

De la alfabetización inicial a la multimodalidad en Nivel Inicial

Escuela: El N° 5 DE 1 “Polo Educativo Mugica”

Autoras: Rosana Mariela Ratti, Carolina Watson y Carolina Ruiz Díaz

Sala/grado/año: Sala de 5 años (Nivel Inicial)

Asignatura/ Materia/ Proyecto/ Áreas: Educación Digital, Lengua, Lenguajes Expresivos, Literatura; segundo cuatrimestre de 2025 y primer bimestre de 2026

Breve descripción

La experiencia pedagógica consiste en un proceso de recreación cultural a partir del cuento tradicional de la historia del lobo y los tres cerditos. A través de un abordaje multimodal, los niños no solo crean una nueva narrativa escrita y oral, sino que construyen significado mediante la convergencia de diversos lenguajes y formatos. Se transmutan las ideas desde el dibujo analógico hacia el plano digital incorporando capas de sentido mediante audios, sonidos, música y movimiento con el uso de herramientas como Animated Drawing y Canva. El trabajo se gestiona de forma colaborativa en pequeños grupos utilizando carpetas compartidas en la nube (Google Drive), promoviendo la autonomía, el rol activo frente a los dispositivos digitales y el inicio de la ciudadanía digital en red.

Situación inicial

A partir de un diagnóstico institucional en el Nivel Inicial, se observa que los dispositivos tecnológicos (tablets) se asocian mayoritariamente a dinámicas de consumo individual y juego pasivo por parte de las infancias. Ante este escenario, se decide diseñar una práctica pedagógica que revierta esta tendencia, posicionando a los estudiantes en un rol activo como productores y creadores de contenido. Se fundamenta la propuesta en la necesidad de guiar el pasaje de la alfabetización inicial tradicional hacia la multimodalidad propuesta por el Plan de Alfabetización+IA, entendiendo que leer y escribir en el siglo XXI requiere decodificar y producir en formatos diversos. Se selecciona el cuento clásico de los tres cerditos como andamiaje conocido para hackear la historia, permitiendo que la tecnología funcione como el vehículo integrador de los objetivos del Diseño Curricular en un entorno actual.

Propósitos

- Ofrecer oportunidades pedagógicas para que las niñas y los niños transiten el pasaje de la alfabetización inicial a la multimodalidad mediante la producción de formatos diversos.
- Promover el desarrollo de la autonomía, el trabajo colaborativo en pequeños grupos y la ciudadanía digital mediante el uso compartido de la nube como taller de producción.
- Favorecer el pensamiento abstracto y el despliegue de funciones ejecutivas complejas a través del juego, la edición y la secuenciación de elementos multimediales e Inteligencia Artificial Generativa.

Objetivos

- Construir significados y estructuras narrativas profundas mediante la convergencia de lenguajes analógicos y digitales.
- Utilizar los dispositivos tecnológicos de manera compartida asumiendo un rol activo y creativo en el proceso de producción colectiva.
- Gestionar y resguardar producciones digitales en carpetas de Google Drive reconociendo que la información trasciende al dispositivo físico.
- Ejercitar funciones ejecutivas complejas mediante la planificación y toma de decisiones en tareas de edición, animación y secuenciación de recursos visuales.

Capacidades

- Autonomía para aprender.
- Pensamiento computacional: resolución de problemas.
- Pensamiento reflexivo y crítico.
- Comunicación.
- Compromiso y colaboración.

Destinatarios

Estudiantes de Nivel Inicial (niños y niñas de la sala de 5).

Contenidos

* Iniciación en la identidad digital, ciudadanía digital en red y uso responsable de la nube (Google Drive). Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) orientada al aprendizaje basado en el juego y el hacer. Funciones ejecutivas aplicadas a la tecnología: planificación, secuenciación y toma de decisiones. Pensamiento computacional.

* Eje de Experiencias: Lengua

Bloque Oralidad: producción de relatos de experiencias y narraciones, utilizando estructuras gramaticales adecuadas y conectores temporales para ordenar la secuencia de acciones.

Bloque Comprensión de textos: reconocimiento de los personajes, eventos principales y la estructura básica de los cuentos (inicio, nudo y desenlace).

