

Palabras clave: internet / búsqueda de información / usos de internet



Explorando la comarca digital

En la red, pero sin enredarme (Parte II)

Esta secuencia finaliza la colección de propuestas denominada “**Explorando la comarca digital**” y supone un abordaje previo que implica el reconocimiento de los diversos tipos de computadoras que nos rodean, sus características y sus principales usos. Una introducción a estos contenidos se presenta en la secuencia “Computadora, ¿sos vos?”.

Aquí, se proponen experiencias de búsqueda de información y de publicación de contenido de audio generado por el grupo clase, herramientas con las cuales explorar las potencialidades de la red.

Al final del documento, encontrarán una ficha técnica que presenta la inscripción de estos contenidos en las propuestas curriculares del nivel Inicial.

Para saber cómo se articula esta secuencia con el conjunto de la colección “Explorando la comarca digital”, invitamos a leer la introducción general para todas las propuestas de la serie.

La colección “Explorando la comarca digital” está acompañada por un dispositivo que llamamos **Brújula de la informática** y tiene la función de ofrecer algunas definiciones conceptuales junto con acercar posibles modos de organización y vinculación de esas nociones del campo disciplinar. La intención es brindar una orientación que permita identificar qué contenidos de la enseñanza de las tecnologías digitales y la informática se están abordando en las distintas secuencias que se desarrollan.

Ubicación de esta secuencia en la Brújula de la informática

Para profundizar en los conceptos, sigan este camino:

TIC > Herramientas > Navegador web

TIC > Herramientas > Editores multimedia

TIC > Habilidades > Habilidad comunicativa y colaborativa

TIC > Habilidades > Creación de contenido digital multimedia

Para acceder hagan clic [aquí](#).



Conceptos



Habilidades



Herramientas



¿Por qué escribimos “internet” con minúscula?

Tal vez noten que, tanto en los títulos como en el desarrollo de las distintas actividades, la palabra “internet” está escrita con minúscula. No, no es un error de escritura. Lo hemos hecho a propósito. La intención es darle el lugar que corresponde. Es una tecnología de uso común, por lo que la consideramos un sustantivo común. No es un nombre propio, no está registrado como marca, como si lo están Facebook o Google que, a pesar de ser también tecnologías, se escriben con mayúscula. No se nos ocurriría escribir los nombres de otros objetos tecnológicos como “teléfono” o “auto” con mayúscula.

En este sentido, acordamos con la propuesta de Natalia Zuazo en su libro *Guerras de internet: Un viaje al centro de la Red para entender cómo afecta tu vida* (2015). Escribir internet con minúscula es una manera de visibilizarla como lo que en realidad es: una parte del “ecosistema” tecnológico que nos rodea, que usamos cotidianamente. No es una “nube” ni una “entidad” omnipresente. Al entender su estructura, advertir sus componentes y su funcionamiento concreto, podemos también repensarla y modificarla.

Explorando la comarca digital

En la red, pero sin enredarme (Parte II)



EDUCACIÓN INICIAL

Salas: 4 y 5 años

Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología

Lenguaje y Literatura

Presentación

Momentos de la propuesta

Momento 1.

Experimentación con la *notebook* de la institución de nivel Inicial: reconocimiento de los programas y su uso, como paso previo a la búsqueda de información.

Primeras búsquedas de información en internet por medio de la *notebook*: la computadora como fuente de consulta multimedial. Introducción al uso de buscadores para encontrar imágenes.

Momento 2.

Experimentación de las posibilidades comunicativas de los archivos de audio mediante la grabación de cuentos que serán subidos a internet.



Momento 1.

En mi jardín hay una *notebook*

En este primer momento, se utilizarán la notebook y el proyector de la institución con el fin de utilizarlos como medios para realizar una primera experiencia colectiva de navegación en internet. Se recomienda tener algún conocimiento en el uso de dichos equipos o tener una instancia de práctica previa.

