

# Juegoteca del Delta Tigre

## Cultura Digital y Educación

**Modalidad de presentación:** Presencial

**Autor:** Equipo Territorial DTE - Región 6- Expositores: Laura Zarate, Carla Posklinski, Pablo Geremia

**Mail de contacto:** [region6dte@abc.gob.ar](mailto:region6dte@abc.gob.ar)

**Destinatarios:** Jardines del Delta Tigre

### Fundamentación

Desde el equipo territorial de Tecnología Educativa de la Región 6 entendemos que participar activamente de la cultura digital implica mucho más que incorporar dispositivos o plataformas tecnológicas en las prácticas escolares. Requiere, sobre todo, reconocer y acompañar las transformaciones subjetivas que atraviesan a las y los actores educativos: nuevas formas de comunicarse, vincularse, producir saber y habitar el mundo.

En este sentido, la digitalización de la vida cotidiana demanda una escuela capaz de formar ciudadanos y ciudadanas digitales críticos, reflexivos y comprometidos. La experiencia escolar no puede quedar al margen de los desafíos que plantea este nuevo ecosistema digital. Lo que ocurre en el aula hoy desborda sus límites físicos y temporales: la escuela se expande y dialoga con otros espacios y tiempos, exigiendo propuestas pedagógicas que integren saberes, lenguajes y tecnologías en clave de derecho, inclusión y autonomía.

Autores como Cobo y Moravec, al hablar del *aprendizaje invisible*, nos interpelan a reconocer y valorar los conocimientos que las y los estudiantes construyen en su interacción cotidiana con las TIC, por fuera del aula. Recuperar esos saberes para resignificarlos pedagógicamente dentro del sistema educativo es un desafío ineludible si aspiramos a construir una escuela más situada, significativa y vinculada a las problemáticas contemporáneas.

Desde nuestro equipo territorial, trabajamos con docentes y estudiantes en propuestas que integran herramientas digitales, lenguajes multimedia y experiencias colaborativas, con el fin de generar espacios de construcción colectiva de conocimiento. Estas acciones buscan desarrollar habilidades fundamentales para el ejercicio pleno y responsable de la ciudadanía digital, en sintonía con las políticas públicas que promueven la inclusión y la soberanía

tecnológica.

El juego es una práctica cultural organizada a través de reglas implícitas o explícitas, que guían la participación social, las acciones, la selección y el uso de objetos en un marco imaginario. Asume características singulares en cada tiempo histórico, comunidad y familia. Por otra parte, el juego como práctica social tiene un valor insustituible para el desarrollo integral en la primera infancia dado que favorece la aparición de la ficción, la anticipación y la planificación, la atención focalizada, y la resolución de problemas. Es necesario que potencien y amplíen oportunidades variadas y diversas de aprendizajes significativos enmarcadas en las características propias de la didáctica de la educación inicial con medios digitales. Los juegos digitales, enmarcados en los juegos reglados, se organizan a través de un sistema de reglas explícitas, anticipadas y sistemáticas que establecen la meta del juego y regulan la participación de las y los jugadores. Aun cuando las reglas establecen una meta y una dinámica para la experiencia de juego, no es posible anticipar los resultados ni las situaciones que puedan ir surgiendo. Este margen de incertidumbre y libertad genera una situación de juego altamente estimulante para la curiosidad, la atención y la creación de acciones novedosas. Como las reglas se van comprendiendo y aprendiendo en la práctica de cada juego, la idea es ir elaborando juegos más simples en su comprensión a juegos más elaborados con mayor cantidad de reglas.

En territorios como el del Delta, donde lo geográfico impone desafíos concretos, consideramos prioritario acercar tecnologías emergentes a las comunidades isleñas, generando experiencias formativas que despierten interés, potencien la creatividad y garanticen el acceso equitativo a las oportunidades del mundo digital. Invitar a las comunidades y familias de todos los jardines de la isla de Tigre a **jugar** de otra manera, promoviendo la participación activa de las y los isleños en la cultura digital es también una forma de ampliar horizontes, fortalecer identidades y garantizar derechos.

Participar de las **Segundas Jornadas de Educación Digital** nos permite socializar estas experiencias, reflexionar colectivamente sobre los sentidos y desafíos de la educación digital en nuestra provincia y seguir construyendo, desde el territorio, una escuela más justa, inclusiva e interconectada.

### Resumen de la experiencia

La idea de esta propuesta es poder contribuir a la formación de las y los estudiantes como ciudadanos digitales donde se les propone tener disponible en el Jardín y en casa, una juegoteca virtual. El hecho que sea “Juegoteca del Delta Tigre” es generar sentido de

pertenencia y al mismo tiempo responder a una demanda concreta de la vida social revalorizando “el juego”.

Para esto, se capacitó a un/a docente por jardín para que pudiera dominar la plataforma y elaborar contenidos digitales interactivos. Luego, se las/los acompañó en la creación de un espacio virtual propio del Jardín, para compartir dichos juegos (creados por el/la docente o generados un trabajo colaborativo entre los estudiantes), fomentando el uso de la tecnología en el aula.

Todos los juegos se han publicado en un mapa interactivo donde cada Institución se geolocalizó, y a través del cual toda la comunidad educativa de Islas de Tigre accede a las creaciones que cada uno de los Jardines elaboró. Desde este modo, las y los estudiantes pueden jugar con creaciones propias o de otras/os niñas/os en sus Jardines o en sus hogares.

### **Palabras claves**

juego, pertenencia, delta, nivel inicial, comunidad

### **Desarrollo de la experiencia:**

Con la intención de trabajar con los Jardines de isla, conversamos con la IE para elaborar un proyecto distrital. En esa reunión surge la idea de armar una juegoteca que pueda quedar a disposición de las familias para que puedan jugar en sus casas, para fomentar el juego y los vínculos familiares. Al mismo tiempo, pensar en que puedan acceder a las creaciones de otros jardines, se potenciaba la oferta de los juegos generando al mismo tiempo pertenencia al geolocalizar las instituciones.

La propuesta arrancó con dos talleres virtuales de 2 hs cada uno para capacitar a las y los docentes en la elaboración de contenidos digitales interactivos utilizando la plataforma LearningApps para la creación de los desafíos.

Luego se les propuso a los docentes elaborar sus propios contenidos, contando durante las siguientes dos semanas con una mesa de ayuda virtual para poder acompañarlas/os en ese proceso creativo y evacuar dudas sobre el uso del equipamiento (proyector/pizarra/tablets).

Para finalizar se realizó un encuentro virtual de 2 hs para trabajar sobre la creación de un espacio virtual propio de cada jardín, mediante Padlet. Allí se las/os orientó para publicar los enlaces a sus juegos.

Para finalizar, cada Jardín participó de un muro en formato mapa, facilitando la geolocalización de cada jardín y la publicación del enlace a cada uno de sus Padlets.

### Reflexión final:

La experiencia nos confirma que, desde el territorio, la tecnología puede convertirse en una aliada para achicar distancias geográficas y sociales. Nuestro compromiso como equipo territorial es seguir diseñando propuestas que fortalezcan la inclusión digital en contextos desafiantes como el Delta, garantizando que el derecho al juego y al aprendizaje llegue a todos y todas. Las docentes participantes destacaron el valor de la propuesta para sostener la continuidad pedagógica que en islas representa un desafío.

### Registro de la experiencia

Link al enlace de la juegoteca virtual compartida por los Jardines del delta de Tigre:

<https://padlet.com/region6dte/juegoteca-de-los-jardines-del-delta-de-tigre-u7rx18x1fut75snl>

