



Inicial

Introducción

Las y los niños de educación inicial descubren un mundo de interacciones, personas, actividades y juegos. En el marco de la cultura y la ciudadanía digital, conocen los dispositivos, sus formas, objetos, partes y algunas funciones básicas. A partir de la exploración pueden incorporar distintas formas de expresión, vincularse, jugar y experimentar con distintos objetos, pantallas, formas de visualización y escucha. Además, disfrutar individualmente, de forma grupal y con las y los adultos responsables.

A partir de las normativas vigentes, el abordaje de saberes digitales cobra especial relevancia puesto que impulsa a los y a las docentes a que implementen, desde un posicionamiento crítico, actividades que permitan construir conocimientos específicos en torno a las prácticas propias de la cultura contemporánea. Esto implica democratizar el acceso a los dispositivos digitales, así como a los saberes que son necesarios para interactuar de manera creativa, lo que requiere desde el jardín de infantes, la planificación y puesta en práctica de propuestas con intencionalidad pedagógica. A partir de estas iniciativas, las niñas y los niños



podrán explorar, experimentar, expresar y jugar con y a través de ellas, desde un lugar que promueva cada vez más autonomía y confianza en el marco de su apropiación.

Desde esta perspectiva, la incorporación de la educación digital en el Nivel Inicial exige detenerse a pensar la transversalidad de su abordaje, así como la necesidad de construir acuerdos y miradas institucionales compartidas. La resignificación de la interacción con los medios tecnológicos, que forman parte de contextos cotidianos y de socialización, se vuelve una necesidad en términos de cumplimiento de derechos.

Para ello es indispensable planificar unidades didácticas, proyectos y secuencias didácticas donde se aborden transversalmente los saberes propios de la educación digital. En este marco será interesante incluir actividades que permitan descubrir, explorar, manipular, crear, resolver problemas y pensar junto a otros y a otras. Además, avanzar en el conocimiento de los cuidados básicos en entornos digitales, vinculados a la intimidad, la seguridad personal y el respeto a la diversidad, como así también, el uso adecuado de los dispositivos a fin de que sean utilizados con confianza y autonomía.



Recursos y orientaciones por nivel y modalidades

NIVEL INICIAL



EL JUEGO EN LA CULTURA DIGITAL



Jugar es una actividad fundamental e indispensable para el desarrollo de los niños y niñas. Es interesante que se proponga un amplio abanico de posibilidades donde se incluyan tanto juegos "sin pantallas" como juegos "con pantallas".

- El juego es tan importante para los niños que es considerado uno de sus derechos.
- Los niños y las niñas juegan porque se divierten, expresan sus emociones y sus deseos, lo hacen naturalmente y al mismo tiempo aprenden muchas cosas.

Es fundamental destinar todos los días un tiempo para jugar juntos, mediados o no por pantallas, oportunidades que los ayudarán a crecer, a desarrollarse con confianza, seguridad, alegría fortaleciendo los lazos afectivos. Si observamos cómo y a qué juegan los niños/as, conoceremos mucho acerca de ellos.

OPCIONES PARA TENER EN CUENTA...

LINKS DE INTERÉS

- ~ Sitio argentino. Esta creado especialmente para chiquitos de 3,4 y 5 años. Los juegos son inagotables simples y super didácticos.
www.guiachinpum.com.ar/juegos-infantiles
- ~ El sitio cuenta con juegos, app, videos, plantillas para descargar y colorear.
www.pakapaka.gob.ar/juegos
- ~ Es un sitio genial con tematicas espaciales. Completamente adpatado a niños y en castellano. Tiene juegos, actividades y mucha info sobre los planetas y los eclipses.
www.spaceplace.nasa.gov/sp
- ~ YouTube Kids muestra solo videos para niños.
www.kids.youtube.com/
- ~ Google y para chicos en Español.
www.bunis.org
- ~ Kidspace.
www.play.google.com/store/apps/details?id=com.kiddoware.kidsplace&hl=es
www.educacionrespuntocero.com/recursos/familias-2/las-mejores-apps-para-educacion-infantil/20729.html
- ~ Zoodle.
www.zoodles.com



Para retroalimentar las propuestas implementadas en el jardín, se sugiere profundizar en torno a las [orientaciones del cuadernillo Juego y Vínculo en la Cultura Digital](#) como así también, al guión [“Educación Digital, Programación y Robótica en el jardín de infantes”](#). Por otro lado, acceder a las siguientes producciones jurisdiccionales que visibilizan la construcción de presentaciones audiovisuales con los niños y las niñas a partir de la utilización de diferentes dispositivos.

Historia de Piratas:

<https://experiencias.lapampa.edu.ar/index.php/lineas-de-accion/articulacion-entre-niveles/item/historias-de-piratas>

Tejiendo lazos a través de la poesía:



<https://experiencias.lapampa.edu.ar/index.php/lineas-de-accion/articulacion-entre-niveles/item/tejiendo-lazos-a-traves-de-la-poesia>

Nuestra sala se convierte en cine

https://docs.google.com/presentation/d/1rNE8b7GKu1gFCwpD6KznHxWBL_bFg1NP/edit

A partir de propuestas articuladas, como las presentadas, se podrían identificar y distinguir dispositivos, sus funciones básicas, además de reconocer botones y su morfología elemental. Asimismo, conocer qué posibilidades ofrece para expresar sentimientos o impresiones, por ejemplo a través de la realización de llamadas, o de alguna forma codificada o estandarizada de comunicación, como son los emojis. También experimentar con otras posibilidades, como imágenes en formato gif, animaciones, e incluso algunos filtros sencillos como la paleta de colores de una imagen fotográfica.

Con la mediación de las y los docentes responsables, se puede hacer partícipe a los niños y a las niñas en la elaboración de imágenes con programas muy sencillos e intuitivos, tanto en la computadora como con algún smartphone, tablet o dispositivo móvil. También digitalizar dibujos propios o ilustraciones que posteriormente



podrán intervenir, modificando los tamaños, girando las imágenes, desplazándolas en un espacio determinado o vincularlas a otras.

Para mirar lo que se ha hecho:

Para seguir abordando la temática les proponemos ampliar las propuestas ofrecidas en este documento, a partir de la exploración de un recurso con experiencias que se llevaron a cabo en nuestra provincia. Las propuestas de enseñanza que a continuación se observan son originales y forman parte de planificaciones de docentes, realizadas en el marco del guion “La educación Digital, Programación y Robótica en el Jardín de Infantes” y se comparten entendiendo que el conocimiento, cuando se socializa, enriquece el saber colectivo, con la convicción que los y las docentes propondrán otras con la misma significatividad.



ARTICULACIÓN 2022
NIVEL INICIAL - NIVEL PRIMARIO

<p>1 PRESENTACIÓN</p> <p>Presentación de la Lic. María Jimena Afonso García y Prof. María Godoy.</p> 	<p>2 ÁREA 1</p> <p>Propuesta JIN N° 1 "Educación vial, nos cuidamos entre todos".</p> 	<p>3 ENI 34-GENERAL PICO</p> <p>Propuesta sala multiedad TM Proyecto "Murales en el Jardín".</p> 
<p>4 ÁREA 2</p> <p>Propuesta JIN N° 7 TT. "Nuestra sala se convierte en un cine".</p> 	<p>5 ENI 33- SANTA ROSA</p> <p>Propuesta sala multiedad TT. Proyecto interdisciplinario "Hábitos saludables".</p> 	<p>6 ÁREA 3</p> <p>Propuesta JIN N° 32 Puelches- TM "De mi casa al Jardín".</p> 
<p>7 ÁREA 4</p> <p>Propuesta JIN N° 21 Secuencia didáctica "El arte de Milo Locket".</p> 	<p>8 RURALIDAD</p> <p>Propuesta Escuela N° 18 "Recetas que viajan por el ciberespacio".</p> 	

 genially

<https://view.genial.ly/6231160e0a3c9d00121ea025/horizontal-infographic-lists-socializacion-ni-np>

“Se trata de pensar la relación entre las/os niñas/os pequeños y la tecnología como una oportunidad para enriquecer las experiencias, posibilitando un aporte más para el desarrollo integral durante los primeros años” (p.9)