



Primaria

En el nivel primario, los y las docentes realizaron un ciclo de acompañamiento pedagógico destinado a fortalecer las propuestas de enseñanza a partir de la incorporación de los saberes digitales. En el documento [Marco Pedagógico para la Educación Digital, Programación y Robótica para el Nivel Primario](#), se define que la cultura digital implica un cambio a nivel informacional, comunicacional, cognitivo, emocional, sensorial, interactivo y de comportamiento humano y social. En este proceso se modifican las formas de ser, de conocer, de hablar, de escribir, de leer, de crear, de sentir, y de estar en el mundo, posibilitando una nueva oportunidad de construcción y comprensión de otros lenguajes y modos de habitar nuevos entornos y contextos. A su vez, se explicitan los principales desafíos que tiene la escuela primaria en el desarrollo de estos saberes.

De acuerdo a una perspectiva pedagógica centrada en la organización ciclada, podríamos pensar algunas actividades interesantes y enriquecedoras que permitan trabajar sobre uno de los temas como es la ciudadanía digital.

Introducción



Para esta instancia formativa es importante que las y los estudiantes puedan reconocer aspectos básicos en torno a la relación sujeto tecnología. Los y las estudiantes pueden comprender que la misma está en todos los aspectos de su vida, de sus juegos, ocio y entretenimiento, interacciones, consumos, hábitos y por supuesto en su tarea escolar. Las nuevas tecnologías atraviesan la vida familiar y son claves para la resolución de tareas domésticas y en actividades laborales. La pregunta, que puede trabajarse en propuestas integrales entre las áreas, radica en cómo se vinculan las y los niños con los distintos dispositivos y con los usos y acciones que con ellos se llevan a cabo. Ya sea a partir de las dinámicas familiares, los usos preferentes, el tipo de consumo, los contenidos. Por ejemplo, para el **primer ciclo**, trabajar con la noción de *nick*, avatars o alias, para entender cómo las identidades digitales se construyen por sobre las identidades biográficas o los roles familiares. Pero también, desde perspectivas de ESI y/o EIB es posible involucrar el reconocimiento de las diversidades étnicas, culturales y simbólicas, políticas del cuidado, elecciones y modalidades de interacción, por ejemplo, reconociendo en el otro a un par con el que se disfruta un juego y no a un adversario a derrotar. Los niños y niñas conviven en una cultura digital y esto construye subjetividades, modos de vivir, actuar, vestirse, interactuar. Los videojuegos son de uso cotidiano en niños y niñas y su lógica puede utilizarse con fines pedagógicos. Por ejemplo, la participación en juegos en línea permitirá fortalecer la interacción social entre los jugadores, explorar dinámicas sociales, construir comunidades que compartan intereses. También los juegos de simulación pueden ofrecer a los y las estudiantes la posibilidad de tomar decisiones y ver las consecuencias de estas acciones abordando dilemas éticos. Dependiendo el juego que se seleccione podría también favorecer experiencias inmersivas en las que los niños y niñas se sientan más cerca de determinados escenarios



sociales, momentos históricos tales como los juegos que recrean experiencias en otras culturas, en ambientes naturales o rurales entre otros.

También para orientarse en relación al tipo de contenido, por caso, diferenciando publicidades y anuncios de otros tipos de contenidos, de acuerdo a las intenciones y finalidades en relación con los destinatarios. Por ejemplo, reconociendo cuando es un contenido apto para todo público, expresamente destinado a niñas y niños o cuando de forma restrictiva y prescriptiva limita el acceso para las infancias.

En relación al **segundo ciclo**, las actividades podrían girar en torno a simular un espacio de interacción del tipo red social. Es importante que aun cuando las y los estudiantes no están en condiciones legales y jurídicas de ser usuarios de una red social, puedan “jugar” en un entorno cuidado y didáctico para incorporar hábitos responsables en relación con los contenidos que se comparten y ciertos criterios de seguridad necesarios para la interacción con otras y otros. Entonces, aspectos vinculados a la seguridad, los filtros y restricciones de uso, las características deseables en términos comportamentales de uso, por caso, para prevenir el ciberbullying u otras prácticas conflictivas, pueden ser trabajadas desde Ciencias Sociales. En esta modalidad se podría ampliar el trabajo sobre las identidades digitales iniciadas en el primer ciclo, por caso, en cuanto a ciertos atributos de la identidad digital. Al respecto, es pertinente considerar que, cuando utilizamos internet construimos una huella digital, es decir, el rastro que dejan nuestras actividades como fotos, videos, publicaciones y comentarios. Así, toda la información que está en la web y que se



asocia con nuestro nombre se convierte en la manera que tienen terceros para conocernos más y, por ende, forman parte de nuestra identidad digital.

