
ÁREA DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA DIGITAL. TED

Introducción



La **Municipalidad de Vicente López**, tiene como misión en lo Educativo colaborar para que nuestros ciudadanos adquieran los saberes y las competencias necesarias para desarrollarse y acceder a una inserción laboral que se prolongue en el tiempo y les permita desenvolver su vida ciudadana en libertad.

Uno de nuestros principales ejes a desarrollar como objetivo transformador es la incorporación de las tecnologías y la modernización de la práctica docente. A través del Programa TED Entramar, optimizando la relación pedagógica maestro-alumno a partir de nuevos modos de construcción de los conocimientos, teniendo en cuenta que los alumnos aparecen como portadores de saberes y lenguajes, que en muchos casos, los adultos no poseen o no manejan con familiaridad. Lenguajes digitales que nos permitieron compartir y organizar nuestros procesos de enseñanza y aprendizaje.

Integramos las TED como un camino natural de utilizar las nuevas tecnologías como canales para la circulación del saber, en pos de estimular a nuestros alumnos en aprendizajes significativos, construyendo sus propias experiencias y conocimientos. De este modo en este año lectivo 2022 se busca entramar todos estos saberes y aprendizajes desde TED junto a STEAM, como fin de este proyecto.

Transitando primero el docente por este recorrido de apropiación de las tecnologías, donde reflexiona sobre su rol docente, se apropia y transmite a sus alumnos este rito, siendo guía y ejemplo él mismo. (Rodrigues, 2018)^{1 2}

Estos caminos se llevan a cabo desde la implementación, incorporación, significación y apropiación en entornos tecnológicos de integración digital. ETID.

De esta manera los entornos TED, se ven relacionados con el aprender haciendo, el pensar y diseñar los programas, el incorporar recursos o herramientas, que avalan la implementación, la transformación dinámica de la sociedad y este diálogo con TED que se presenta en este documento Proyecto TED Steam. El mismo que le otorga rumbo y logra significar los recorridos de enseñanza y de aprendizaje, cobrando sentido histórico y en el contexto cultural, (Maggio, 2018). Con lo cual con todo lo mencionado, poder lograr el empoderamiento de la práctica docente y la apropiación de los ETID.

Así, como menciona Maggio (2012), "Se enseña y aprende en el acto de transformar el más allá del aula y eso invierte la secuencia clásica explicación-aplicación."

Comprendiendo que el saber docente va más allá de un conocimiento sólo técnico y disciplinar, "es un saber ligado a la vida y a la propia experiencia, una experiencia reconocida y re-elaborada". Contreras (2011)

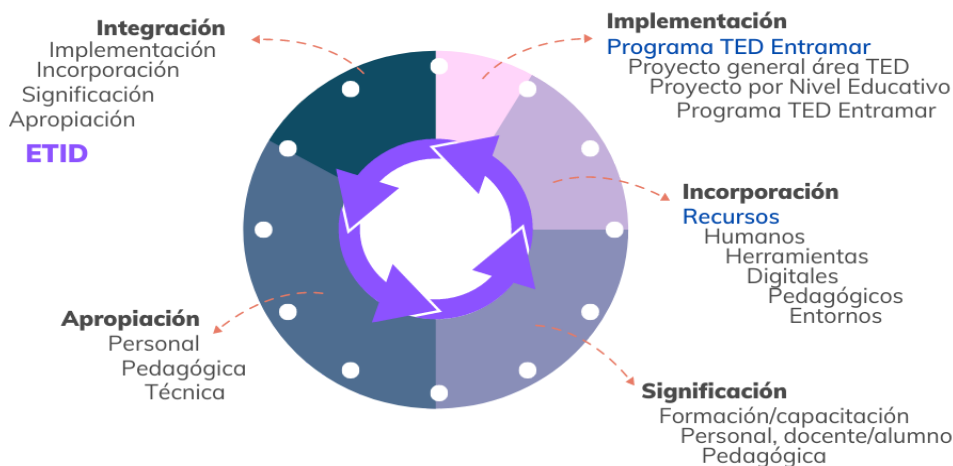
¹ "PROGRAMA TED ENTRAMAR by Cristina Rodrigues - Issuu." 1 nov. 2018, https://issuu.com/cristinarodrigues48/docs/programa_ted_entramar_2018_1.

