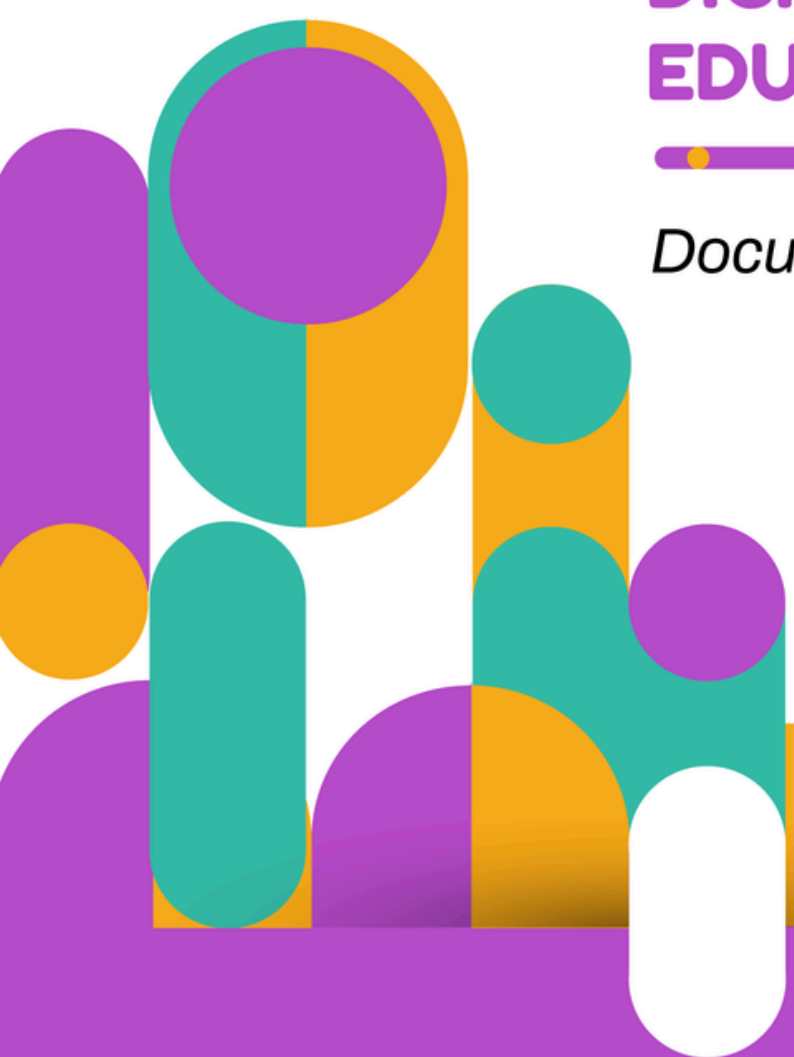




SERIE:

TECNOLOGÍA, JUEGO  
Y ALFABETIZACIÓN  
DIGITAL EN LA  
EDUCACIÓN **inicial**

*Documento marco*



Dirección de Educación Inicial  
Dirección General de Planeamiento Educativo  
Dirección de Educación de Gestión Privada

# Introducción

El [Plan Educativo Provincial 2023-2027](#), Resolución N° 0860/24 CGE, se propone abordar una política pública educativa integral, inclusiva y de calidad, que atienda los enormes desafíos que plantea nuestro sistema educativo, para la mejora de los procesos de enseñanza y de aprendizajes, con el propósito de reducir la brecha educativa y propender a la conformación de una sociedad más justa, equitativa y democrática.

De acuerdo a ello, es oportuno mencionar los ejes de **Primera infancia y Alfabetización** porque constituyen las prioridades del primer nivel del sistema. Se reconoce que, el desarrollo de las capacidades cognitivas, lingüísticas y sociales promueve trayectorias educativas de calidad y construye las bases del futuro, disminuyendo, así, las brechas de desigualdad.

En el marco del Mes de la Educación Inicial, aprobado por [Calendario Escolar 2026 Resolución N° 3686/25 CGE](#), se comparte una serie de publicaciones que tienen como propósito acompañar a los equipos directivos y docentes en la reflexión y el diseño de propuestas que integren la tecnología y los recursos digitales en el Nivel Inicial (se distingue el [Programa Inicial Digital](#)), en articulación con los [lineamientos curriculares provinciales](#) y las políticas educativas vigentes.