Eje transversal: Educación Digital

Bloque Alfabetizaciones múltiples: uso de tecnologías digitales para el registro mediante audio, fotografía y video; participación colaborativa en la creación de relatos digitales multimodales que integren diversos lenguajes (visual, texto, entre otros), diseño y animación digital (Animated Drawing y Canva).

Bloque Ciudadanía digital(Google Drive)

Bloque Pensamiento computacional (IA)

Eje de experiencias: Lenguajes Expresivos

Artes Visuales (laboratorio expresivo): exploración y combinación de herramientas analógicas y digitales; creación de historias utilizando diversos recursos como fotos, dibujos y personajes de producción propia.

Literatura (lectura y construcción de sentidos): escucha atenta de narraciones que circulan en formatos multimodales y expresión de opiniones y emociones que la obra literaria produce.

Otros actores

Maestra de sección, facilitador pedagógico digital, familias, maestra celadora de sala de 5 años y salas 5B, 5A y 5C.

Secuencia didáctica

Relectura, "hackeo" y diseño del storyboard

1. El debate y la reescritura oral.
2. Confección del storyboard colectivo.
3. Anticipación de capas de sentido (multimodalidad).

Inicio: consigna en la ronda de intercambio.

Manos a la obra y Digitalización: trabajo por estaciones.

Intervenciones de la FPD en la Estación de Fotografía:

"XX, si ponés la tablet muy cerca, la loba se ve gigante y los cerditos se quedan afuera. Alejá un poquito la tablet hacia atrás. ¿Ahí se ve el cuerpo entero de los personajes? ¡Buenísimo, ahora sí, sacá la foto!"

"XX, veo que la mano te tiembla un poquito y la foto puede salir movida, como un fantasma. Apoyemos la tablet celeste acá arriba, en nuestra caja-trípode. Probá ahora apretar el botón blanco con un solo dedo y bien despacito".

"XX, ¿me mostrás la foto que lograste? ¡Qué bien se ve la torta de cumpleaños de Liceo! ¿Por qué elegiste sacarle una foto de tan cerca a la torta? ¿Qué nos cuenta esa imagen?"

Cierre: valoración en la ronda de intercambio.

"Miren la foto que sacó el equipo de XX. ¿Se ve clara la imagen? ¿Qué opinan? ¿Se nota que el chanchito Liceo está feliz por el festejo de su cumpleaños o parece enojado? ¡Miren qué bien, se nota que está contento por todos los corazones y globos que le agregaron alrededor! Un fuerte aplauso para este gran equipo de dibujantes y fotógrafos".

Animación digital y gestión en la nube: "Nuestros personajes cobran vida"

Inicio: explicación del "Paso de Magia". Todos los niños se sientan en el suelo frente a la computadora de la sala. Las docentes y la FPD encienden la pantalla para captar su atención.

Desarrollo: el Taller de Animación y Multitarea. Se da inicio a la multitarea en las mesas. En paralelo, los pequeños grupos de 3 o 4 niños van rotando por la estación de la computadora, donde la FPD y la Maestra Celadora guían el proceso tecnológico paso a paso.

Intervenciones de la FPD y la Docente en la Computadora: "Para que todos seamos animadores de esta película, nos vamos a repartir los clics del mouse. XX, vos hacés clic en el botón 'Next' (Siguiente) para que la computadora escanee a la loba. Muy bien. Ahora pasamos el mouse... XX, te toca a vos elegir: ¿querés que la loba baile o que salte de alegría por el cumpleaños de Liceo? Hacé clic ahí". Al conceptualizar la noción de resguardo digital: "¡Miren cómo baila el cerdito! Si ahora cerramos esta ventana de Internet sin hacer nada, este baile se pierde para siempre. Para que quede guardado en nuestra película, vamos a apretar la flechita de 'Descargar' y lo vamos a llevar adentro de nuestra carpeta compartida de Drive. ¿Me ayudás a llevarlo con el mouse hacia la carpeta?"

Cierre: Visualización colectiva e Identidad Digital (Grupo total)

Inicio: elección del ambiente con IA y votación (grupo total).