² "¿Qué es Entramar? - mvl.edu.ar." 7 abr. 2015, <https://www.entramar.mvl.edu.ar/como-usar-entramar/>.

Área de Tecnología Educativa Digital

TED  **ETID**

Configuración en el que confluyen tantas significaciones, aprendizajes y sentidos como sujetos que participan en él. (Rodrigues, 2021)



Como se presenta en la imagen, desde el área de TED se continúa con los recorridos propios de transformación educativa y acompañando el rol de pareja pedagógica de los referentes TED junto a los docentes con el objetivo de significar a través de sus propios aprendizajes (Litwin, 2005) y trasladar a sus alumnos, se establece y crea el Proyecto TED Steam para 2022.

Proyecto TED STEAM Nivel Inicial 2022

Durante este ciclo lectivo 2022, enfocaremos nuestro trabajo en la metodología STEAM. Se trata de un sistema que busca acercar el pensamiento científico, el pensamiento crítico - creativo y la tecnología desde edades tempranas. Está orientada al desarrollo de la imaginación y a la adquisición de herramientas tecnológicas para resolver problemas.

FUNDAMENTACIÓN

¿Qué podemos hacer para que los niños y las niñas de nuestros jardines aprendan mejor?, ¿cómo enseñarles para equiparlos con la comprensión y capacidades que les permitirán entender el mundo y actuar sobre él?, ¿cómo prepararlos con las herramientas necesarias para aprender durante toda la vida?, ¿cómo hacemos para enseñar mejor, distinto?

Estas son algunas de las preguntas que nos llevan a pensar en esta modalidad de trabajo que hoy nos convoca.

En consecuencia a ello desde una reflexión profunda que nos permite trabajar con *interacción y participación*, observamos que este paradigma STEAM, destaca la importancia de articular los saberes en ciencias, tecnologías, matemáticas y arte, con una mirada transversal podría decirse "ingenieril" como la mirada o técnica, que nos permite la conformación de nuevas

configuraciones, sentidos y significados, sobre el mundo que parte de la identificación de problemas y la búsqueda de soluciones creativas. Encuentros con los sentidos y significados propios del andamiaje entre el rol docente y referente TED junto a la pedagogía del entorno, donde se evidencia la dimensión pedagógica de los entornos de integración digital (ETID), contemplando los recorridos de apropiación docente de las TED (Gros Salvat, 2000), junto al entorno de “persona más” mencionado por Perkins en Salomón (1993), también referenciando la concepción de “inteligencia distribuida” donde estas a la vez se encuentran desparramadas, “entre la mente, el cuerpo, la actividad y los entornos” (Salomon, 1993).

Proponiendo así un entorno con “una interacción de participación” permitiendo producir un acto de vigilancia epistemológica sobre nuestras prácticas y considerar como menciona De Sena (2015): “qué hay de particular en la ‘escucha’ sociológica”. Estos espacios de interacción, con el sentido de la responsabilidad compartida entre los sujetos que acuerdan emprender este recorrido de transformación educativa. Así como menciona De Sena (2015), “se visualiza que dar/recibir y posibilitar/aceptar la palabra, es una práctica que supone capacidades personales e intersubjetivas” (p.31).

Así, como menciona Perkins (2015) poder brindar: “...el aprendizaje que prepara para la vida, como la comprensión formada por habilidad de pensar, aplicar conceptos, darse cuenta de las cosas e interpretarse por ellas, que pueden comprenderse sin la ayuda de las tecnologías digitales, pero las tecnologías son útiles. (p.117))

Esta mirada resalta la importancia estratégica que tiene para nuestras sociedades la construcción del pensamiento científico y tecnológico en las nuevas generaciones, en pos de la formación de ciudadanos libres, bien plantados a la hora de tomar decisiones en este mundo cambiante que vivimos, responsables y conscientes de las problemáticas globales y locales que requieren de una acción colectiva y nos permite tomar las riendas de nuestros propios caminos.

