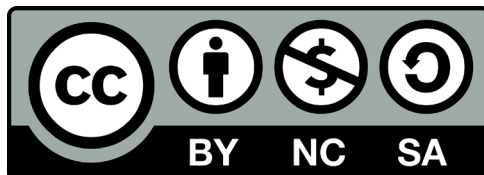


JUEGO Y VÍNCULO EN LA CULTURA DIGITAL DURANTE LA PRIMERA INFANCIA



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

Proyecto de Articulación entre la Dirección
General de Tecnologías para la Gestión
Educativa y la Dirección General de Nivel
Inicial del Ministerio de Educación de la
Provincia de La Pampa.
2017



- Se deberá darlele crédito a esta obra de manera adecuada, proporcionando un enlace a la licencia, e indicando si se han realizado cambios.
- No es comercial.
- Se podrá mezclar, transformar o crear nuevo material a partir de esta obra.
- Se podrá distribuir su contribución siempre que utilice la misma licencia que la obra original.

ÍNDICE

JUEGO Y VÍNCULO..... 5
EN LA CULTURA DIGITAL

¿PARA QUÉ ESTE CUADERNILLO? 7

¿ES CUESTIÓN DE PANTALLAS..... 10
Ó VÍNCULOS?

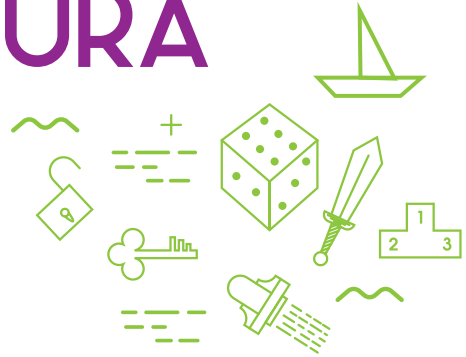
EL JUEGO EN LA..... 12
CULTURA DIGITAL

OPCIONES PARA TENER..... 13
EN CUENTA

BIBLIOGRAFÍA 14



JUEGO Y VÍNCULO EN LA CULTURA DIGITAL DURANTE LA PRIMERA INFANCIA



Este Cuadernillo intenta **orientar a los adultos en su rol de mediadores** en el acceso y uso de los dispositivos digitales **durante la primera infancia**, con la idea de “tejer redes para una crianza y una educación compartida”
(*Marotta 2008*).



EL SIGUIENTE CUADERNILLO FORMA PARTE DE UN PROYECTO DE ARTICULACIÓN ENTRE LA DIRECCIÓN DE NIVEL INICIAL Y LA DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN EDUCATIVA DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA PAMPA Y SE COMPLEMENTA CON LAS SIGUIENTES ACCIONES:

✂ Elaboración y distribución de un tríptico construido entre la **Dirección de Nivel Inicial y la Dirección de Tecnologías para la Gestión Educativa del Ministerio de Educación de La Provincia de La Pampa**. Socialización a través de la página web.

✂ Acompañamiento situado a instituciones de Nivel Inicial. *Esta propuesta gira en torno a la preparación de escenarios de juego en las veredas de los jardines, a cargo de alumnos y profesores del **CREAR**. En este escenario, juego y tecnología se entrelazan con un fin común: la construcción de vínculos a través del posicionamiento del adulto como mediador.*

Dicha idea incluye el trabajo en conjunto con las docentes y las familias del jardín en instancias previas, durante y posteriores a la inauguración de los escenarios.

¿PARA QUÉ ESTE CUADERNILLO?

- Para concientizar sobre la **importancia del rol del adulto como mediador** entre las nuevas tecnologías y los niños/as.
- Para **revalorizar el lugar del juego y el uso de las nuevas tecnologías** durante la primera infancia.
- Para reflexionar sobre la **importancia de habilitar tiempos de encuentro en las familias**, donde el juego **con y sin pantallas** contribuya a la construcción de vínculos.

NOS PROPONEMOS

- 1- Reflexionar sobre el uso de tecnologías digitales durante la primera infancia favoreciendo la construcción de vínculos y fortaleciendo el rol del adulto como mediador.
- 2- Sensibilizar sobre la importancia del juego y el jugar en la primera infancia.
- 3- Ofrecer una herramienta de lectura para que las familias conozcan estrategias de acompañamiento en el uso de las nuevas tecnologías.