En caso de no contar con esa experiencia, se recomienda la lectura de este manual que detalla las características de la notebook Aprender Conectados. Cabe mencionar que los programas instalados en esta pueden haber sido modificados desde la llegada de estos equipos a las instituciones.

Es una práctica recomendable instalar los programas que sean necesarios para las actividades educativas de las escuelas.



¿Cómo conectar el proyector?

Para saber más, hagan clic [aquí](#)



Hoy vamos a ingresar a internet para buscar información. Internet nos permite buscar muchas cosas que nos interesen o que nos gustaría saber o conocer. ¿Han buscado información, fotos o videos en internet?

El o la docente escucha las experiencias propias o ajenas que los alumnos y alumnas puedan contar sobre las búsquedas en internet y orienta la conversación para poder compartir la idea de que allí se puede buscar prácticamente todo lo que queramos.

Para buscar en internet, vamos a utilizar la *notebook* del jardín. La conectaremos al proyector para que podamos ver en grande lo mismo que la pantalla de la computadora nos muestra en chiquito.

Vamos a buscar sobre algún tema que nos interese. ¿Qué les parece si buscamos información sobre animales? Escribamos una lista de animales de los cuales queramos ver alguna foto. Ustedes van a ir nombrando un animal y yo lo voy a ir anotando. Para que todos y todas podamos ver las fotos de los animales que escribimos, vamos a encender el proyector.

Se anotan los nombres de los animales en el pizarrón o en un afiche y se explica a niños y niñas que hay muchas formas de buscar información en internet. Un modo es que una persona escriba la palabra que quiere buscar en el buscador. Pero también hay otras maneras, como buscar utilizando la propia voz, lo que es muy común cuando usamos un celular conectado a internet. Esa palabra o frase va a ser la que le indique al buscador lo que debe buscar. En esta actividad, se utilizará la búsqueda basada en la escritura de una palabra, con la aclaración de que se podría buscar de otros modos.

Para ello, se ingresa a un navegador de internet (Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox) y se accede al sitio de un buscador. El más común es Google (www.google.com), pero existen otros como Bing (www.bing.com) o DuckDuckGo (www.duckduckgo.com). Más adelante en esta propuesta se explicará la diferencia entre los distintos buscadores. En el cuadro de búsqueda del buscador seleccionado, se escribe el primer animal y se revisan los resultados en el apartado relativo a imágenes.

¡Vean todas las imágenes que encontramos! ¿Qué les parece? Estas imágenes que acabamos de encontrar, ¿están guardadas en esta *notebook*?

Si se quisiera, podría realizarse una búsqueda con la notebook desconectada de internet para evidenciar que no pueden obtener resultados sin esta conexión.

La notebook puede conectarse a internet por medio de una conexión wifi o una conexión cableada. La conexión wifi se identifica con el ícono . Al hacer clic sobre este, se despliega un menú que muestra las diferentes redes wifi disponibles. La que se está usando aparece seleccionada y diferenciada con un color. Se puede desvincular la computadora de dicha conexión presionando el botón “Desconectar”. Para conectar nuevamente, se debe seleccionar la red y presionar el botón “Conectar”.

En el caso de la conexión por cable, basta con desenchufarlo de la computadora para inhabilitar el servicio de internet y volver a colocarlo para reconectar.

Ya vimos, entonces, que las imágenes de animales que buscamos no están en nuestra *notebook*. ¿Se imaginan dónde estarán todas estas imágenes? Están guardadas en otras computadoras que podrían estar lejos de este lugar. Nuestra computadora puede mostrarnos estas fotos porque está conectada a internet.

¿Les gustaría buscar otras imágenes? ¿Quién me menciona alguna que quiera ver, así la buscamos?

Se realiza una búsqueda final tomando en cuenta las preferencias de los alumnos y alumnas. Se puede resaltar la importancia de las palabras escritas que se usan para buscar, porque son las que permiten llegar hasta lo que se quiere buscar.

