

Educación Digital en el Nivel Inicial.

Este documento tiene como objetivo acompañar a los docentes de Nivel Inicial en el proceso de inclusión y apropiación de las TIC en el ámbito del jardín de infantes mediante conceptos, actividades y propuestas significativas en el marco normativo de los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP), el Área de Educación Digital, Programación y Robótica del Diseño Curricular para la Educación Inicial y del Plan Nacional Aprender C onectados .

Índice_

| | |
|---|----|
| Índice_ | 2 |
| 1. Contenidos principales y objetivos | 2 |
| | 3 |
| 2. Marco Normativo | 3 |
| Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica Resolución 343/18 | 4 |
| <u>Diseño Curricular</u> | 6 |
| 3. Plan Aprender Conectados | 6 |
| 3.1. Equipamiento | 8 |
| 3.2. Contenido Pedagógico | 9 |
| 3.3. Capacitación | 10 |
| 3.4. Conectividad | 11 |
| 4. Campos de conocimientos: | 11 |
| 4.1. Educación Digital | 12 |
| 4.2. Alfabetización Digital | 12 |
| 4.3. Pensamiento Computacional | 13 |
| 4.4. Programación | 13 |
| 4.5. Robótica | 14 |
| 4.6. Robótica Educativa | 14 |
| 4.7. Rol Docente | 15 |
| Propuestas | 16 |
| Bibliografía sugerida | 17 |

1. Contenidos principales y objetivos

Alfabetización digital. Educación digital. Programación. Robótica. Trabajo colaborativo. Recursos, dispositivos digitales y rol docente.

Nos proponemos como **objetivos** en este espacio de capacitación:

- ▶ Conocer los conceptos de educación digital, programación y robótica en los marcos prescriptivos.
- ▶ Referenciar el Área de Educación Digital, Programación y Robótica del D.C. del Nivel a las prácticas pedagógicas que desarrollen habitualmente y propicien el trabajo colaborativo, para transformarlas en prácticas innovadoras.
- ▶ Reconocer/recuperar las prácticas cotidianas y los saberes de los niños que estén vinculados con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- ▶ Conocer las propuestas que acerca el plan nacional Aprender Conectados cuya misión principal es promover la educación digital, programación y robótica para todos los niveles obligatorios - inicial, primario y secundario- y en los Institutos de Formación Docente.
- ▶ Comprender la importancia de los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios¹ (NAP) en Educación Digital, Programación y Robótica aprobados en el año 2018 que incluyen nuevos contenidos en la currícula de todos los niveles escolares y cuyo propósito es desarrollar las competencias² y habilidades para comprender y participar reflexivamente en la sociedad contemporánea.
- ▶ Interpretar, analizar y conceptualizar experiencias digitales que permitan comprender el abordaje de propuestas de educación digital, propuestas de programación y propuestas de robótica.
- ▶ Participar de experiencias de educación digital, programación y robótica con y sin acceso a dispositivos digitales.
- ▶ Propiciar el diseño de estrategias pedagógicas para incorporar el Área de manera genuina y significativa, considerando los recursos disponibles en el establecimiento y de acuerdo a la trayectoria compartida con los niños.

2. Marco Normativo

¹ Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para Educación Digital, Programación y Robótica. Resolución 343/18.

² https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/competencias_de_educacion_digital_1.pdf

La incorporación del Área de Educación Digital, Programación y Robótica en el Diseño Curricular del Nivel (2018) se enmarca en la Resolución N° 343/18 del CFE, que prescribe la incorporación de los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) para la Educación Digital, Programación y Robótica para toda la educación obligatorio,³ de allí se toma el nombre del área que habilita nuevos escenarios en las salas del nivel.

Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica Resolución 343/18⁴

Los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para la Educación Digital, Programación y Robótica con res. N° 343/18, establecen la inclusión de estos contenidos de carácter prescriptivo en el Diseño Curricular en toda la educación obligatoria. Fueron aprobados en Consejo Federal de Educación, de manera unánime, por todos los Ministros de Educación del país.

