



## 12º ENCUENTRO INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN INFANTIL

Ambientes que habilitan la experiencia de aprender  
¿Cómo enseñar a las infancias hoy?

3, 4 y 5 de Mayo 2019 - Ciudad Autónoma de Buenos Aires

encuentro@omep.org.ar www.omep.org.ar



Ministerio de Educación  
Subsecretaría de Educación  
Dirección General de Educación Inicial



GOBIERNO DE  
**LA PAMPA**

Ministerio de Educación  
Dir. Gral. de Tecnologías para la Gestión Educativa

### “Juego y vínculo en la Cultura Digital”

Una invitación a pensar los usos y sentidos de las pantallas  
durante la primera infancia.

#### Autores

Dirección General de Educación Inicial y

Dirección General de Tecnologías para la Gestión Educativa de la provincia de La Pampa.

*“La Educación inicial le presenta a la familia un proyecto de escolaridad que implica construir significados compartidos, generar estrategias que promuevan la educación de los niños en tanto derecho y obligación compartida.”*

*Diseño Curricular de Educación Inicial. Provincia de La Pampa (2012)*

#### **Fundamentación:**

Vivimos en un tiempo en el cual las pantallas forman parte de la vida cotidiana de las familias y de los niños y niñas que ingresan a Nivel Inicial. Ellos permanecen muchas horas interactuando con la televisión, las tablets, los celulares y las computadoras. Algunos autores acuerdan con la idea de que los niños/as, desde temprana edad, están inmersos en la cultura digital.

En este contexto, es prioritario el rol del adulto alfabetizador para mediar y ampliar el universo cultural de los pequeños ya que este proceso no se desarrolla espontáneamente por la presencia de la tecnología, sino que requiere de adultos atentos, con estrategias claras, que acompañen.

Para subsistir, todos los chicos necesitan que haya un “otro” responsable que se ocupe de ellos y pueda comprender y atender sus necesidades.

Estamos convencidos que jugar es una necesidad, y por lo tanto, un derecho; una actividad de vital importancia en el desarrollo de todo ser humano. Desde que nacemos, todos/as tenemos derecho a

jugar. Lo hacemos por placer y así nos comunicamos, intercambiamos y construimos vínculos con otros, exploramos nuestro cuerpo, descubrimos y desarrollamos nuestras posibilidades, conocemos y comprendemos el mundo, aprendemos y construimos nuestra subjetividad.

Sin embargo, desde esta perspectiva de derechos, el acceso a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación también lo es. Por lo tanto:

- ✓ ¿De qué manera la tecnología puede enriquecer estas primeras experiencias y aprendizajes pero al mismo tiempo resguardar espacios y momentos de juego sin pantalla?
- ✓ ¿Qué criterios y/o herramientas deben tener los adultos para ser mediadores entre las nuevas tecnologías y los niños/as?

### **Antecedentes:**

Las distintas Direcciones de Nivel y Modalidad pertenecientes al Ministerio de Educación de la provincia de La Pampa inician acciones conjuntas para la implementación de las políticas jurisdiccionales. En esta oportunidad se trata de un proyecto de Articulación entre la Dirección General de Tecnologías para la Gestión Educativa y la Dirección General de Educación Inicial.

### **Propósitos:**

- ✓ Sensibilizar sobre la importancia del juego y el jugar en la primera infancia, y el rol del adulto en la construcción de los vínculos de sostén.
- ✓ Abrir espacios para que los adultos responsables se informen y conozcan estrategias y experiencias para utilizar las nuevas tecnologías con sus niños y niñas, favoreciendo el desarrollo integral.

### **Acciones del Proyecto**

- Escritura del [Cuadernillo “Juego y Vínculo en la cultura Digital”](#) elaborado en conjunto entre la Dirección General de Educación Inicial y la Dirección General de Tecnologías para la Gestión Educativa del Ministerio de Educación de La Provincia de La Pampa.

Este Cuadernillo

- Invita reflexionar sobre la responsabilidad de los adultos en la relación entre los niños y las nuevas tecnologías.
- Revalorizar el juego y el uso de las tecnologías durante la primera infancia.
- Abre interrogantes para la reflexión ¿Es una cuestión de pantallas o de vínculos?

- Orienta a los adultos en su rol de mediadores en el acceso y uso de los dispositivos digitales.
- Destaca la importancia de habilitar tiempos de encuentro en la familia donde el juego con y sin pantalla contribuye a la construcción de vínculos.
- Ofrece herramientas de lectura para fortalecer a las familias con estrategias y sugieren links recomendados de juego y sitios web.
- Escritura y diseño de un [Tríptico](#) elaborado en conjunto entre la Dirección General de Educación Inicial y la Dirección General de Tecnologías para la Gestión Educativa del Ministerio de Educación de la Provincia de La Pampa.
  - Promoción e información sobre el Proyecto.
- Acompañamiento situado a instituciones.