El Nivel Inicial es el encargado de abrir a los niños las puertas al conocimiento del mundo, a la indagación de su contexto/entorno, “abrir las puertas de lo desconocido” y generar interés en los niños. ¿Cuáles? Aquellos que considere prioritarios, sustanciales, movilizadores y enriquecedores, los que contribuyan a hacer, del docente mismo y de los niños, sujetos deseosos de describir y comprender la realidad social, cultural, científica, artística, tecnológica, construyendo conocimientos que favorezcan su propia participación en la evolución y en la transformación de éstos. (Nemirovsky, 1999)

Y también nos compromete como docentes a reflexionar sobre nuestras prácticas, a mirarlas con nuevos ojos que nos permitan ver nuevos caminos y paisajes. Para que estas capacidades se desarrollen en toda su potencialidad, hace falta que alguien (un docente, una mamá o un papá, o un “otro” que cumpla la función de guía) nos desafíe y acompañe de cerca en ese camino de aprender a pensar. Nos desafía a seguir formándonos y perfeccionándonos. (Furman, 2021)

El impulso que nos dió la pandemia en tanto a la incorporación de recursos tecnológicos a través de herramientas que necesitamos para enseñar a nuestros niños y niñas en el tiempo de virtualidad, nos puso como docentes en el lugar de alumnas, desafiándonos. Estas incorporaciones se continúan utilizando en presencialidad, haciendo posible la modificación de nuestras prácticas, pensando en otra forma de hacer las cosas. Este potencial nos da un notable

envión y terreno fértil para continuar en este camino. Recreando nuestras aulas/salas y recreándonos en nuestras prácticas docentes.

IMPLEMENTACIÓN

En este nuevo comienzo vamos a “sacarle punta” a ese lápiz con el que diseñamos lo que vamos a hacer cada día.

Apoyándonos en los propósitos de nuestros Lineamientos de Apoyo para la Alfabetización Digital (2017) nos planteamos:

Atender el “Marco de políticas educativas” subyacente desde el equipo TED, el portal de tecnología educativa digital [ENTRAMAR](#) y la capacitación docente continua.

- *Diseñar el aprendizaje desde el equipo TED coordinadores y referentes hacia todos los docentes de todos los Niveles Educativos como una tarea de cooperación social dentro de una comunidad de saber, organizando los procesos de enseñanza y capacitación con los docentes.*
- *Acompañar y capacitar a los docentes en el uso de los recursos TIC y alfabetización de lenguajes, formando parejas pedagógicas junto al referente TED en cada una de las Instituciones.*
- *Plantear líneas concretas de acción que generen un entorno de aprendizaje facilitador, tanto para el docente como para el desarrollo del aprendizaje en el alumno, desde cada coordinador TED del nivel.*
- *Centrar el aprendizaje en los propios alumnos, de forma que lo perciban como una tarea autónoma de la que deben tener como meta principal aprender y profundizar en su propio conocimiento, trabajando los referentes desde las planificaciones del docente y su participación con la tarea áulica.*

“Es fundamental que cada institución que decida incluir nuevas tecnologías pueda realizar un replanteo de sus espacios dependiendo de las posibilidades de cada contexto, pero, sobre todo, pensando que, en esta reorganización, dichos espacios potenciarán las propuestas de enseñanza. Una sala de Nivel Inicial que de la posibilidad de la interacción con tecnología se convertirá en un escenario óptimo para el aprendizaje y el desarrollo integral del niño”. (p.22)