Desde la perspectiva curricular de la Educación Inicial en Entre Ríos, se concibe a los niños como sujetos de derecho, protagonistas activos de sus aprendizajes, que construyen conocimiento en interacción con otros, con los objetos culturales y con el ambiente.

En este sentido, la incorporación de la tecnología en las salas del nivel se inscribe en una alfabetización integral, que reconoce múltiples lenguajes - oral, escrito, corporal, artístico y digital - y promueve experiencias de enseñanza centradas en la alfabetización, el juego, la exploración, la indagación y la construcción colectiva.

Es por ello que, desde el 2024 se implementa el Plan Provincial de Alfabetización de Nivel Inicial desde una perspectiva psicolingüística (Nelson, 1996, 2007; Tomasello, 2003), que recupera premisas centrales de las teorías socioculturales del desarrollo humano (Vygotsky, 1964). Se asume que la educación inicial es de crucial importancia tanto para el desarrollo cognitivo como para el desarrollo de conocimientos, habilidades lingüísticas y los repertorios discursivos, el acceso y dominio de la alfabetización, de los cuales se construyen los aprendizajes posteriores.

Se busca tender puentes entre las instituciones de educación y de cuidado infantil y las familias, potenciando los contextos de aprendizaje habituales en las instituciones escolares y contribuyendo con las familias y las comunidades con el objeto de generar para todos los niños, experiencias tempranas en las que puedan hacer un uso pleno y efectivo de la lengua o lenguas de su comunidad, ampliar su vocabulario y su repertorio de estrategias discursivas y habilidades comunicativas y acceder con mayor facilidad a la escritura.

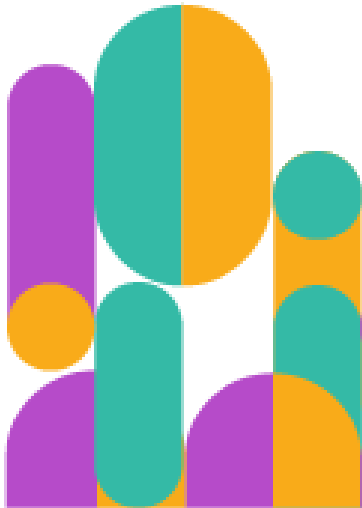
Es importante mencionar que la presencia de la tecnología ha modificado las formas de vida, de comunicarnos y de vincularnos. Desde esta premisa el Plan de Alfabetización propone sostener propuestas de interacción como actividades diálogo en ronda, escritura de diario mural para desarrollo de discurso narrativo, escritura de mostrar y contar para desarrollo de discurso descriptivo, juegos con la sonoridad de las palabras, rimas y poesías, escritura de palabras, juegos para aprender palabras, lectura de cuentos y otros textos, producción de cuentos, juegos dramáticos y reglados, y sobretodo, la utilización de la aplicación “Huo’ ona Cuentos” que potencia estas actividades y pone en juego el desarrollo de conocimientos y habilidades específicas.

En el marco del mencionado Plan, ha significado un hito para la provincia, la implementación de una evaluación de los aprendizajes de los niños, la cual ha sido una evaluación muestral en 2024 (675 niños de 5 años) y censal en 2025 (5665 niños de 5 años) a través de la aplicación de pruebas que evalúan habilidades y conocimientos mediante distintas actividades y que arrojaron resultados significativos en relación a los aprendizajes esperados.

En síntesis, desde el mes de mayo la **Dirección de Educación Inicial** junto con la **Dirección General de Planeamiento Educativo** y la colaboración de la **Dirección de Educación de Gestión Privada** compartirán una serie de recursos pedagógicos que buscan promover experiencias significativas en las salas de nivel inicial y recuperar propuestas didácticas en el marco de las diferentes políticas educativas del organismo.



**Estar atentos a las próximas publicaciones de la serie.**



La tarea de enseñar puede comprenderse como una actividad teórico - práctica y emancipadora que supone la elección de recortes y contenidos, la construcción metodológica, el diseño artesanal de secuencias de actividades y la toma de decisiones sobre la evaluación. Cada docente realiza esta tarea desde la reflexión, definiendo modos de acción que responden a compromisos éticos-políticos que lo llevan a tomar decisiones prácticas.

Se mencionan a continuación consideraciones en torno a la promoción de múltiples experiencias formativas que responden a los recursos pedagógicos que se abordarán en la presente serie.