Este acompañamiento consiste en una propuesta de intervenir las veredas de los jardines con escenarios para jugar con y sin pantallas, favoreciendo el vínculo con las familias durante los tiempos de espera, previos al ingreso.

### **Programación de la experiencia “encuentros situados”**

- ★ Reuniones de Articulación con:

Referentes del CREAr, Bellas Artes, reunión con los profesores del CREAr, Bellas Artes, reuniones con los equipos directivos de los Jardines de infantes Nucleados alcanzados en la propuesta, reuniones con las docentes y equipos directivos de cada una de las escuelas de los JIN y con los profes del instituto de formación (CREAr- Bellas Artes): presentación de la propuesta. Presentación de los bocetos.
- ★ Jornada de intervención artística en las veredas por parte de los alumnos y profesores del CREAr - Bellas Artes. Pintada y creación de distintos espacios de juego. Los sectores de juegos varían entre rayuelas, ta-te-tí; pistas, “pato al agua-pato a la tierra”, “Antón Pirulero”, laberintos con diferentes figuras para recorrer, rondas diversas, “blanco, blanco-negro, negro”, entre otros.
- ★ Jornada de inauguración de las veredas con las familias.

Esta se desarrolla en dos momentos. Uno de “Juego en sectores en las veredas”; en donde además de los juegos pintadas en las veredas, se prepara un escenario móvil de tecnología con sillas, almohadones. En el sector de juegos con pantallas, niños/as y adultos juntos, con su propio dispositivo digital, acceden a los links propuestos en el tríptico con el asesoramiento y guía del adulto coordinador.

Y un segundo momento, de intercambio, diálogo y reflexión, solamente con los adultos responsables, a partir de tarjetas con frases del cuadernillo “Juego y Vínculo en la Cultura Digital”.

### **Reflexión de los docentes y/o adultos a cargo. Logros y dificultades.**

Durante la instancia de evaluación del Proyecto fue muy valioso para los Equipos de ambas Direcciones recuperar las opiniones de los actores involucrados. Para ello se les solicitó responder de manera sencilla y breve, las siguientes preguntas:

- 1.¿Cuáles consideran fueron las fortalezas del proyecto?
- 2.¿Cuáles consideran fueron las debilidades del proyecto?
3. ¿Pudieron dar continuidad a la propuesta de juego en los escenarios de las veredas? ¿De qué manera?
4. En caso contrario, ¿cuáles piensan podrían haber sido los motivos?

A continuación se comparten algunas voces:

*“El proyecto Juego y Vínculo en la Cultura Digital nos pareció muy interesante.*

*1) Las fortalezas fueron los aspectos abordados con el mismo, incluir espacios de juego para el ingreso, el taller con padres fue excelente desde la participación e interés demostrado por ellos. La escucha fue muy atenta y participaron con preguntas y experiencias familiares que se abordaron desde el equipo.*

*La temática de los links fue muy enriquecedora e informativa.*

*2) No hubo debilidades.*

*3) Los días siguientes se continuó, desde las familias con la utilización de los espacios del patio de entrada para jugar.*

*4) Durante este año no se utilizan con tanta frecuencia los juegos de la entrada. . Los motivos pueden ser que no se ha socializado con las nuevas familias y deberíamos pintar nuevamente.*

*Con respecto a los links se socializó, un poco, en reuniones de padres. Nos comprometemos a continuar con esta propuesta.”*

*“La intervención de las veredas de acceso al jardín con juegos pintados, ofreció a los niños la posibilidad de re significar el tiempo de espera cuando, debido a la forma de traslado, llegan con mayor anticipación a la Institución.*

*Ofreció una oportunidad más para revalorizar el juego ofreciendo el soporte físico a juegos que integran el repertorio lúdico que se incluye en el PE de la Institución.*

*La inauguración de los juegos contó con un número importante de familias que asistieron, a pesar de la convocatoria a otras propuestas realizadas en la semana. La información recibida en relación a la óptima utilización de aparatos tecnológicos por parte de los niños, ofreciendo a las familias herramientas para actuar como mediadores en pro del aprendizaje de sus niños, resultó muy positivo. Desearíamos hacer extensivo el proyecto al resto de los jardines que conforman el JIN”*

*“El proyecto fue recibido con gran entusiasmo por parte de las docentes, quienes en días posteriores a la inauguración y en distintos momentos de la jornada diaria, propusieron a sus niños, jugar en ese espacio incorporando otros juegos como rayuelas y TA TE TI. Durante el período de inicio del Ciclo 2018 se incluyó en la planificación áulica, actividades”*

*“La posibilidad de contar en nuestro Jardín con la intervención de las veredas y hall de entrada con distintos juegos posibilitó a los niñ@s el acercarse junto a los adultos acompañantes a un momento de encuentro, de vínculo, a través de las propuestas pintadas por el equipo docentes y alumnos del CREAR”*