Un núcleo de aprendizajes prioritarios en la escuela refiere a un conjunto de saberes centrales, relevantes y significativos, que, incorporados como objetos de enseñanza, contribuyan a desarrollar, construir y ampliar las posibilidades cognitivas, expresivas y sociales que los estudiantes ponen en juego y recrean cotidianamente en su encuentro con la cultura, enriqueciendo de este modo la experiencia personal y social en sentido amplio.

Cada núcleo de aprendizajes prioritarios será un organizador de la enseñanza orientada a promover múltiples y ricos procesos de construcción de conocimientos, potenciando las posibilidades de los estudiantes, pero atendiendo a la vez ritmos y estilos de aprendizaje singulares, a través de la creación de múltiples ambientes y condiciones para que ello ocurra.

El jardín de infantes ofrecerá situaciones de enseñanza que promuevan en los alumnos y alumnas:

1. El reconocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como elementos distintivos e integrados en la realidad de la vida cotidiana —hogar, escuela y comunidad— y la identificación de cómo pueden ser usadas para resolver problemas sencillos y adecuados al nivel.

2. La utilización con confianza y seguridad de los recursos digitales propios para el nivel.

³ Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados/nucleos-de-aprendizajes-prioritarios-nap>

⁴ <https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados/nucleos-de-aprendizajes-prioritarios-nap>

3. La identificación y utilización básica de los recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego.
4. La formulación de problemas a partir de la exploración y observación de situaciones de su cotidianidad, buscando respuestas a través de la manipulación de materiales concretos y /o recursos digitales apelando a la imaginación.
5. 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.
6. La creación y el uso de juegos de construcción, en los que se involucren conocimientos introductorios a la robótica.
7. La exploración del ciberespacio y la selección de contenidos a partir de una búsqueda guiada promoviendo la curiosidad, la improvisación y el descubrimiento.
8. 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.
9. El reconocimiento y la exploración de la posibilidad de comunicarse con otro/s que no está/n presente/s físicamente a través de dispositivos y recursos digitales.
10. El conocimiento y la aplicación de hábitos relacionados con el cuidado y la seguridad personal y de los otros en entornos digitales.

Educación Digital, Programación y Robótica en el Diseño Curricular (Resol. 5024/18)

La nueva Área del Diseño Curricular- Educación Digital, Programación y Robótica- recupera la posibilidad de pensar y concretar propuestas de enseñanza integrando la Educación Digital y promoviendo aprendizajes integrales en los distintos ámbitos que se presentan como irrenunciables

en situaciones cotidianas en las salas como de comunicación, estética, de juego, etc y potenciar el desarrollo de las capacidades en los niños.

Es por ello que propone:

1. Nuevas formas de aprender y enseñar en la primera infancia
2. Alfabetización y Construcción de lenguajes multimediales
3. Sobre el sentido de incorporación de Educación Digital
4. Comenzar a pensar sobre la incorporación de la Tecnología Digital Ed Digital.
5. Pensamiento Computacional ,Programación y Robótica

Contenidos

- Las TIC como formas de comunicación, circulación y producción de información y saberes
- Recursos y entornos digitales: Uso, acceso y exploración con y sin internet..
- Dispositivos digitale : Exploración, uso y producción .
- El sonido, la imagen y el video digital: registro,intervenciones, producción
- Entornos de programación. Recorridos lúdico didácticos relacionados con programación y robótica.
- Ciberespacio. Exploración y búsqueda guiada de información.Posibilidades de trabajo sin acceso a internet

3. Plan Aprender Conectados⁵

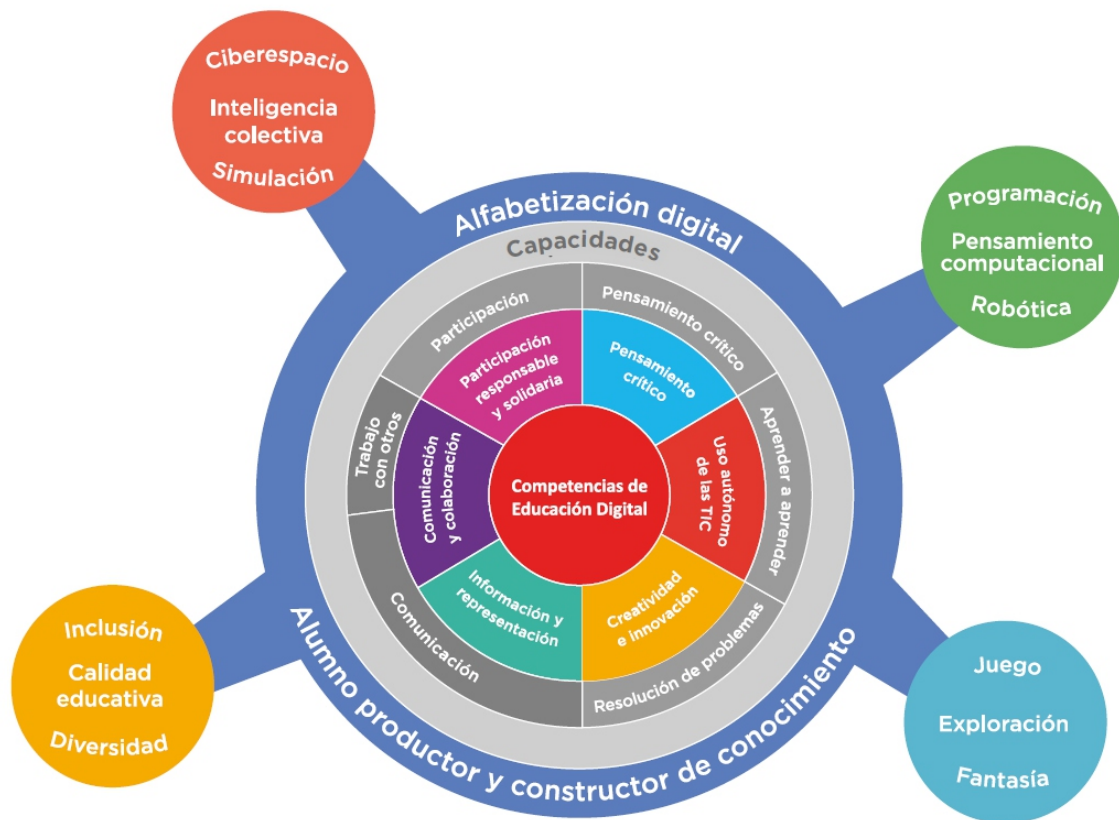
Aprender Conectados es una propuesta del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación, coordinado en la Provincia de Buenos Aires por la Dirección Provincial de Innovación y Tecnología Educativa (DPITE) de la DGCYE,, cuya misión principal es promover la educación digital, programación y robótica para todos los niveles obligatorios inicial, primario y secundario- y en los Institutos de Formación Docente, de manera integral y universal.

Los principales ejes de la propuesta son:

- 3.1. Contenidos pedagógicos
- 3.2. Equipamiento
- 3.3. Formación docente
- 3.4. Conectividad

⁵ <https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados>

Con respecto al abordaje pedagógico, hacemos referencia a la propuesta de Aprender Conectados, en donde prima el desarrollo de las competencias necesarias para la alfabetización digital y capacidades fundamentales.



El plan ofrece un modelo innovador de implementación pedagógica, que contempla la integración de tecnología emergente con aprendizaje por proyectos basados en desafíos del mundo real.

Se propone la generación de comunidades de aprendizaje a través de redes, aprendizaje entre pares y relaciones de cooperación entre docentes, estudiantes y toda la comunidad.

La estrategia se acompaña con contenidos que incluyen, además de marcos pedagógicos, guías didácticas, secuencias de aprendizaje y proyectos, entre otros.

El plan fortalece a las instituciones a través de:

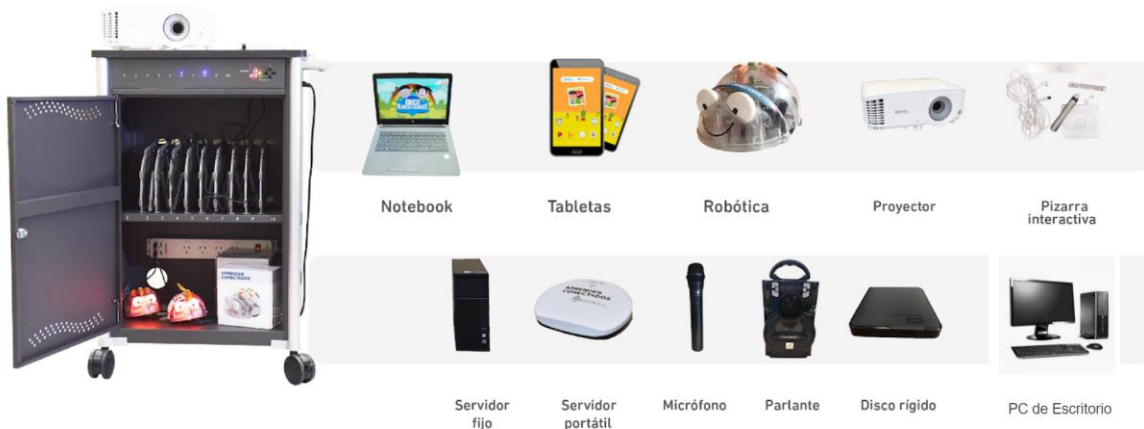


3.1. Equipamiento

El Plan acerca equipamiento a todos jardines del país con el propósito de cada institución incorpore a las prácticas tradicionales aprendizajes en el marco de la cultura digital.

Se trata de un equipamiento que fue pensado y diseñados para el nivel y que irá recibiendo todos los jardines de manera progresiva. Se trata de kits apropiados para el Nivel Inicial y para el uso exclusivo de los niños/as. Cabe aclarar que cada institución, de acuerdo a su matrícula, recibirá la cantidad y variedad de equipamiento digital ofrecido desde Aprender Conectados.

A través del Plan cada institución, atento a su matrícula, recibirá Tabletas, una notebook, un servidor portátil, kit de robótica, un parlante con micrófono, pizarra digital, un proyector y un ADM (aula digital móvil) con el objetivo de contener el equipamiento.



El docente podrá acceder al material a través del servidor que llega al jardín o virtualmente ingresando a la plataforma.

<https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados>

3.2. Contenido Pedagógico

La Educación Digital, la Programación y la Robótica proponen modelos de enseñanza y aprendizaje que tienen correlato con la sociedad del conocimiento y con las demandas e intereses de los estudiantes. Además, se integran a las materias tradicionales de la escuela con aportes valiosos desde el abordaje pedagógico.

La educación digital es el proceso orientado a promover la alfabetización digital, entendida como el desarrollo del conjunto de competencias y capacidades necesarias para que los niños/as puedan integrarse plenamente a la cultura digital, incluyendo su participación activa en el de los medios digitales.



El aprendizaje de la educación digital, la programación y la robótica se enmarca en un proceso de transversalidad. De este modo, se pretende habilitar de forma creativa la generación de proyectos originales y diversos, que puedan estar relacionados con las problemáticas de las comunidades educativas y otros aspectos socioculturales relevantes

Estrategias de implementación para abordar en las salas

Aprender Conectados acompaña al equipamiento con diferentes tipos de contenidos :

- marcos pedagógicos,
- guías didácticas,
- secuencias de aprendizaje
- proyectos, entre otros

La inclusión de la diferentes propuestas pedagógicas promueve la alfabetización digital y la cultura digital a través de los contenidos propios de Educación Digital ,Programacion y Robotica

Propone el aprendizaje colaborativo, cooperativo y participativo de los niños/as desde la transversalidad de las áreas disciplinares en un ámbito lúdico. Además permiten generar comunidades de aprendizaje a través de redes, Aprendizaje entre pares y relaciones de cooperación entre docentes, estudiantes y toda la comunidad.

Propone el aprendizaje colaborativo, cooperativo y participativo de los niños/as desde la transversalidad de las áreas disciplinares en un ámbito lúdico. Además permiten generar comunidades de aprendizaje a través de redes, Aprendizaje entre pares y relaciones de cooperación entre docentes, estudiantes y toda la comunidad.

3.3. Capacitación

Se llevan a cabo capacitaciones en diferentes modalidades:

- Inspectores, Eq. Directivos y Docentes del Nivel Inicial - presenciales y distritales.
A cargo del equipo Aprender Conectados de la Dirección Provincial de Innovación y Tecnología Educativa de la DGCYE (DPITE). Pudiendo estar acompañados en distintas instancias del Nivel Inicial y la Dirección de Formación Continua.
- Directivos y Docentes: INFOD Portal Educar. Virtuales. A cargo del Ministerio de Educación Nacional.

- Directivos y Docentes: Oferta de talleres y capacitaciones a cargo de los CIIEs.
- Directores y Estudiantes del Nivel Superior Profesorado Docente de Educación Inicial - Modalidad: talleres presenciales. A cargo DPITE.
- Postítulo Nivel Inicial: para Directores Red de Escuelas Aprendizaje. Módulo Tecnología Educativa. Presencial. A cargo de DPITE.
- Inspectores y Directores: capacitación en actualización DC. A cargo de Nivel Inicial.

3.4. Conectividad

La llegada de la conectividad a los establecimientos educativos de la provincia trae muchas ventajas para el desarrollo de las actividades administrativas, pedagógicas y educativas. En la actualidad, Mayo 2019, en la Provincia de Buenos Aires hay un total de 1001 jardines que cuentan con conectividad.

4. Campos de conocimientos:

La Educación Digital, la Programación y la Robótica proponen modelos de enseñanza y aprendizaje que tienen correlato con la sociedad del conocimiento y con las demandas e intereses de los estudiantes. Además, se integran en la materias tradicionales de la escuela con aportes valiosos desde el abordaje pedagógico.

Para abordar la enseñanza de la robótica, la estrategia de la DGCYE incluye enseñar primero pensamiento computacional y programación, dado a que hay en estas tres áreas del saber una lógica que organiza el pensamiento y permite complejizar el conocimiento de manera secuencial, fomentando en los estudiantes habilidades para analizar y desplegar una solución y cómo resolver los problemas del mundo real.

Las estrategias de Programación y Robótica no se instalan en la educación como fin último para atender solamente aprendizajes relacionados con la formación científico-tecnológica: estos saberes son fundamentales para el cultivo de actitudes científicas básicas como el asombro, la curiosidad, el análisis y la investigación; a la vez que impulsan el desarrollo de otras habilidades fundamentales relacionadas con la resolución de problemas y la toma de decisiones, haciendo hincapié en la seguridad en uno mismo, en el liderazgo, la autoestima, la búsqueda de desafíos y el trabajo en equipo.

4.1. Educación Digital

“La tecnología digital potencia al ser social y creativo de los niños, propiciando la participación, el trabajo colaborativo, el pensamiento crítico y la resolución de situaciones problemáticas. Por ello, el valor de la incorporación de la educación digital se sustenta tanto en las posibilidades de comprender el mundo actual, como en las de producir saberes socialmente valiosos”

Área de Ed. Digital, Programación y Robótica del D.C. Inicial - 2018

¿Qué entendemos por Educación Digital?

La educación digital es el proceso orientado a promover la **alfabetización digital**, entendida como el desarrollo del conjunto de competencias y capacidades necesarias para que los niños/as puedan integrarse plenamente a la cultura digital, incluyendo su participación activa en el de los medios digitales.

4.2. Alfabetización Digital

"La alfabetización digital sitúa al docente en un lugar de búsqueda de conocimiento, exploración y utilización de dispositivos, aplicaciones y contenidos en la web.

Lo posiciona también como generador de sus propios recursos digitales, siempre con el propósito de brindar a los niños un conocimiento superior sobre las tecnologías, sus usos y sus prácticas.”

Área de Ed. Digital, Programación y Robótica del D.C. Inicial - 2018

Cuando abordamos la alfabetización digital estamos integrando otros conceptos que nos ayudan a entender mejor la incorporación de la tecnología en los contenidos que abordamos diariamente en la tarea docente.

Estamos hablando del pensamiento crítico, programación y robótica.

¿Cómo relacionamos los conceptos de Pensamiento Computacional, Programación y Robótica?

La educación digital, la Programación y la Robótica proponen modelos de enseñanza y aprendizaje que tienen correlato con la sociedad del conocimiento y con las demandas e intereses de los estudiantes. Además, se integran en las materias tradicionales de la escuela con aportes valiosos desde el abordaje pedagógico.

En este sentido, a través de la robótica, se implementan actividades creativas y colaborativas en pos del desarrollo de la capacidad de resolución de problemas, de manera crítica y analítica

poniendo al alumno como protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es un “medio aprendizaje” que facilita experimentar el paso de las creaciones de un estado mental a un físico, de lo abstracto a lo concreto.

4.3. Pensamiento Computacional

El Pensamiento Computacional implica resolver problemas haciendo uso de los conceptos fundamentales de la informática. Es pensar cómo lo haría un científico informático cuando nos enfrentamos un problema.

A través del Pensamiento Computacional se enseña a resolver problemas de forma que sus soluciones puedan ser representadas como secuencia de instrucciones y algoritmos.

Se aplican herramientas y técnicas de la informática para comprender y razonar sobre los sistemas y procesos.

El Pensamiento Computacional es constitutivo del pensamiento crítico, en cuanto fortalece la adquisición de habilidades y competencias específicas del campo de las ciencias de la computación y potencia la formación de un sujeto productor de conocimiento en la era digital.

La escuela se propone la implementación de actividades creativas y colaborativas para el desarrollo de capacidad de resolución de problemas de la vida cotidiana

4.4. Programación

El lenguaje de programación es el responsable de que la computadora siga paso a paso los órdenes que el programador ha diseñado.

Es un recurso pedagógico, que se incorpora al ámbito áulico como una estrategia de enseñanza que involucran tecnologías, promueve la articulación entre pares ya que favorece el trabajo en equipos, la alfabetización digital, en tanto que aprenden a leer y escribir mediante lenguajes de programación e incentiva el desarrollo del pensamiento abstracto.⁶

Esta área de conocimiento es reconocida como una disciplina orientada al desarrollo de habilidades de abstracción y operacionalidad. Puede verse como el proceso de diseñar y escribir una secuencia de instrucciones en un lenguaje determinado que pueda ser entendido y posteriormente reproducido por una computadora o autómata (pensemos en los smart tv, lectores SUBE o en los teléfonos celulares). Esto requiere de un lenguaje de programación con una organización lógica para que cuando sea reproducido, genere el proceso de resolución indicado para el problema planteado.

La programación es una estrategia de enseñanza que involucra tecnologías que promueven:

- articulación social, en tanto que favorece el trabajo en equipos.

⁶ Área de Ed. Digital, Programación y Robótica del D.C. Inicial - 2018

- favorece la alfabetización digital, en tanto a que aprenden a leer y escribir en otro lenguaje permite desarrollar capacidad de previsión, comprobación de resultados; optimización de resultados y toma de decisiones.
- desarrollo del pensamiento abstracto, del pensamiento lógico-matemático y del pensamiento algorítmico.
- desarrollo de la capacidad de previsión, la comprobación de resultados, la optimización de recursos y la toma de decisiones. Cuando se habla de programación, se habla de “enseñar a organizar el pensamiento” en tanto pone en marcha procesos creativos que pueden ser realizados por grupos de trabajo (aprendizaje colaborativo) y contribuye al fortalecimiento de diferentes inteligencias en proyectos compartidos: lingüística, matemática, artística, espacial, musical, interpersonal e intrapersonal.

4.5. Robótica

Es una rama de la Ingeniería Mecánica que combina áreas relacionadas con la ingeniería electrónica, física e ingeniería informática.

La aplicación de la robótica se centra en el armado de piezas electrónicas, el desarrollo de productos y en la programación para la automatización de diversas tareas. Incluye el diseño, la construcción y operación de dispositivos autómatas (robots). Interviene en la construcción de un robot diversos componentes y materiales que interrelacionados permiten recibir información del exterior para realizar una acción determinada por la programación. Existen distintas variedades de robots y aplicaciones

Convivimos con la robótica de manera frecuente: todos los procesos automatizados al implicar actividades programadas e incluir sensores que responden a estímulos incluyen a la robótica.