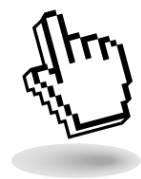
Hemos utilizado nuestra *notebook* para buscar información y verla. Para eso, fue necesario ingresar una o más palabras de búsqueda, pero hay muchas más posibilidades, como buscar películas, música o un cuento. ¿Quieren que busquemos una canción?

En el caso de continuar con esta dinámica, se sugiere revisar que el volumen de la notebook esté activo y alto. El control de volumen de la computadora aparece al lado del símbolo de wifi y se identifica con el ícono



Buscadores

Para saber más, hagan clic [aquí](#)



Momento 2.

¡Estamos en la red!

En el momento anterior navegamos juntos en internet. ¿Habían navegado antes en internet? ¿Qué habían visto o escuchado? ¿Alguna película, dibujo animado, videojuego u otro?

El o la docente escucha atentamente lo que nos pueden agregar luego de la búsqueda colectiva en internet. Seguramente, luego de hacerlo juntos, recuerden otras instancias en las que hicieron búsquedas en otros espacios. Se recuperan las respuestas de los niños y niñas y se enriquece la lista anterior realizada en una pizarra o afiche. Se refuerza la idea de que es posible acceder a estos contenidos porque la notebook o el celular, entre otras computadoras, se conectan a internet.

Todo eso que podemos ver y escuchar en internet ha sido creado por otras personas. Pero eso no es todo. ¡Nosotros y nosotras podemos hacer cosas como esas y subirlas a internet para que otros y otras puedan verlo! También, podemos comunicarnos con otras personas, escucharlas y verlas.

¿Qué les parece si grabamos nuestras voces y subimos lo que hemos hecho para que lo escuchemos en internet?

El o la docente enviará una comunicación hacia las familias para contarles que les compartirán un cuento en formato audio por el canal de comunicación que la institución utilice. Los canales pueden ser variados como mensajería (Telegram, WhatsApp u otros similares), correo electrónico, redes sociales, etcétera. Un punto central es que las familias sepan que el objetivo es que los niños y niñas puedan comprobar que hay otras personas que pueden escuchar el cuento gracias a que tienen una conexión a internet. También, se explicará a las familias que el cuento se trata de una narración experimental y no busca tener una estructura tradicional, sino que busca poner en práctica la expresión oral.

Tengo una idea: ¡vamos a inventar una historia para contarle a otros niños y niñas! Para contar esta historia, yo voy a comenzar y, luego, cada uno y cada una de ustedes va a inventar una frase para continuar con el cuento. ¡Vamos a practicar antes de grabar!

Yo empiezo, por ejemplo con la frase “En una lejana isla, vivía un gigante...”, luego ustedes me ayudan a seguir.

Se prepara la actividad. En primer lugar, se realiza un ensayo previo a la grabación con el fin que los alumnos y alumnas entiendan la dinámica del juego. La idea es respetar lo que digan, incluso los silencios. No es tan relevante la estructura de la narración, como sí la participación.

En este ensayo, el o la docente dará la palabra a cada uno y cada una después de una frase inicial: “Había una vez un perro volador...”, “En una lejana isla, vivía un gigante...”, “No me van a creer, se me apareció un ratoncito que me dijo...”. Es importante alentar a los niños y niñas para que digan una frase corta cada uno y cada una a los fines de completar el cuento.

¡Me encantó esta historia! Ahora, llegó la hora de grabar. Grabar quiere decir que vamos a dejar guardadas nuestras voces, se van a guardar en internet. Después podremos escucharnos desde internet.



Una herramienta para nuestras producciones de audio

Para saber más, hagan clic [aquí](#)



¡Ha llegado la hora de escucharnos! Este es nuestro primer cuento grabado y lo escucharemos desde internet. Lo que grabamos recién quedó guardado en otra computadora y podemos escucharlo desde la nuestra. Para eso, vamos a presionar un triángulo que se llama “Play”. ¡Seguro ustedes ya lo conocen!