*“Fue potenciador de esto el acercamiento también del equipo Técnico de la DGEI para realizar la presentación de este Proyecto.”*

*“Si bien las Familias de Salas de 4 y 5 acompañaron el año pasado la puesta en marcha de esta acción, este año se ha tornado difícil continuar con la intención planteada por este proyecto”.*

*“Se ha dado continuidad a esta propuesta a través del uso de estos espacios por los profesores de especialidad en algunas de sus clases o planificación de actividades”.*

*“Se torna difícil que las docentes que este año se han incorporado al JIN, y en particular a este Jardín, puedan ser mediadoras entre los niñ@s y sus Familias para continuar con el uso compartido de estos espacios. Es necesario aún generar espacios donde los docentes que estuvieron el año pasado puedan ser multiplicadores del mismo ante los nuevos docentes de la Institución. También es importante agregar que la comunidad de Familias de nuestros Jardines en su gran mayoría no permanecen por tiempos muy prolongados esperando a sus hijos tanto en el ingreso como salida de cada Jornada.”*

*“Sería provechoso poder plantear este tipo de intervención en los espacios u otros modos de intervenir con espacios lúdicos los otros Jardines con los que contamos en nuestro JIN”.*

*“Otras acciones que complementan este Proyecto sí las continuamos trabajando a nivel institucional, sobre todo aquellas que tienen que ver con el uso de las pantallas, el momento de juego en Familia, entre otras. Esto lo llevamos adelante a través de mensajes o lecturas enviadas en los cuadernos de comunicación, reuniones de familias, videos compartidos entre docentes y familias, la circulación de ludotecas o bibliotecas viajeras, entre otras estrategias”.*

### **Apoyos recibidos:**

Financiación a cargo de del Ministerio de Educación de la Provincia de La Pampa, llevado adelante por todos los actores involucrados de manera articulada y colaborativa.

### **Evaluación general de la experiencia.**

A partir de la experiencia compartida durante el año 2017 y 2018, se considera que la acción:

- Permitió llevar adelante la articulación entre dos direcciones del Ministerio de Educación en un trabajo en equipo, que favoreció la corresponsabilidad y el intercambio de miradas y saberes específicos.
- Sentó posición acerca de la mirada provincial en relación a la temática.
- Revalorizó “el juego y el jugar” durante la primera infancia.
- Involucró de manera comprometida a distintos actores de la comunidad.
-

- Favoreció la reflexión de los adultos responsables, instalando el tema “usos y sentidos de los dispositivos digitales durante la primera infancia”
- Promovió que docentes y directivos habilitarán espacios de juego, donde niños y adultos pudieran interactuar, bajo la consigna “transformar los tiempos de espera, en tiempos de encuentro”

### **Planes para el futuro:**

El Proyecto “Juego y vínculo en la cultura digital” tiene una proyección de continuidad e implementación, en el Ciclo 2019, para instituciones de Nivel Inicial pertenecientes al Área 3 de la provincia de La Pampa.

Es una puerta de entrada para la implementación de los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios de Educación Digital, Programación y Robótica en el Nivel Inicial de la provincia de La Pampa.

### **BIBLIOGRAFÍA:**

- KELLY, Valeria. Primera Infancia, frente a las Pantallas: De Fenómeno Social a Asunto de Estado. Pág. 11. Cuaderno SITEAL. 2016. Recuperado de: [www.tic.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/stic\\_publicacion\\_files/tic\\_cuaderno\\_pantallas.pdf](http://www.tic.siteal.iipe.unesco.org/sites/default/files/stic_publicacion_files/tic_cuaderno_pantallas.pdf)
- DOUEIHI, M. (2010). La gran conversión digital, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- HORACEK ESNALOA, Graciela. Videojuegos en aulas ludificadas. Aportes para una pedagogía del Edutainment. Didácticas medidas por juegos digitales. Pág. 19. Noveduc. Buenos Aires. 2016
- Marin Imma (2014). El juego es emoción y sin emoción no hay aprendizaje. Entrevista. Recuperado 21/05/15 [www.blog.tiching.com/immamaring-el-juego-es-emocion-y-sin-emocion-hay-aprendizaje/](http://www.blog.tiching.com/immamaring-el-juego-es-emocion-y-sin-emocion-hay-aprendizaje/)

### **ANEXO:**

[https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/programas\\_proyectos/direccion\\_inicial/juego-vinculo/juego\\_vinculo-cuadernillo.pdf](https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/programas_proyectos/direccion_inicial/juego-vinculo/juego_vinculo-cuadernillo.pdf)

[https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/programas\\_proyectos/direccion\\_inicial/juego-vinculo/juego-vinculo-triptico.pdf](https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/programas_proyectos/direccion_inicial/juego-vinculo/juego-vinculo-triptico.pdf)

<https://sitio.lapampa.edu.ar/index.php/juego-vinculo>