Desarrollo: ensamblado en subgrupos frente a la notebook.

El paso a paso en la notebook: la FPD y la docente asumen un rol de andamiaje, acompañando y orientando al pequeño grupo de niños durante el trabajo con la notebook. En una ronda de intercambio, los niños se ubican sentados en semicírculo sobre el piso, frente al soporte de escritura. La docente se sienta en una silla baja para mantener el contacto visual con el grupo. Como punto de partida, se recuperan las experiencias previas de lectura del cuento y el visionado de un video musical sobre "Los tres cerditos". A continuación, se comparte nuevamente la versión clásica del cuento con el propósito de identificar sus momentos clave (inicio, nudo y desenlace) y organizar las ideas de acuerdo con la secuencia narrativa.

Intervención docente: La docente propone desafíos narrativos para "hackear" la historia: "Atención... ¿Qué pasaría si el lobo en realidad no tiene ganas de soplar? Abrió la boca, tomó aire y en vez de soplar gritó: ¡LOS INVITO A MI FIESTA DE CUMPLEAÑOS! ¿Qué pasa con la historia si el lobo quiere hacer una fiesta?". Luego reitera la pregunta: "¿Qué pasaría si...?". Las nuevas ideas se registran en una cartulina mediante el dictado al docente, quien modela el proceso de escritura planificada. La docente verbaliza el proceso de escritura para la toma de decisiones. El texto queda escrito en imprenta mayúscula, acompañado por dibujos rápidos que la docente hace en el momento para que los niños que aún no leen convencionalmente puedan "leer" la estructura de su nuevo cuento inventado. Asimismo, se utilizan siluetas con abrojo de los tres cerditos y del lobo sobre el pizarrón como apoyo visual, favoreciendo la reconstrucción de la secuencia del cuento. Otra intervención docente: "Me dijeron que el cuento empieza con la presentación de los cerditos y que cada uno tiene un nombre, ¿cuáles podrían ser? Voy a escribir 'Liceo...' Atención, ¿'Liceo' empieza como 'Lucas' o como 'Martina'?" (Conexión con los nombres propios de la sala). Otra intervención: "Esperen, voy a releer lo que escribimos en el nudo a ver si se entiende: 'Liceo estaba triste porque pensó que se habían olvidado de su cumpleaños, entonces...' ¿Qué decidieron hacer los hermanos cerditos y la loba? ¿Deciden hacer una torta de chocolate gigante o prefieren prepararle una sorpresa con globos y una pizza?" (se utiliza la paleta de votación).

Luego de debatir y definir la nueva versión de la historia, utilizando paletas de votación y gestos corporales para expresar acuerdos, se presenta el storyboard como una herramienta de planificación multimodal. Para ello, se utiliza un afiche dividido en grandes cuadros que representan la secuencia temporal del cuento (¿qué pasa primero?, ¿qué pasa después?, ¿cómo termina?). El afiche está organizado en tres franjas identificadas con íconos: 🏠 una casita para el inicio, 🐺 el lobo para el nudo o problema y 🎉 una guirnalda para el nuevo final.

Actividad: los niños, organizados en pequeños grupos de trabajo (cuatro mesas de seis o siete integrantes) elaboran colaborativamente las escenas de la nueva versión del cuento. En hojas A4, utilizando lápices de colores, dibujan o registran qué sucederá en

cada escena y posteriormente colocan sus producciones en el afiche para completar el storyboard colectivo.

Intervención docente: la docente guía la organización de la secuencia narrativa mediante preguntas como: "En este cuadro pusimos que la loba llega. Ya que están de acuerdo en que es una loba, ¿qué necesitamos dibujar en el siguiente para que se entienda que ahora son amigos?". Frente a los diferentes puntos de vista, recupera las intervenciones del grupo. Por ejemplo, cuando un niño comenta: "¡No, el lobo miente y se los quiere comer igual en la fiesta!", la docente responde: "¡Upa, qué sospechoso! Esa es una posibilidad. A ver, levantemos la paleta del Sí/No: ¿Quiénes creen que la loba está mintiendo y quiénes creen que cambió de verdad y quiere ser buena?". Luego de la votación, continúa: "Ganó que quiere ser buena, ¡así que tenemos que inventar una loba amigable! ¿Cómo convence la loba a los cerditos de que no se los va a comer?"...

En el mismo storyboard se incorporan marcas gráficas e íconos sencillos, elaborados junto con los niños utilizando papel y marcadores, para anticipar en qué escenas habrá personajes y/o sus voces. Por ejemplo, se utiliza el dibujo de un micrófono para señalar cuándo habla un personaje o globos de diálogo para las conversaciones.

Arte digital: fotografiando nuestra propia historia (producción analógica y registro)

Se convoca a los niños a reunirse en el suelo en forma de ronda. La docente, ubicada en una silla baja para garantizar el contacto visual con todo el grupo, presenta las tablets celestes del Atelier Digital (las cuales ya han sido exploradas por los niños en proyectos anteriores).

Intervención docente: "¡Atención, sala de 5! Hoy nos vamos a convertir en directores de cine y vamos a crear nuestra propia película basada en el cuento que inventamos. Todo lo que dibujemos y peguemos hoy se va a transformar en la pantalla. Pero para eso, tenemos que activar el ojo de fotógrafos. ¿Ven este botón blanco y redondo en la pantalla? Es el obturador, el que saca la foto. Pero ojo, un buen fotógrafo no le saca fotos a sus pies, ¡le saca fotos a la historia! ¿Me ayudan a probar cómo funciona?"

Para optimizar el espacio y los recursos, el grupo total se distribuye en cuatro mesas de trabajo simultáneas. Mientras las mesas 1, 2 y 3 se abocan a la producción analógica, la Mesa 4 se constituye como el "Estudio Fotográfico". La Facilitadora Pedagógica Digital coordina de forma fija la estación tecnológica, mientras las docentes de sala rotan por las mesas de producción plástica brindando andamiaje.

Mesa 1: estación "La casa de paja y palitos"

Materiales: planchas de cartón de base, plasticola, palitos de helado, paja, papel glacé y tijeras.

Objetivo: construir colectivamente texturas para las dos primeras viviendas de la historia.

Mesa 2: Estación "La casa de ladrillos y decoración de festejo"

Materiales: cartón, papel glacé, hojas blancas, marcadores, lápices de colores y plasticola.

Objetivo: diseñar el escenario del nudo y desenlace. Los niños dibujan y recortan los elementos de la fiesta: la torta de chocolate, las velitas, la piñata, corazones, flores y globos.

Mesa 3: Estación "Creadores de personajes"

Materiales: hojas blancas, marcadores de colores y fibrones negros de punta fina.

Objetivo: dibujar y contornear a los protagonistas de nuestra versión: los hermanos cerditos y la loba amigable. Luego se recortan para ser utilizados como figuras móviles.

Mesa 4: Estación "Estudio de fotografía y digitalización"

Materiales: cuatro tablets celestes, cajas-trípode (soportes estables para los dispositivos) y cinta de papel (para fijar momentáneamente las producciones a la mesa y evitar que se muevan con el roce).

Al finalizar la multitarea, los niños regresan a la ronda en el suelo. La docente retoma una de las tablets celestes y muestra al grupo total dos o tres fotografías significativas logradas por ellos, abriendo un espacio de revisión colectiva.

Intervención docente:

"¿Se acuerdan de las fotos que sacamos ayer con las tablets celestes de los cerditos y la loba? Las guardamos dentro de los dispositivos, pero pasaron cosas mágicas... ¡Miren! (La FPD abre el Google Drive en la pantalla). Viajaron por el aire, sin ningún cable, y aparecieron en esta carpeta de la computadora de la sala. Eso pasa porque viajaron a 'La Nube', que es como un gran cofre invisible en Internet donde las cosas se cuidan y no se pierden aunque la tablet se apague. Ahora, vamos a bajarlas al Escritorio de la compu para hacer el gran truco: ¡hacer que caminen y bailen!"

Selección del personaje: el equipo explora la carpeta del escritorio y elige por consenso la foto de la loba o de un cerdito.

Carga en la plataforma: un integrante del grupo, con la guía de la FPD, arrastra o selecciona el archivo con el mouse para subirlo a Animated Drawings.

Ajuste del esqueleto: Los niños observan cómo la plataforma detecta automáticamente las articulaciones del dibujo y validan los puntos de movimiento.

Elección de la animación y resguardo: el subgrupo debate y define la acción del personaje. Finalmente, descargan el archivo animado y lo guardan en la carpeta compartida de Google Drive.

Se utiliza el "dibujito de la nube" como recurso visual analógico: una nube confeccionada en cartulina, ubicada junto al monitor y unida mediante flechas a la computadora. Este soporte permite representar de manera concreta el concepto de "la nube", favoreciendo la comprensión de una noción abstracta por parte de los niños.

Comentario de una niña: "Seño, ¿si llueve se moja nuestro dibujo en la nube?"
Intervención de la FPD: "¡Qué espectacular esa pregunta! No te preocupes, no es una nube de agua de las que traen lluvia y nos obligan a usar paraguas. Es una nube de computadoras. Significa que el dibujo ya no está atrapado dentro de esta pantalla de plástico, sino que está flotando de manera segura en Internet. Por eso, si mañana venís al jardín y usamos una computadora distinta, tu dibujo va a seguir estando ahí guardado esperándote".

Una vez que todos los subgrupos han pasado por la experiencia de animación, se suspende la multitarea, se ordenan los materiales de las mesas y se reúne al grupo total nuevamente en el suelo frente a la pantalla.

Revisión y valoración colectiva: La docente abre la carpeta de Google Drive y reproduce las producciones logradas por cada equipo. "¡Miren el gran trabajo de los directores de cine de hoy! Gracias a que aprendimos a guardar todo en la nube de la sala, acá tenemos a los cerditos caminando y a la loba bailando listos para el cumpleaños de Liceo. Logramos que sus propios dibujos cobren vida usando la computadora. ¡Un aplauso gigante para toda la sala de 5 por animar esta gran historia!"

Edición multimodal en canva y ensamblado interactivo

Todos los niños se sientan en el suelo frente a la computadora de la sala. La FPD les muestra cuatro posibles fondos para el relato, generados con el motor de IA de Canva.

Intervención de la FPD (en la computadora): "¡Miren la pantalla de la computadora! Le pedimos al robot inteligente de Canva (IA) que nos muestre distintas opciones para el fondo donde transcurre nuestra historia. Nos preparó estos cuatro escenarios. Observémoslos con mucha atención... ¿Cuál de estos fondos creen que sería el mejor para nuestro cuento?"

Votación colectiva: La docente de sala coordina la votación y recupera las opiniones de los niños. Luego expresa: "A la cuenta de tres, levantamos la mano quienes eligen este escenario... Uno, dos, ¡tres!" Una vez realizada la votación, se selecciona el fondo que obtuvo la mayor cantidad de votos para continuar con el armado del cuento.

Una vez elegido el fondo por todo el grupo, se da inicio a la multitarea en las mesas. Los subgrupos de 3 o 4 niños pasan de forma rotativa a la mesa de la notebook escolar, donde la FPD ya dejó cargado el fondo ganador en las diapositivas de Canva.

Consulta del storyboard: el subgrupo observa el guión gráfico en papel afiche, colgado en la pared al lado de la notebook como mapa de ruta analógico, para identificar qué sucede en la escena que les tocó (ej: "Escena 3: La loba y los dos cerditos llevan el pastel de chocolate").

Buscan el personaje/objeto: localizan el archivo en el panel lateral de Canva (donde están precargados los dibujos de los niños).

Hacen clic y arrastran: los niños se turnan para usar el mouse físico, haciendo clic sobre el personaje (la loba, el pastel) y arrastrándolo hacia su lugar correcto en la diapositiva.

Emergente: al niño se le "suelta" el objeto a mitad de camino en la pantalla porque deja de presionar el botón antes de tiempo. Intervención de la FPD: "¡Casi llega!... si soltás el botón antes de llegar, queda a mitad de camino. Vamos de nuevo: hacé clic sobre el pastel, mantené el dedo bien apretado hacia abajo y no lo levantes hasta que esté en su lugar. Yo te acompaño mirando de cerca... ¡Eso, lo lograste!"

También se exploran y seleccionan críticamente elementos multimediales animados (sticker con efectos de movimiento) para otorgar expresividad y sentido a las producciones digitales propias.

Intervención docente: "¿Cómo podríamos mostrar que los personajes están tristes sin escribir la palabra 'tristes'?". Los niños realizan diferentes propuestas. Si surge la idea de incorporar lluvia, la docente profundiza la reflexión: "¿Por qué eligieron poner lluvia?". A partir de las respuestas del grupo (por ejemplo: "Porque las gotas parecen lágrimas", "Porque cuando llueve parece que el cielo está llorando" o "Porque no pueden salir a jugar y se ponen tristes"), la docente retoma sus aportes y pregunta: "Entonces, si las gotas de lluvia pueden representar las lágrimas y ayudarnos a mostrar que los personajes están tristes, ¿les parece que las agreguemos a esta escena?". Finalmente, el grupo decide mediante una votación incorporar este recurso visual (sticker con movimiento) al cuento.

Una vez finalizada la participación de los niños, la docente de sala, realiza una instancia de edición final en Canva. En este momento revisa la secuencia del cuento, reorganiza algunos elementos cuando resulta necesario para favorecer la coherencia narrativa, mejora la disposición de las imágenes y los textos, incorpora subtítulos que acompañan la historia y añade los audios grabados por los niños para enriquecer la narración. Asimismo, realiza pequeños ajustes de diseño y sincronización entre las imágenes, los movimientos y las voces, con el propósito de lograr una producción más clara y comprensible, respetando las decisiones tomadas colectivamente por el grupo.

Cierre: El control de edición (grupo total)

Intervención docente: "¡Un aplauso gigante para los editores de sala de 5! Miren cómo quedó la película en la computadora con el fondo que elegimos y votamos entre todos al principio. Cada grupito armó una página diferente respetando nuestro storyboard. ¡Nuestra historia creada ya está lista y armada en la computadora! ¿La quieren compartir?"

El gran estreno: compartir, proyectar y gestionar en comunidad

Instancia 1: El cine en el jardín (con las otras salas de 5).

Instancia 2: El código QR como puente entre el jardín y las familias.

Instancia 3: Taller vivencial con familias.

Al terminar la rotación de todos los subgrupos, se cierra la multitarea y el grupo total se vuelve a reunir en el suelo frente a la computadora de la sala para validar la secuencia completa.

Revisión colectiva: la docente hace clic en el botón de reproducción de Canva para mostrar el resultado final en la computadora.

La sala de tecnología se ambienta como una sala de cine. Los niños de otra sala de 5 organizan el espacio y asumen distintos roles antes de recibir a sus compañeros: algunos se desempeñan en la boletería, otros controlan las entradas y un tercer grupo atiende el puesto de pochoclos, fortaleciendo el juego dramático y la apropiación de la experiencia.

Luego, ingresan los niños de las demás salas de 5 para disfrutar de la proyección del cuento audiovisual. Finalizada la función, se encienden las luces y los autores de la producción se ubican frente a la pantalla para recibir el reconocimiento y los aplausos de sus compañeros. Posteriormente, se habilita un breve espacio de intercambio para que los espectadores expresen qué fue lo que más les gustó de la historia y realicen preguntas sobre el proceso de creación.

Con el propósito de ampliar la circulación de la producción más allá del ámbito escolar, las docentes generan un código QR que enlaza al cuento digital. Este código se coloca en un afiche ubicado en la puerta de la sala y también se entrega una versión impresa de menor tamaño para ser pegada en los cuadernos de comunicaciones.

Durante la reunión de familias se propone una experiencia participativa para que los adultos conozcan y vivencien el recorrido realizado por los niños durante el proyecto.

En un primer momento, se proyecta el cuento audiovisual en una pantalla para todas las familias presentes. Luego, la docente de sala y la FPD presentan brevemente el recorrido pedagógico desarrollado, explicando cómo los niños pasaron de la lectura y la reescritura del cuento a la producción de una narrativa multimodal mediante el uso de tecnologías digitales e Inteligencia Artificial.

Posteriormente, las familias se distribuyen en las "Carpas de Indio". Allí, adultos y niños se sientan descalzos sobre almohadones para compartir un momento de exploración conjunta. Cada carpa dispone de una tablet del Atelier Digital con auriculares.

Los niños asumen el rol de mediadores y enseñan a sus familias cómo utilizar el dispositivo, reproduciendo el cuento que ellos mismos crearon y explicando las distintas etapas del proceso de producción.

Mamá: "¡No puedo creer que vos hiciste mover este dibujo de la loba!".

Niño: "Sí, mamá. Primero la dibujamos, después le sacás foto (muestra como lo hace con la tablet), la ponés en la compu y la hacés caminar. Pero hay que guardarla en la nube para que no se pierda. Ponete estos (los auriculares) y escuchá".

Para finalizar, se realiza una puesta en común entre docentes, familias y niños. Se recuperan las experiencias vividas durante el proyecto y se reflexiona sobre el valor de acompañar a las infancias en un uso creativo, crítico, colaborativo y responsable de las tecnologías digitales, promoviendo que sean productores de contenidos y no solamente

consumidores.

La jornada concluye con la invitación a las familias a volver a visualizar el cuento desde sus hogares a través del código QR.

Consideraciones para la implementación:

La secuencia didáctica se desarrolló de manera flexible, respetando los tiempos, intereses y necesidades del grupo de niños, así como la dinámica institucional propia del jardín. Si bien el proyecto fue planificado en etapas con instancias de inicio, desarrollo y cierre, su implementación no respondió a una continuidad lineal, sino que se adaptó a las posibilidades reales de la organización escolar.

En este sentido, se contemplaron diversos factores, tales como la disponibilidad de los espacios institucionales, los horarios compartidos con la Facilitadora Pedagógica Digital (FPD), la utilización de los recursos tecnológicos, las actividades propias del calendario escolar y los emergentes cotidianos que caracterizan la vida institucional.

Por ello, cada una de las propuestas se llevó a cabo en los días y horarios disponibles, retomando el proceso cuando las condiciones lo permitían y procurando mantener la continuidad pedagógica. Esta organización flexible favoreció el desarrollo del proyecto sin perder de vista los objetivos previstos, garantizando el respeto por los tiempos de aprendizaje de los niños y la articulación con las dinámicas propias de la institución.

Evaluación

Criterios de evaluación:

- * A apropiación de la estructura narrativa y resignificación cultural mediante su recreación en la transición hacia la multimodalidad.
- * Capacidad de trabajo colaborativo en pequeños grupos y gestión compartida de la información en entornos virtuales (Google Drive).
- * Despliegue de funciones ejecutivas complejas mediante la planificación, secuenciación y toma de decisiones en la edición y ensamble de componentes sonoros y visuales.
- * Nivel de autonomía en el rol de productores digitales y desarrollo de la responsabilidad sobre la obra propia y el respeto por la del compañero.

Instrumentos de evaluación

- * Registro pedagógico y bitácora de aula: Seguimiento de las experiencias directas de los niños y las niñas mediante anotaciones de campo que recuperaron sus hipótesis, debates y resoluciones al momento de hackear la historia tradicional.
- * Registro audiovisual y toma de testimonios: Recopilación de las voces directas de los niños durante la producción en la tablet, documentando sus explicaciones.
- * Análisis de producciones e hitos de aprendizaje: evaluación de la convergencia de

lenguajes (pasaje del dibujo analógico a la animación digital en Canva y Animated Drawing) como evidencia tangible de la construcción de significados.

* Rúbrica de coevaluación oral: instancia de puesta en común final donde los niños compartieron sus experiencias directas, verbalizaron las dificultades al guardar en la nube y valoraron las producciones de sus pares.

Bibliografía

- Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires (2025) *Diseño Curricular para el Nivel Inicial*, Buenos Aires: Ministerio de Educación.
- Plan de Alfabetización+IA (2026) *Documento de enfoque pedagógico*, Buenos Aires: Ministerio de Educación.