### **Propuesta de enseñanza con centralidad en el juego**

Definen al juego como contenido de alto valor cultural, y como práctica social que se enseña y se aprende. Esto constituye el contexto en el que cobran significados contenidos de diferentes núcleos de aprendizajes y el modo privilegiado de abordar las propuestas didácticas con diferentes formatos de juegos propuestos por el docente y también por los niños a partir de la construcción de escenarios diseñados para enriquecerlos.

### **Propuesta de enseñanza de alfabetización temprana**

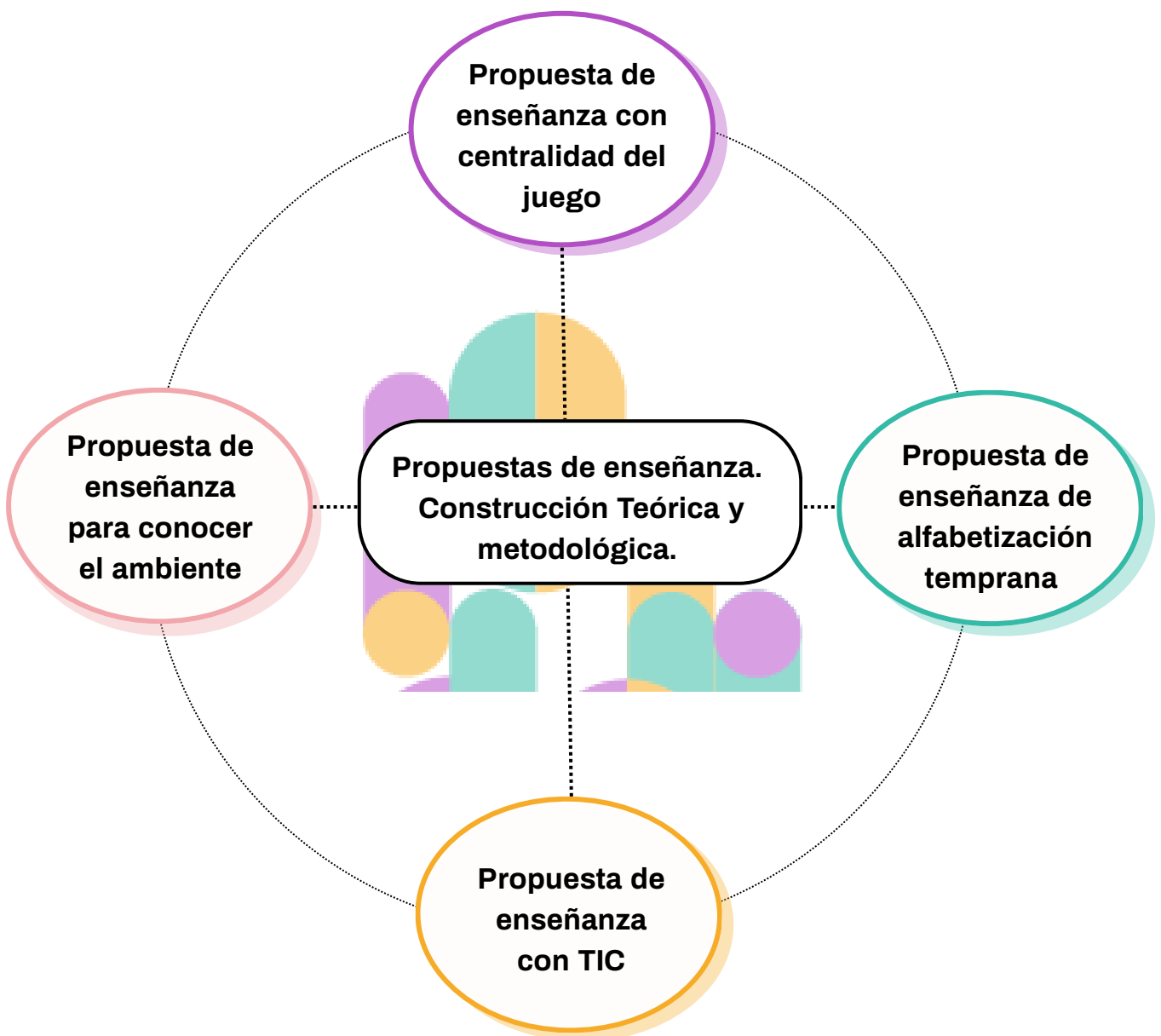
Consideran a la alfabetización temprana como práctica cultural que posibilita el ingreso a otros mundos posibles, en la que se habilita la participación en múltiples oportunidades de interacción con otros niños, con adultos y con el docente a través de situaciones donde se conversa, se lee, se escribe, se interactúa, se registra.

### Propuesta de enseñanza para conocer el ambiente

Ponen en contacto directo a los niños con objetos de conocimiento constituidos como recorte del ambiente, en los que se incluyen aspectos naturales, físicos, sociales y simbólicos, que promueven la resolución de problemas, la indagación de las propiedades de los objetos y el aprendizaje por descubrimiento.

### Propuesta de enseñanza con TIC

Constituyen un eje transversal en las prácticas cotidianas que promueven distintos conocimientos y lenguajes, propuestas centradas en la formación de sujetos capaces de construir habilidades y destrezas comunicativas y colaborativas en la sociedad actual, para promover saberes vinculados a la educación digital, la programación y la robótica.



## Nivel inicial y cultura digital

En consonancia con las distintas políticas públicas de inclusión digital que se vienen implementando, es oportuno compartir [contenidos educativos digitales \(CED\)](#) como una de las estrategias para continuar promoviendo la apropiación pedagógica de las TIC en el nivel y colaborar con el diseño de experiencias tendientes a un uso inteligente, cuidadoso y crítico.

Desde este posicionamiento, **la sala de nivel inicial no es sólo el lugar donde los niños aprenden, comparten, juegan sino también el primer espacio formal donde la cultura digital puede ser abordada de manera intencional, segura y significativa.**

La invitación es a centrar la mirada en qué se hace con los dispositivos tecnológicos, qué implicancias tiene y cuál es el lugar, desde el cual los niños construyen día a día su mirada como ciudadanos de esa cultura, corriendo el foco de los dispositivos, para reflexionar en torno a cómo y para qué se introducen las tecnologías en el nivel.

En la provincia, específicamente desde el nivel, se reconocen algunas publicaciones que se constituyen en antecedentes respecto de esta temática, como el [documento Las Tecnologías de la información y la comunicación en el nivel inicial y Prácticas Culturales de Alfabetización II en el Nivel Inicial](#). Ambos introducen y fomentan las prácticas innovadoras, reconocen la heterogeneidad de las infancias actuales, abordan el concepto de plurialfabetización y la relevancia de la presencia de las TIC en el nivel.

En Argentina, los [Núcleos de Aprendizajes Prioritarios \(NAP\) de Educación Digital, Programación y Robótica](#), aprobados en 2018 Resolución CFE 343/18, establecieron por primera vez que la alfabetización digital debe comenzar desde la sala de 4 años.

Se reconocen y valoran así, estos recorridos nacionales y provinciales y para continuarlos, los documentos que se compartirán en esta serie, buscan promover la integración significativa de la tecnología en propuestas de enseñanza, con prácticas inclusivas, accesibles y contextualizadas revalorizando el rol docente como mediador cultural y diseñador de experiencias que se ofrecen desde un abanico amplio de lenguajes que remiten a diversos ámbitos y núcleos.



# ¿Qué significa alfabetizar digitalmente en el Nivel Inicial?

Alfabetizar digitalmente en la sala requiere ampliar la concepción del uso de aplicaciones, manejo de dispositivos o el juego en pantalla, lo cual implica:

- Reconocer las tecnologías como parte de la vida cotidiana (en el hogar, la escuela, la comunidad).
- Desarrollar curiosidad, creatividad e imaginación a través de recursos digitales y físicos.
- Explorar secuencias ordenadas de acciones (pensamiento algorítmico) desde situaciones de juego.
- Construir hábitos de uso seguro, responsable y respetuoso en entornos digitales.
- Aprender con otros, compartir experiencias y comunicarse con personas que no están físicamente presentes.

En la actualidad, desde edades muy tempranas, los niños acceden al uso de pantallas a través de diversos dispositivos presentes en distintos ámbitos de la vida cotidiana. En la sala, estas tecnologías son identificadas, reconocidas e integradas de manera intencional en las propuestas de enseñanza, con el fin de enriquecer la planificación.

En este sentido, resulta fundamental acompañar estos usos promoviendo el desarrollo de habilidades que favorezcan prácticas responsables y seguras. Esto es clave para fortalecer los vínculos de confianza con los adultos responsables, de modo que los niños se sientan habilitados a preguntar, a comunicar sus inquietudes, dudas o hasta solicitar ayuda cuando lo necesiten.

