar las habilidades.

Y al recorrer el contorno exterior de la brújula, se puede acceder a la vinculación con la tecnología educativa, la ciudadanía y el trabajo integrado.

Otra de las características salientes de *Explorando la comarca digital* es que todas las secuencias presentan una estructura de tres **capas**: la primera consiste en un **conjunto de actividades** concretas para niñas y niños. Estas se enuncian teniéndolos como interlocutores directos. La segunda capa consta de **sugerencias y recomendaciones** –su interlocutor es el colectivo docente– que explican en clave didáctica el sentido de las actividades, su concatenación, sus tiempos y posibles variaciones. Finalmente, la tercera capa se refiere a **entradas conceptuales y disciplinares** que permiten, a cada docente, identificar, caracterizar y ampliar el conjunto de contenidos que se están poniendo en juego en la secuencia.

A su vez, al recorrer las actividades desarrolladas se advierte que integran propuestas **desenchufadas** (es decir, que no implican el uso de dispositivos tecnológicos y en las cuales se utilizan materiales como cartón, hojas, etcétera) y propuestas **enchufadas** (en las que sí se manipulan y utilizan diferentes dispositivos tecnológicos). Esto permite ir presentando, de manera gradual, algunas nociones complejas –como por ejemplo la noción de *programar*– sin necesidad de preocuparse, en un primer momento, por la manipulación del entorno de programación o del dispositivo que realizarlo. De esa forma, también se brinda una mayor flexibilidad respecto a los recursos que se necesitan para que, ante **cada brecha**, sea posible un puente que permita continuar explorando la comarca.

Así, en la excursión por estos territorios del mundo digital se sostiene la invitación a indagar y a reconocer el ambiente social cercano para interactuar y pensar una participación activa en dicho contexto. En el mismo sentido, las actividades planteadas se despliegan desde una perspectiva didáctica que propicia la forma de aprender en las salas de 4 y 5 años: a partir de la observación, la exploración y la experimentación, se invita a abordar y a resolver situaciones de la vida cotidiana que están mediadas por la comunicación y la producción digital.

Tal como resume Natalia Zalazar, coautora de la serie y coordinadora de la propuesta: “Se habilita una reflexión o conceptualización desde situaciones lúdicas, tomando al juego como un soporte de los contenidos a enseñar y como un andamiaje de la experiencia de aprendizaje; en otros casos, también se propone trabajar con niveles de complejidad del mismo juego”.

Carlos Skliar, en su capacidad de síntesis, recuerda que “aprender es darse cuenta”: ¿de qué nos daremos cuenta al recorrer la comarca digital junto a otros/as? La hoja de ruta ha sido compartida y la brújula es una invitación a empezar la exploración: **¡buen viaje!**

Cómo citar este material

Instituto Superior de Estudios Pedagógicos. (2022). *Explorando la comarca digital: ciencias de la computación para Educación Inicial*. Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia *Creative Commons* ([CC BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