Para descargar este cuadernillo:

www.sitio.lapampa.edu.ar/repositorio/unidades_de_organizacion/dgtge/juego_y_vinculo/juego_vinculo.pdf

SI PENSAMOS LA PRIMERA INFANCIA EN LA CULTURA DIGITAL...

Actualmente las nuevas tecnologías digitales configuran verdaderos entornos en los que se desarrollan las más variadas actividades humanas, **ya no podemos pensarlas sólo como meras herramientas aisladas.**



— — —
LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES SON PARTE
DEL ENTORNO DEL SIGLO XXI, Y DE UNA CULTURA
QUE ESTÁ REDEFINIENDO LAS IDENTIDADES Y
LOS VÍNCULOS SOCIALES. — — —

ENTONCES...

Se trata de pensar la relación entre los niños/as pequeños y la tecnología como una oportunidad para enriquecer las experiencias, posibilitando un aporte más para el desarrollo integral durante los primeros años.



Y SI LO PENSAMOS EN CLAVE
DE DERECHO...

ESTAMOS GARANTIZANDO
QUE ESTA OPORTUNIDAD
SEA PARA TODOS
LOS NIÑOS/AS

¿ES UNA CUESTIÓN DE PANTALLAS O DE VÍNCULOS?

LA CLAVE ESTÁ EN EL VÍNCULO.

Desde que el niño/a nace es fundamental que se encuentre con adultos que lo cuiden, que respondan a sus necesidades y desarrollen un entorno seguro para brindarle confianza favoreciendo su crecimiento y desarrollo.



El adulto debe atender al niño/a. Para esto se necesita una mirada sensible, perceptiva y atenta, la cual permita comprender sus necesidades, intereses e intervenir en función de ello.

A lo largo de este encuentro afectivo se va creando un vínculo entre el adulto y el niño/a. Aquello que el adulto realiza funciona como modelo para los niños/as.

El adulto guía, orienta y arma un entorno seguro con límites, normas y reglas para brindarle confianza y seguridad. De esta manera se convierte en mediador entre el entorno digital y el niño/a.

El niño/a reconoce al adulto que lo cuida como alguien que lo acompaña y lo ayuda a descubrir el mundo de la vida cotidiana y las relaciones.

"UN NIÑO/A EN CONTACTO CON LAS PANTALLAS NECESITA DE ADULTOS QUE LO ACOMPAÑEN"

- ✕ El rol del adulto es clave para pensar el uso de las tecnologías digitales durante la primera infancia.
- ✕ Conocer y compartir los sitios a los que los niños/niñas acceden es fundamental para promover un entorno seguro y cuidado.
- ✕ Internet debe formar parte de los temas de conversación familiar. En este ámbito el niño/a podrá ir conformando una mirada crítica y de mayor discernimiento sobre la información a la que accede.
- ✕ Será necesario revalorizar el **diálogo familiar** y la construcción de pautas de convivencia/limites, en donde el uso de las nuevas tecnologías digitales ocupen un lugar importante.
- ✕ Seleccionar las páginas y sitios más adecuados, teniendo en cuenta qué mensajes aparecen, qué valores transmiten y los aprendizajes que adquiere el niño/a a través de ellas.
- ✕ Los niños/as necesitan que los adultos los orienten y los guíen, también que les pongan límites para aprender que hay ciertas cosas que no pueden hacer. Explicando el porqué, los niños/as irán comprendiendo lo que pueden o lo que no pueden hacer.

¿Y SI NOS HACEMOS ESTAS PREGUNTAS?

≧ ¿A QUÉ? ≦
¿CON QUIÉN? ¿PARA QUÉ?
¿CÓMO? ¿CUÁNDO?

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 adaptado 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.educaciontrespuntocero.com/recursos/familias-2/las-mejores-apps-para-educacion-infantil/20729.html

~ Zoodle.
www.zoodles.com

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
- **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/

JUEGO Y VÍNCULO EN LA CULTURA DIGITAL

DURANTE LA
PRIMERA INFANCIA