El o la docente hace clic en el botón “Play” y escucha con el grupo clase el cuento creado. Se puede regrabar todas las veces que se considere necesario. Una vez lista la grabación del cuento y finalizada esta actividad, se comparte el cuento con las familias.

FICHA TÉCNICA:

Actividad: Explorando la comarca digital. En la red, pero sin enredarme (Parte II)

Nivel: Inicial

Grados sugeridos: Salas de 4 y 5 años

Espacio curricular: Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Tecnología, Lenguaje y Literatura

Objetivos:

- Desarrollar y fortalecer su confianza respecto a sus propias capacidades expresivas y comunicativas a través del lenguaje oral.
- Enriquecer el vocabulario incorporando progresivamente algunas palabras del lenguaje específico de las ciencias y de la educación tecnológica.
- Participar en situaciones de interacción sociocomunicativa con progresiva conciencia de las capacidades, las actitudes, las convenciones y los valores implicados.
- Utilizar la palabra como herramienta creativa.
- Iniciarse sistemáticamente en la observación, búsqueda, registro, interpretación y comunicación de información acerca de la realidad.
- Iniciar la construcción de las nociones espaciales y temporales.
- Identificar los productos tecnológicos del ambiente cercano y relacionarlos con las necesidades que satisfacen.
- Iniciarse sistemáticamente en la observación, búsqueda, registro, interpretación y comunicación de información acerca de la realidad.
- Iniciarse en el reconocimiento de las TIC y su utilidad.

Aprendizajes y contenidos:

- Observación de las propias producciones y las de los pares, identificando sus características, similitudes y diferencias y valorando la diversidad.
- Vinculación de algunas características de sus producciones con los procesos de realización.
- Exploración y progresiva apropiación de nuevas palabras para decir qué es, cómo es, qué hace.
- Iniciación en el uso de las TIC.
- Sala de 3: producción de descripciones sencillas, destacando algunos rasgos que diferencian entre sí a un conjunto mínimo de objetos.
- Sala de 4 y 5: relato de escenas y situaciones evocadas o imaginadas de manera cada vez más precisa y detallada.
- Sala de 3 y 4: identificación de los recursos y productos tecnológicos del ambiente cercano.
- Sala de 5: identificación de la relación de los productos tecnológicos del ambiente cercano con las necesidades que satisfacen.

Sobre la producción de este material

Los materiales de *Tu Escuela en Casa* se producen de manera colaborativa e interdisciplinaria entre los distintos equipos de trabajo.

Autoría: Cristián Rojo

Acompañamiento disciplinar: Natalia Zalazar

Didactización: Nadia Connelli

Corrección literaria: María Carolina Olivera

Diseño: Carolina Cena

Coordinación de *Tu Escuela en Casa*: Flavia Ferro y Fabián Iglesias

Coordinación del Programa *Cultura Digital*: Natalia Zalazar

Citación:

Rojo, C. y equipos de producción del ISEP. (2022). Explorando la comarca digital. En la red, pero sin enredarme (Parte II). Programa *Cultura Digital*. *Tu Escuela en Casa*. Para el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Este material está bajo una licencia Creative Commons (**CCBY-NC-SA 4.0**)



La Comunidad de prácticas es un espacio de generación de ideas y reinención de prácticas de enseñanza, donde se intercambian experiencias para hacer escuela juntos/as. Las/os invitamos a compartir las producciones que resulten de la implementación de esta propuesta en sus instituciones y aulas, pueden enviarlas a: tuescuelaencasa@isep-cba.edu.ar



Los contenidos que se ponen a disposición en este material son creados y curados por el Instituto Superior de Estudios Pedagógicos (ISEP), con el aporte en la producción de los equipos técnicos de las diferentes Direcciones Generales del Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba.