

Una huerta híbrida

Escuela: JII 9 DE 21

Autoras Ana Laura Giordano y Ángeles Grandamarina

Sala/grado/año: Sala de cinco años

Breve descripción

Los nenes y nenas de la sala se convirtieron en guías de la huerta del jardín, para invitar a las familias a recorrerlas, pero también crearon un formato híbrido con el dispositivo Codit, y códigos QR.

Sobre el plano de la huerta confeccionado por ellos y mediante la programación en Codit, fueron recorriendo distintos cultivos con códigos QR con los audios explicativos grabados también por ellos mismos.

Esta propuesta permite a niños y niñas compartir sus conocimientos y ofrecer a la comunidad una experiencia activa y educativa sobre la huerta y su cuidado.

Situación inicial

Niños y niñas de la sala conocían bien la huerta del jardín, ya que a lo largo del año habían trabajado en la preparación del espacio, la recolección de semillas y la siembra. Día a día, a través de actividades de observación, exploración e indagación, descubrieron lo que crece, cómo se transforma y también cuándo ese ciclo se termina, convirtiendo a la huerta en un valioso objeto de conocimiento.

Para consolidar y compartir todo lo aprendido, esta propuesta los invitó a convertirse en guías de la huerta, utilizando un formato “híbrido”. Mediante la utilización de un dispositivo Codit y actividades lúdicas, vivenciaron una nueva forma de apropiación cultural, producción y construcción de conocimiento.

Objetivos

- Integrar los ejes de indagación y conocimiento del ambiente con los de Educación Digital, generando espacios alternativos, dinámicos y flexibles para enseñar y aprender a partir de recursos creativos y comunicacionales propios de la cultura digital.
- Favorecer el uso de recursos, estrategias y herramientas variadas que permitan el desarrollo de la autonomía en el registro y la organización de la información recabada.
- Generar un ámbito de trabajo colaborativo y solidario, en el que se pueda poner en común ideas y pensamientos.
- Generar propuestas que promuevan el desarrollo del pensamiento computacional y la introducción a la programación y la robótica.

Que los niños y niñas avancen en sus posibilidades de:

- Indagar activamente el ambiente poniendo en juego la curiosidad y avanzando progresivamente en la alfabetización científica.
- Utilizar diferentes herramientas de recopilación y registro de información tanto analógicas como digitales.
- Participar de manera activa en propuestas lúdicas mediadas por tecnología digital.
- Iniciarse en el desarrollo del pensamiento computacional como estrategia para el planteo y la resolución de situaciones problemáticas.

Contenidos

Indagación del ambiente:

- Uso de diferentes formatos de representación y herramientas para la indagación y el registro.
- Uso de tablas y cuadros sencillos.
- Comunicación de los resultados de las exploraciones a través de diferentes herramientas (entre ellas, las tecnológicas y digitales) e instrumentos (uso de lupas).
- Explicar hechos a partir de la recolección de datos y de la lectura y el registro de la información.

Educación digital:

- Exploración y uso de las tecnologías digitales para registros mediante la escritura, el dibujo, el audio, la fotografía y/o el video.

- Juegos para desarrollar el pensamiento computacional con y sin tecnologías digitales: uso de materiales concretos y tecnologías digitales.
- Organización y codificación de secuencias de pasos en entornos de programación.

Destinatarios

Niños y niñas de sala de 5.

Secuencia didáctica

1) Huerta híbrida: se organizan tres grupos para las siguientes tareas:

Fotografías: durante un recorrido por la huerta, se sacan fotos a cada cultivo sembrado, utilizando las tablets del jardín. Luego se imprimen las fotos.

Plano de la huerta: se recorre la huerta y se registra la ubicación de cada cultivo. Luego, en un afiche, se dibujan los espacios con el lugar de cada planta.

Audios informativos: con ayuda de la maestra, se graba un audio por cada cultivo, con información sobre sus semillas, cuidados y usos, repasando el cuadro de doble entrada. Luego, la docente crea códigos QR a partir de estos audios.

En grupo total, se decide cómo organizar las fotos y los códigos QR en el plano. Por último, se elige el recorrido para la visita guiada con Codit.

Exploración de codit: se presentó para una libre exploración, se probaron sus teclas, se identificaron colores, se conocieron las piezas especiales. Se comenzó a pensar cómo hacer para que Codit sea el “guía de huerta” del jardín.

2) Jornada de huerta inteligente: una visita guiada

Esta jornada permite a los niños y a las niñas compartir sus conocimientos y ofrecer a la comunidad una experiencia activa y educativa sobre la huerta y su cuidado.

Invitación a las familias: los niños y las niñas crean invitaciones con dibujos de la huerta y de Codit, indicando el día y la hora. Cada invitación incluye un QR para escuchar un adelanto de la visita.

Desarrollo: Codit da la bienvenida con una breve presentación en video, donde explica que se está entrenando como “guía de huerta”.

Con ayuda de los niños y las niñas de la sala (que ya conocen cómo hacerlo), los visitantes realizan la visita guiada con Codit, frenando en cada cultivo para que, con una tablet, puedan escanear el código QR y escuchar la información de cada cultivo.

Cierre: se entregan paquetes de semillas con los cuidados y el paso a paso sobre cómo hacer una huerta, simbolizando el aprendizaje compartido.

Otros actores

Las familias de alumnos y alumnas.

Evaluación

La evaluación fue por medio de un proceso formativo, participativo y continuo, centrado en la observación de los modos en que los niños y las niñas:

- Participaban activamente en la confección del plano, la programación y en los intercambios orales.
- Usaban las tecnologías con curiosidad, autonomía y responsabilidad.
- Expresaban sus ideas a través de diversos lenguajes (oral, visual, digital).

Se priorizaron evidencias cualitativas: registros fotográficos, grabaciones y reflexiones orales.

La jornada de huerta híbrida permitió socializar los aprendizajes y valorar tanto el proceso como los productos colectivos.

La documentación recupera el proceso completo de enseñanza y aprendizaje, visibilizando los avances de los niños y niñas, las intervenciones docentes y el acompañamiento de la facilitadora pedagógica digital.

Bibliografía

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2025). *Diseño curricular para el nivel inicial: Salas de 4 y 5 años*. Ministerio de Educación, GCABA. Disponible en https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2025-04/DC_Inicial_Salas_4_y_5.pdf

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. (2025). *Plan de Bialfabetización de Educación Digital*. Gerencia Operativa de Educación Digital, Ministerio de Educación, GCABA.