La programación y la robótica habilitan y promueven la interacción entre pares, el trabajo colaborativo, la autonomía y la resolución de problemas. Actitudes básicas como el asombro, la curiosidad, el análisis y la investigación se ven potenciadas, a la vez que impulsan el desarrollo de otras habilidades inherentes al desempeño social, como la seguridad en sí mismos, el liderazgo, la autoestima, la búsqueda de desafíos y la habilidad para trabajar en equipo.

4.6. Robótica Educativa

Es una estrategia de aprendizaje interdisciplinaria que emplea robots para potenciar el desarrollo de habilidades y competencias de los alumnos como el pensamiento computacional, la programación y la robótica.

En este campo del conocimiento se insertan la programación y la robótica, confluyen la lógica, la abstracción, la imaginación, la capacidad de idear y construir en forma individual o con otros, además de la posibilidad de expresión en interacción con sistemas digitales.

Más allá de abordar los contenidos propios relacionados con las ciencias de la computación,

esta propuesta apunta al desarrollo de aptitudes que se constituyen como fundamentales para la ciudadanía digital y el aprendizaje significativo.

La incorporación de la robótica educativa en el aula, de manera transversal e interdisciplinaria, potencia el aprendizaje integral y por proyectos, que ayuda a generar un clima escolar favorable que parte de la necesidad o interés de los alumnos e impacta en la forma en que se enseña y aprenden las áreas disciplinares.

4.7. Rol Docente

“No es necesario que sea un docente tecnológico, sino que pueda mediar y acompañar, que pueda educar tanto para el uso y la búsqueda de la información, como para la producción de saberes”.

“Es el docente quién logra, mediante sus propuestas didácticas, una apropiación de la tecnología en favor de nuevas y transformadoras experiencias.”

Área de Ed. Digital, Programación y Robótica del D.C. Inicial 2018

El docente es quien mediante sus propuestas didácticas permiten una apropiación de la tecnología en favor de nuevas y transformadoras experiencias.

Es quien media y acompaña la incorporación de la tecnología como un recurso pedagógico que potencia situaciones de enseñanza y aprendizaje. No es necesario que el docente sea tecnológico, sino que pueda educar tanto para el uso autónomo y crítico de la tecnología como así también de la búsqueda de la información segura y responsable.

Es importante que el docente conozca las potencialidades de las TIC para que incorpore dicho recurso a sus propuestas de enseñanza y aprendizaje con una intencionalidad pedagógicas que lo lleva a pensar en nuevas dinámicas dentro del aula destinadas a los intereses del alumno y contextualizadas. Para ello deberá plantear retos y problemas que afecten a varias áreas del conocimiento, generar proyectos que busquen la colaboración y el intercambio entre pares en los que el alumno tenga una participación activa y protagónica sin perder de vista las nuevas formas de evaluación e indicadores que reflejen los logros y los objetivos propuestos.

Propuestas

A continuación compartiremos una propuesta de contenidos de Aprender Conectados para Educación Inicial.

Los recursos reunidos en este cuadernillo fueron producidos teniendo en cuenta los NAP de Educación digital, Programación y Robótica y el diseño curricular vigente. Su finalidad es aportar innovación y diversidad a las diferentes prácticas que se llevan adelante en el Nivel Inicial, a partir de la utilización de nuevos materiales, recursos y aplicaciones, compartimos el link:

<https://www.educ.ar/recursos/150253/aprender-conectados-nivel-inicial>

Compartimos una experiencia del Jardín de Infantes 903 de Lomas de Zamora:



Bibliografía sugerida

- Consejo Federal de Educación (2018). Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para Educación Digital, Programación y Robótica. Resolución 343/18. Buenos Aires, Argentina.
<https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados/nucleos-de-aprendizajes-prioritarios-nap>
- Ministerio de Educación de la Nación (2017). Competencias de Educación Digital. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Disponible en:
https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/competencias_de_educacion_digital_1.pdf
- Diseño Curricular para la Educación Inicial (2018), área de Educación Digital, Programación y Robótica. Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires.
http://abc.gob.ar/inicial/sites/default/files/educacion_inicial_2019.pdf
- Dossier Aprender Contados Nivel Inicial:
https://backend.educ.ar/refactor_resource/getBook/159
- <https://www.educ.ar/recursos/150253/aprender-conectados-nivel-inicial>