Desde lo ya recorrido hasta ahora, si miramos hacia atrás, vamos a ver que ya venimos transitando este camino, que solo nos falta darle una vuelta. Y esta vuelta tiene que ver con algunos conceptos que necesitamos tener presentes para organizarnos, y con la mirada de Furman (2016) los pensamos de la siguiente manera:

1. Los niños conciben el mundo de manera integrada, como lo hacemos nosotros. Esto se refleja en el abordaje interdisciplinar que suele tener la educación en los primeros años.
2. La enseñanza contextualizada, con sentido, pero que al mismo tiempo permita que los niños avancen en sus ideas intuitivas y desarrollen las capacidades asociadas al pensamiento científico y tecnológico, requiere acompañar a los docentes en su propio acercamiento a las ciencias que conforman STEAM y sus didácticas.
3. Jugar con los niños el “juego completo” de las ciencias y la tecnología (en versiones simplificadas) desde que son pequeños, por medio del trabajo con prácticas auténticas de investigación y exploración de fenómenos, y del diseño y la resolución de problemas

4. Este consenso sobre qué hacer y cómo llevarlo a cabo está plasmado en los lineamientos curriculares de la mayoría de los países del mundo tanto como en nuestro DC. y nos da un maravilloso punto de partida para que esta visión STEAM se convierta en realidad en todas y cada una de nuestras aulas del nivel inicial.
5. Los especialistas como los currículos coinciden en la importancia de una enseñanza que sitúe a los alumnos en un rol intelectualmente activo, como protagonistas y no meros espectadores, que les permita comprender y apropiarse del ambiente mediante la participación en exploraciones y actividades de resolución de problemas y desafíos de la mano de un docente que propone, entusiasma, guía, marca el rumbo, escucha, repregunta y ayuda a organizar y pasar en limpio lo aprendido. El docente debe ser el líder del proceso de indagación en el aula: “Los docentes imparten el entusiasmo y el valor de la ciencia a sus estudiantes. Son facilitadores y deben ser modelos del proceso de indagación en sus aulas. (Currículum de Ciencias de Singapur).
6. Enfatizar cómo las nuevas tecnologías (en especial las computadoras y otros dispositivos programables) abren caminos novedosos e impensados para apoyar y dar vuelo a los procesos de diseño de los niños (Libow Martínez y Stager, 2013). Como describe Resnick (2007), los dispositivos electrónicos y las tecnologías digitales, si se usan con el andamiaje adecuado, permiten extender el “abordaje de jardín de infantes” a toda la educación y facilitan que estudiantes de todas las edades puedan continuar aprendiendo a través de proyectos de diseño que desarrollen la creatividad y el pensamiento crítico, así como el disfrute del aprendizaje durante toda la vida. (Furman, M. 2016)

Entonces ...

NOS PROPONEMOS

En relación con los docentes:

- Transitar un camino de mejora continua, intercambiando entre docentes y construyendo una visión institucional donde otros modos de enseñar y aprender sean posibles y emocionantes.
- Favorecer la motivación y el compromiso del equipo docente, como una importante fuente de soporte emocional que colabore en una buena convivencia y desarrollo de aprendizaje organizacional.
- Fomentar la constitución de equipos de trabajo que organicen en forma democrática su proyecto institucional educativo, con una participación activa en la definición y realización de una propuesta formativa.
- Establecer relaciones intra e interinstitucionales que permitan la circulación de experiencias y producciones pedagógicas que enriquezcan la construcción del saber colectivo.

En relación con los niños:

- Favorecer el desarrollo de capacidades cognitivas y socioemocionales, generando confianza y autonomía a través de variadas experiencias que ayuden al desarrollo integral del niño.
- Generar vínculos de afecto y confianza que les brinden seguridad en sus posibilidades y deseos de aprender.