Desde Lengua y Literatura será interesante observar algunos tipos textuales más o menos eficaces para una supuesta comunicación en línea, de acuerdo al destinatario y a las finalidades de la comunicación. En este sentido a partir de narrativas digitales o podcast que involucren propuestas integradas desde las distintas áreas de saberes.

Primer Ciclo

Actividad 1

En esta actividad, los y las estudiantes podrían trabajar en el reconocimiento de objetos y dispositivos tecnológicos que existen en el hogar. A partir de fichas, esquemas, grillas o tablas, se trabajaría en el reconocimiento de los aparatos que se pueden encontrar en casa, pero también en otros hogares o incluso en comercios de cercanía. Una posible grilla orientadora incluiría “Dispositivos”, “Quiénes lo usan”, “Para qué los usan”, “Dónde se encuentran en el hogar o comercio”, “Por qué están allí”. Por ejemplo, se podría interrogar sobre la cantidad de pantallas que se encuentran en el hogar, dónde están ubicadas y por qué, quiénes deciden sobre ellas, quién maneja el control remoto de la TV, para qué sirve el módem en el hogar, cómo es que se conectan con el celular o la PC de los adultos, cómo es que la TV funciona como la PC, entre otras preguntas orientadoras. En el ámbito de comercios, para qué es la caja



registradora o la computadora, pero también sobre el posnet y cómo es que se puede pagar “con el celular”. A partir de la grilla completa, el equipo docente podría organizar un plenario en el que las niñas y los niños comenten el tiempo que pasan frente a pantallas, los contenidos que consumen, los cuidados de los adultos responsables, entre otros temas de interés.

Actividad 2

Otra práctica de interés podría trabajarse a partir de diferenciar distintos tipos de contenidos que los y las estudiantes consumen en los dispositivos del hogar de los anuncios o publicidades. El equipo docente podría trabajar desde las Ciencias Sociales y/o Lengua, cómo se presentan los contenidos que las niñas y niños reciben por TV, smartphone u otros dispositivos. Así a partir de identificar ciertos componentes discursivos y mensajes se distinguiría contenidos informativos, ficcionales, documentales, de interés general, de entretenimiento y de ocio de aquellos que son anuncios publicitarios y que aparecen a partir de banners estáticos o animados, cortes comerciales, anuncios en Youtube, flyers, entre otros. Los y las docentes podrían comentar el poder de las publicidades para disimular sus objetivos comerciales a partir de narrativas, formas de nominar, gestos, ficciones o situaciones cotidianas. Para ello las y los estudiantes junto a los adultos responsables observarían distintos contenidos para reconocer slogans, logos, marcas, jingles, cortinas, anuncios, PNT¹ u otras formas en que las publicidades narran sus estrategias de consumo.

¹ La sigla PNT se utiliza en algunos países para hacer referencia a la publicidad no tradicional. Se trata de un anuncio publicitario que se inserta en el desarrollo de un programa de radio o de televisión, y que no se emite en un segmento aparte como es habitual.



Actividad 3

Con el acompañamiento de las y los docentes a cargo, trabajar sobre un avatars digital. Definir un nombre y un alias (nick), conferirle ciertos atributos, gustos y preferencias, características físicas y comportamentales, apariencia y ciertas condiciones o habilidades sociales. Desde ESI trabajar en relación con las ideas de políticas del cuidado, respeto de la diversidad y la promoción de vínculos solidarios. Por caso, qué le gusta hacer a mi avatar, qué no, con qué se siente cómodo o cómoda, qué cosas no le gustan.

También se podría definir cómo se comporta con otras y otros, cuáles son sus fortalezas pero también sus dudas o temores. Otras preguntas orientadoras podrían ser, a qué accede mi avatars, qué tipo de contenidos puede mirar, leer, escuchar y cuáles no. A partir de software sencillos es posible generar un avatars, pero también podrían definirse previamente los bocetos en base a dibujos, esquemas, bosquejos, fichas con las características y atributos. Con las maestras o maestros de Ciencias Sociales podrían incorporar saberes vinculados con EIB para ampliar el espectro de posibilidades étnicas vinculadas a un espacio geográfico, cultural y social definido.

Segundo Ciclo

Actividad 1



Con las y los docentes a cargo, las y los estudiantes podrían simular un espacio de red social genérico. En este caso y a partir de las estrategias comunicacionales de las distintas redes sociales (perfiles, posteos, reels, short, comentarios, likes, etc) crearían un entorno cuidado y responsable. Para ello, y en relación a la creación de un avatar o nick trabajada en la actividad 3 de primer ciclo, crearían los perfiles posibles para una red social. Así, en bocetos, documentos, diseños gráficos (*layouts*), infografías, software sencillos de presentación visual, entre otros, podrían reproducir ciertas características y dinámicas de una red social existente con la finalidad de comprender cómo se usan estas formas novedosas de comunicación. El interés en esta actividad estaría en prever y anticipar situaciones conflictivas y riesgos a los que se exponen los usuarios de las redes. Con las y los maestros de Ciencias Sociales, se trabajaría sobre las nociones de ciudadanía digital, del potencial de las redes para favorecer comunicación e interacción con otras y otros, para promover el conocimiento, pero también para adquirir prácticas cuidadosas, responsables y amistosas en redes sociales.

Por ejemplo, a partir de las posibilidades técnicas de configurar los accesos a los contenidos compartidos, a las listas de contactos, a información sensible y privada. También considerar los riesgos de compartir información familiar o íntima con desconocidos, con respecto a no compartir datos como contraseñas o usuarios, entre otras medidas que contribuyen al cuidado de quienes navegan y comparten información por redes sociales.

Esta práctica es particularmente importante, ya que al momento de transitar el primer ciclo del nivel secundario, las niñas y los niños estarán en condiciones jurídicas y ciudadanas de ser usuarios reales de redes sociales. Un dato



relevante para esta práctica es informar con mucha claridad que la edad mínima para crear usuarios y utilizar redes sociales es de 14 años. Por eso, la actividad tiene que ser muy clara con respecto a que se trata de una simulación como una forma de anticipar, conocer, prever y adquirir herramientas antes de convertirse en usuarios reales de redes sociales.

Actividad 2

Entre las posibles actividades, se podría realizar un podcast narrativo y ficcional que permita contar una historia, de interés social y general. Se entiende por podcast a una serie de episodios grabados en audio y transmitidos de manera online. Los podcast narrativos se construyen con historias contadas o narradas por un presentador, por ejemplo, a partir de un cuento o relato conocido, una adaptación o bien creando una historia original. A partir de una idea, las niñas y los niños con el equipo de Lengua y Literatura podrían redactar los guiones literarios y técnicos y adecuarlos para ser utilizados en el formato podcast. Posteriormente, por ejemplo, contando con el aporte de los maestros de música, se podrían generar los insumos sonoros. A partir de software sencillos y libres, se compondrían las pistas sonoras con voces grabadas, efectos de sonido y pistas musicales. Con el acompañamiento docente las y los estudiantes podrían componer un podcast atractivo y de interés que luego sea compartido en espacios institucionales y en las redes sociales de la institución. Un aspecto muy relevante es que la temática elegida permita trabajar contenidos que incluyan problemáticas ambientales o que incorpore problemáticas de género, diversidades o



saberes de EIB. Por caso, una fábula indígena recreada podría articular saberes vinculados al cuidado del ambiente, pero también al respeto de las comunidades originarias, a sus formas de representación de la realidad y a su cosmovisión simbólica.

Sumamos aquí, un documento realizado en el marco del Monitoreo de Aprendizajes Pampeanos (2022), con orientaciones pedagógicas desde el área de Lengua (pág.10 a 16), las cuales abordan el trabajo con textos multimodales en el segundo ciclo:

https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/programas_proyectos/MAP2023/OrientacionesDidacticas-3entrega-.pdf

Actividad 3

Una actividad integrada con la participación desde las distintas áreas podría ser la de concientizar sobre los juegos en línea. Es importante aclarar que en ningún caso se prescribe una prohibición o una impugnación del juego como práctica cultural de niñas y niños y se destaca como muy favorable el componente lúdico de estas actividades. Muchas niñas y niños juegan en sus hogares con juegos en línea que descargan en celulares, tablets o PC. Sería interesante que se pueda jugar en clase pero problematizando ciertas prácticas polémicas, lógicas que atentan contra un sentido solidario de las relaciones, o el fomento de estereotipos o construcciones simbólicas y estigmas. Un tema central, por supuesto, debería analizar ciertos niveles de violencia que estos juegos exhiben explícitamente con distintos rasgos de realismo o incluso de hiper realismo.



Entre las temáticas vinculadas al debate se podría trabajar sobre el tiempo de exposición en pantallas y la realización de prácticas reiterativas y mecanizadas que desalientan otras actividades propias del tiempo libre, el ocio y el entretenimiento como serían las de juegos al aire libre, deportes, juegos grupales recreativos, entre otros. Entre los puntos de debate en torno a juegos en línea se puede destacar favorablemente la adquisición de ciertas habilidades y destrezas pero poniendo en tensión cómo ciertas prácticas sumamente reiterativas limitan la adquisición de otras habilidades. También identificando el modo en que los videojuegos promueven algunos estereotipos y ciertos registros estigmatizantes sobre diversas identidades. Por ejemplo, cómo son representados los personajes que aparecen como “enemigos”, la predominancia de hombres con características etnocéntricas presentados como los “héroes” o protagonistas preponderantes, los rasgos estéticos centrados en la presencia física y las apariencias uniformizadas. Y por supuesto, problematizar cómo ciertos juegos promueven prácticas con niveles de violencia que requieren algún tipo de atención o tratamiento. Es importante aclarar que no se concibe un correlato “matemático” entre las acciones realizadas en determinados videojuegos y los comportamientos de las y los estudiantes. Sin embargo, se puede debatir con las y los estudiantes cómo ciertas naturalizaciones van impactando en sus subjetividades, cómo se construyen los vínculos e interacciones entre identidades diversas, cómo se jerarquizan ciertos atributos simbólicos por sobre otros que aparecen como no elegibles o con connotaciones denigrantes. Por caso, cómo aparecen los villanos, cómo se presentan los personajes secundarios, qué valorizaciones se realizan por sobre otras. En estas prácticas es muy importante el aporte de ESI, EIB, los equipos de inclusión y los aportes de las propuestas de convivencia.



Identidad digital (avatars, alias, nick) cómo reconocerse, cómo reconocer la diversidad, las costumbres, los entornos nociones básicas de ESI, políticas del cuidado, control parental en el consumo de contenidos, diferenciar los tipos de contenidos, por caso, los de entretenimiento, juego e interacción de los anuncios y las publicidades, el cuidado en el uso de juegos en línea

Reconocer entornos y escenarios en los juegos en línea (realistas, juegos de roles, por misiones, los distintos niveles)

Crear una historia de interés a partir de los recursos disponibles (imágenes, dibujos digitalizados, narraciones, voces grabadas, efectos sonoros con objetos físicos o virtuales) articulación entre las posibilidades que ofrecen los recursos y las tramas narrativas, es decir, para lo que quiero contar, me sirven estos recursos.

Compartimos el siguiente link con material al respecto, correspondiente al Ciclo de Acompañamiento Pedagógico para 3° y 4° grado:

https://www.canva.com/design/DAFQ5R7KHrw/sKw5Mvh1MbLymemrb2CXGA/edit?utm_content=DAFQ5R7KHrw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Marco orientador vigente hasta el momento:

https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/unidades_de_organizacion/dgep/Educacion-digital-programacion-y-robotica-NP.pdf



Marco Pedagógico para la Educación Digital, Programación y Robótica en el Nivel Primario:

https://sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/unidades_de_organizacion/dgep/Educacion-digital-programacion-y-robotica-NP.pdf

Ponemos a disposición los manuales para docentes de la Fundación Sadosky (2018), con sugerencias de actividades para ambos ciclos:

Primer ciclo: <http://bit.ly/CCau1P>

Segundo ciclo: <http://bit.ly/2uWUDlj>