- Asegurar la enseñanza de conocimientos socialmente significativos que amplíen y profundicen sus experiencias sociales extraescolares, fomentando nuevos aprendizajes.
- Ofrecer oportunidades de desarrollo de su capacidad creativa, del placer por explorar y conocer, y de la participación en actividades colectivas.
- Promover el reconocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como elementos distintivos e integrados en los ámbitos de la cultura escolar y las realidades de la comunidad, y la identificación de cómo pueden ser utilizadas para resolver problemas surgidos en las prácticas cotidianas, de *“los entornos tecnológicos de integración digital”*. ETID.

¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS?

Desde esta perspectiva, es que volvemos a repensar el rol del Referente TED, desde su lugar en cada uno de nuestros jardines y como pareja pedagógica de los docentes de sala/profesores especiales.

Como bien se expresa en su perfil, es necesario resaltar su rol de acompañamiento tanto al directivo como a los docentes en la implementación de proyectos STEAM. Su función no implica dar la clase de tecnología, sino que a partir de este nuevo proyecto 2022 TED-STEAM, es significativamente ampliada a la capacitación, asesoramiento, planificación y puesta en marcha de los proyectos técnico-pedagógico junto a los docentes de sala.

Su mirada integradora permitirá dar esa vuelta de tuerca al Proyecto Institucional de cada jardín siendo su presencia el día que va a la institución, una jornada sin tiempos estipulados en horarios de clase y que se puedan acomodar con flexibilidad según las necesidades del/los proyecto/s de acuerdo a algunos momentos importantes a tener en cuenta según devienen de esta metodología.

Momentos

- Generación de comunidad de aprendizaje:
 - en cada jardín de acuerdo a sus realidades. Tiene que ver con espacios de acompañamiento y capacitación, planificación, evaluación, reflexión sobre la práctica tanto con directivos como con el equipo docente.
 - virtual, con la generación de un Classroom para cada institución donde estará disponible toda la bibliografía y material complementario además de los proyectos en marcha, seguimiento y evaluación.
- Puesta en marcha de proyectos: trabajo en conjunto de las referentes TED-STEAM con las maestras en la sala, permitiendo la continuidad, variedad y progresión de los contenidos planteados en los proyectos.
- Taller de narrativa: espacio de reflexión y escritura sobre la marcha de proyectos áulicos e Institucionales. A través de proceso participativo, a fin de hacer valer las palabras de los docentes, sus interpretaciones y saberes.
- Ir avanzando hacia el objetivo de favorecer el proceso de metacognición en nuestros estudiantes utilizando como herramienta al portfolio digital.

ASPECTOS A CONSIDERAR

Hacer consciente los cambios en nuestros modos de enseñar requiere hacer visible algunos conceptos que tendremos en cuenta en el proceso de formación de Referentes TED-STEAM y docentes, a saber:

- El **aprendizaje profundo** implica que los estudiantes, además de aprender ciertos conceptos e ideas, aprendan ciertas habilidades, competencias o capacidades. Estas habilidades propias de nuestros chicos del siglo XXI se aprenden, por lo tanto la enseñanza debe contemplar ambas de manera integrada. El aprendizaje profundo genera transferencia que entendemos como la capacidad de aplicar lo que sabemos a un contexto diferente, lo que nos da confianza y genera satisfacción, orgullo, seguridad, placer y pasión.
- **La motivación:** Si los alumnos no se sienten motivados por aprender, no hay forma de que puedan hacer propio sus aprendizajes. Nuestro rol como educadores es guiarlos siendo andamio en situaciones didácticas (Wood, Bruner y Ross, 1976) enriqueciendo el sentido del entorno, (la ZDP). Somos el otro (y sus realizaciones simbólicas, técnicas, artísticas, en tanto patrimonio cultural), quien brinda la seguridad para aprender, mediante vínculos afectivos que nos sostienen a ambos. Así, ampliar ese mundo que traen de sus casas, llevarlos a conocer y explorar otros nuevos e impensados. La motivación intrínseca es el motor del aprendizaje profundo. Y aquí enfatizamos el rol del docente en este proceso, un docente apasionado por conocer despierta el deseo de conocer. Lo fundamental es revisar cuál es el papel del maestro, de los niños y de los contenidos de enseñanza en la escuela (...) el papel determinante lo tiene el maestro, al menos, en dos sentidos: en el nivel de compromiso asumido y expresado hacia la temática de trabajo y en el respeto e interés por las participaciones de los niños. (Nemirovsky, 1999)
- **Pensar en las preguntas** como puerta de entrada al conocimiento es un buen principio. Ellas son los disparadores que van hacia el corazón del contenido y es el punto de partida hacia la exploración de ideas. Despiertan curiosidad. Son preguntas abiertas que invitan a explorar ideas más amplias. Se entienden como *preguntas esenciales*. No es sencillo formularlas, requieren de un conocimiento cabal del contenido que vamos a enseñar y a medida que más práctica adquirimos, más fácil será tomarles la mano.
- **La planificación** será la herramienta que nos permita generar aprendizaje profundo e ir modificando un modelo de planificación más tradicional ligado a los contenidos. Para ello será necesario *priorizar los contenidos fundamentales* buscando prioridades. Luego planteamos *“qué queremos que mis alumnos aprendan”*, siendo este momento el que nos hace transformar nuestra lógica como docentes. La planificación nos permite anticipar la meta final permitiéndonos pensar en un camino de aprendizajes corriéndonos de una búsqueda de buenas actividades que solo lleven al “hacer por hacer”.
- **El ABP** (aprendizaje basado en proyectos) será un aliado para el logro de una mejora en nuestra planificación. Es un enfoque que se caracteriza por organizar secuencias de trabajo que comienzan con un desafío, pregunta o problema relevante, que los alumnos tienen que resolver. Una integración desde el “aprender haciendo” aporta valor al conocimiento. Es un aprendizaje caracterizado por estar presente en muchas de las técnicas y metodologías activas que están transformando las aulas: es el caso del Aprendizaje Basado en Proyectos y en Problemas, la cultura maker o la Clase Invertida. En este sentido, es compatible con aquellas que parten de una situación, una pregunta o

un problema que ‘obliga’ a los alumnos a dominar determinados contenidos para proporcionar una respuesta adecuada y aprender mejor. Como manifiestan Lourdes Bazarra y Olga Casanova de Arcix Formación: “El aprendizaje por experimentación genera un aprendizaje más profundo. También es el camino para llegar a dos de los indicadores de calidad del mismo. Por un lado, definir y abstraer conceptos. Por otro, transferirlos y ponerlos en práctica en otros campos para descubrir su versatilidad”. De esta manera luego se los involucra en una serie de actividades grupales e individuales que culminan en la elaboración de un producto final auténtico.

La técnica del Aprender haciendo según indica en Arcix, Bazarra y Casanova, podría aplicarse a priori a cualquier asignatura, siempre y cuando los docentes manifiesten su intención de querer hacer las cosas de manera distinta: a partir de aquí, se darían las condiciones necesarias para pasar de un currículo basado en contenidos a otro de procesos que ayude al alumnado a aprovechar el conocimiento adquirido. “El Learning by Doing aporta valor al conocimiento. Parte de la pregunta y de la curiosidad, por lo que genera motivación y un vínculo de interés”, recuerdan Bazarra y Casanova.

La investigación educativa ha estudiado el cambio profundo que se logra a través de este enfoque y el aumento de la motivación en los estudiantes respecto al trabajo por contenidos y sin sentido del trabajo escolar. Además nos muestra el desafío que se genera en los docentes modificando el clima institucional generando una verdadera comunidad de aprendizaje.

Volviendo a las preguntas, es muy interesante la idea de estimular a los niños y niñas para que las generen ya que en ellas se encontrarán respuestas que no fueron dichas. Este es un ejercicio que es necesario trabajarlo a diario y en las diferentes áreas y conllevar la aplicación de diversos recursos tanto físicos como digitales para registrarlas. Ron Ritchhart la llama “preguntas provocadoras” en su libro *Hacer visible el pensamiento*. El autor propone una estrategia llamada **rutinas de pensamiento**. Las mismas son un conjunto de actividades breves que ponen en palabras todo aquello que entienden, creen y piensan y se utilizan como punto de partida hacia otros aprendizajes. Al utilizarse de manera constante estas rutinas se hacen parte de la cultura del aula ya que ayudan a arraigar ciertos comportamientos y formas de pensamiento.

- **Aprender a aprender** es una de las capacidades más importantes que las personas debemos desarrollar porque nos vincula con el aprendizaje durante toda la vida, no importa cual sea lo que aprendemos. Se trata de reflexionar sobre nuestro proceso de pensamiento para aprender cada vez mejor. Es **la metacognición** que debe ser trabajada antes, durante y después del aprendizaje. Tiene que ver con el grado de autorregulación para el aprendizaje y es predictora de éxito académico.
- Veremos a **la evaluación** como nuestra aliada. En nuestro nivel utilizamos la evaluación formativa que se desarrolla durante la enseñanza con el propósito de ajustar nuestras intervenciones y que la información recabada sea utilizada por los alumnos para mejorar su desempeño. Sirve al propósito de que los niños y niñas aprendan. Buscamos que las evaluaciones recojan evidencias de los saberes esenciales que nos propusimos como objetivos y es necesario planificarlas a lo largo de nuestras secuencias didácticas.

“**El portafolios** es una colección de trabajos producidos por los estudiantes y que representan su proceso de aprendizaje durante cierto tiempo. Es un instrumento basado en la reflexión, que permite no solo que podamos evaluar sus avances y logros, sino más importante aún, que los propios alumnos puedan darse cuenta de lo que han aprendido.

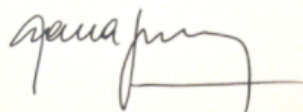
Se trata de una estrategia sumamente útil para desarrollar la metacognición.-El portafolios puede ser físico o digital, en nuestro caso aprovecharemos los saberes aprendidos sobre herramientas Google GSuite y utilizaremos a Classroom como herramienta. Formando entornos participativos docente/alumno sobre cómo “pensar sobre el propio pensamiento” como mencionan Arndt y Anijovich (2015). Procesos muy potentes, que cuando la docente lo puede lograr no sólo reafirma su reflexión profunda sobre su práctica, también la significa y le permite de esta manera trabajar estos procesos con sus alumnos.

- La **reflexión sobre la práctica** requerirá, como dijimos anteriormente, de espacios de crecimiento permanente y donde nos continuemos nutriendo como profesionales que generan cambios en la experiencia cotidiana. Requiere mirar nuestra tarea con ojos amorosos, pero también con una mirada crítica y creativa que nos permita hacer los cambios que queremos. Siempre es mejor hacerla con otros y en busca de la mejora. Los docentes en la **comunidad de aprendizaje**, según dice Perrenoud (2011), “revisan constantemente sus objetivos, sus propuestas, sus evidencias y sus conocimientos. Entra en un espiral sin fin de perfeccionamiento porque él mismo teoriza sobre su práctica, solo o dentro del equipo pedagógico. Se plantea preguntas, intenta comprender fracasos, se proyecta en el futuro, prevé una nueva forma de actuar para la próxima vez, para el próximo año”.

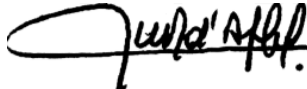
Todo lo que sucede sirve como insumo para seguir pensando y mejorando.

El equipo de conducción de nuestras Instituciones Educativas, tiene un rol fundamental, en tanto la habilitación de espacios para tal fin, ayudando a generar consenso y a poner en marcha el engranaje. La referente TED-STEAM es clave en tanto será la acompañante del equipo de conducción en cuanto pensar y colaborar en todos los aspectos como promotora de cambios en el equipo docente, modelo y agente de cambio en las prácticas.

Asimismo, el Programa TED STEAM será incorporado por los demás Niveles Educativos de nuestro Sistema Municipal, continuando con la misión de la Secretaría de Educación y Empleo de la Municipalidad de Vicente López donde se busca: colaborar para que nuestros ciudadanos adquieran los saberes y competencias necesarias con aprendizajes para toda la vida, permitiendo desenvolverse y acceder en una inserción laboral que se prolongue en el tiempo y les permita desarrollar su vida ciudadana en libertad.



Lic. Gabriela Arto
Coord. TED Nivel Inicial



Dra. Prof. Cristina Rodrigues
Subdirectora. Coord. Gral TED Entramar

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Arndt, S.I. (Comp.), Anijovich, R. (AP). (2015). Metacognición y reflexión: experiencias metacognitivas en el nivel inicial. Aique educación.
- Bazarra, L y Casanova, O. (2020) Aprender haciendo, la metodología que aporta valor. En <https://www.arcix.net/prensa/item/116-aprender-haciendo-la-metodologia-que-aporta-valor-al-conocimiento>
- Contreras, J. D. (2011). El lugar de la experiencia. Cuadernos de pedagogía, pp. 60-63. N° IDENTIFICADOR: 417.014.
- De Sena, A. (2015). Validez y validación: de sus usos y contenidos. En De Sena, A. Caminos cualitativos. Ed. CICCUS-Imago.
- Dirección General de Cultura y Educación. “Diseño curricular para la educación inicial”, 2018.
- Entramar. Tecnología Educativa Digital. Propuestas de Nivel Inicial. Disponible en: <https://www.entramar.mvl.edu.ar/propuestas-educativas-nivel-inicial/>
- Furman, M. XI Foro Latinoamericano de Educación La construcción del pensamiento científico y tecnológico en los niños de 3 a 8 años. “Educar mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia”, Fundación Santillana, Bs. As. 2016.
- Furman, M. Enseñar Distinto. Siglo XXI Editores. Bs. As. 2021.
- Gros Salvat, B. (2000). El ordenador invisible: Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza. Ed. Gedisa.
- Nemirovsky, M. “Sobre la enseñanza del lenguaje escrito” Cap. 5. Secuencias Didácticas. Editorial Paidós (Barcelona - 1999)
- Maggio, M. (2012). Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad. 1ª. ed. Editorial Paidós.
- Maggio, M. (2018). Reinventar la clase en la universidad. 1ª. ed. Editorial Paidós.
- Rodrigues, C. y Arto, M. G. (Coord.). (2017). Lineamientos de apoyo para la alfabetización digital. Nivel Inicial. Municipalidad de Vicente López, Secretaría de Educación y Empleo.
- Rodrigues, C. (2018). Alfabetización digital en la educación infantil.” ISBN 978-84-17270-07-0. Ediciones Egregius c/ Profesor Tierno Galván, 21, 41910 - Camas, Sevilla www.egregius.es CAPÍTULO XIV. Pp.204.
- Perkins, D. (2015). Educar para un mundo cambiante. ¿Qué necesitan aprender realmente los alumnos para el futuro? Biblioteca Innovación Educativa. Ediciones SM.
- Perrenoud, P. “Desarrollar la práctica reflexiva en el oficio de enseñar”, Barcelona, Graó, 2011.
- Salomon, G., Perkins, D. N. y Globerson, T. (1991). Partners in cognition: Extending human intelligence with intelligent technologies. Educational Researchers, 20, pp.. 2-9.
- Soberón, N. Metodología STEAM: “EMPODERANDO las mentes del FUTURO” Disponible en: <https://www.entramar.mvl.edu.ar/metodologia-steam-empoderando-las-mentes-del-futuro/>
- Vygotsky, L. S. (1984), “The zone of proximal development: some conceptual issues”, en New Directions for Child Development, núm. 23, pp. 7-18. <https://psycnet.apa.org/fulltext/2014-55592-002.html>
- Wood, D. J., Bruner, J.S y Ross,G, (1976) The role of tutoring in problem solving. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 17, 89-100.