## Para intercambiar...

¿Qué tecnologías digitales conocen los niños?, ¿Cuáles de ellas usan en sus casas? Partir de esas experiencias previas es el primer paso de cualquier propuesta de alfabetización digital. Y vos... ¿cuál utilizas?

## El juego como puerta de entrada

La centralidad del juego se basa en el supuesto de que en el Nivel Inicial, se enseña y se aprende en “clave lúdica” (Sarlé, 2008). En este sentido, muchos aprendizajes ocurren en el marco del juego, que constituye tanto un contenido como un recurso didáctico, y la tecnología no es la excepción. Las propuestas didácticas más potentes son aquellas que integran recursos digitales con materiales concretos y situaciones lúdicas que los niños ya conocen.

En el año 2019, la provincia de Entre Ríos fue beneficiaria de la entrega de recursos digitales al 100% de las instituciones de Educación Inicial de gestión estatal. Asimismo, durante 2025, más de 30 instituciones recibieron nuevo equipamiento tecnológico, fortaleciendo así las condiciones para la integración pedagógica de las TIC.

A continuación se comparte un documento que ofrece reflexiones y propuestas sobre el uso de TIC en el marco de propuestas didácticas ligadas a la organización de escenarios de juego. La transformación de los espacios físicos en ambientes para el aprendizaje, la presencia de TIC en los escenarios, el tipo de materiales seleccionados y el modo en que los niños accederán a él, constituyen componentes centrales en el diseño de las situaciones de enseñanza de calidad.

### Para seguir explorando...

Juego, exploración y creación en escenarios enriquecidos con tecnologías digitales, es un documento elaborado Susana De Angelis:

[https://drive.google.com/file/d/1XaZKh\\_1x2mjDpTTi3xH\\_aqXNcPvF2zKj/view](https://drive.google.com/file/d/1XaZKh_1x2mjDpTTi3xH_aqXNcPvF2zKj/view)

Escenarios de juegos que permiten la participación activa de los niños, la elección de los mismos según sus intereses, y que favorecen las experiencias formativas para la construcción de sentidos en torno a la apropiación del mundo, de aquellos saberes relevantes para la educación de los más pequeños.

### Para intercambiar...

¿Qué significa la idea de plantear 'escenarios enriquecidos con tecnologías'?,  
¿Cuál de las propuestas les resultan más potentes para implementar?, ¿Por  
qué?, ¿Han creado escenarios enriquecidos con tecnologías en sus salas?

Así como el espacio constituye un elemento curricular a planificar, lo que llamamos el “ambiente alfabetizador” la mediación docente para integrar la tecnología es fundamental, a nivel de la intervención y de las estrategias que implementa. Lo que se necesita es la curiosidad, la creatividad, la disposición para aprender junto a sus colegas y los niños para explorar los dispositivos digitales con los que cuenta la institución y sobre todo poder identificar con claridad los propósitos, los contenidos, las actividades y los juegos que se van a proponer.

En muchos casos, algunos docentes ofician de referentes tecnológicos al promover y alentar a los colegas para planificar escenarios sonoros, imágenes editadas, videos animados, entre tantas otras opciones. Lo más importante es que se pueda identificar a alguien a nivel institucional que acompañe el proceso y pueda compartir lo que va aprendiendo con el resto de sus colegas.

No hace falta dominar la tecnología de antemano. Basta con una pregunta, un grupo de niños curiosos y un docente dispuesto a aprender junto a ellos, así como compartir las dudas e inquietudes propias con colegas que alienten y habiliten el conocimiento y uso de nuevos recursos.

Para finalizar, retomamos un video de Patricia Sarlé, Doctora en Educación, en el cual recupera la importancia del juego en la sala, su promoción y el rol del docente en cada momento. (<https://youtu.be/vPI0f-WavgA?si=mv--2utNUKtDnnu->)



## Recursos educativos para seguir profundizando



Recurso interactivo sobre Ciudadanía Digital, publicado en el **Portal Aprender**  
<https://cge.entferios.gov.ar/recursosaprender/sociedad-digital/index.html>

Podés encontrar más información en <https://aprender.entferios.edu.ar/> o [@portalaprender](#)



Conferencia de Daniel Brailovsky y Angela Menchón “**Hacia una educación digital integral**” <https://www.youtube.com/live/KvXiimS46-l?t=1838s>



## Bibliografía



- Consejo General de Educación de Entre Ríos. (2024). Plan Educativo Provincial 2023-2027. Gobierno de Entre Ríos. Disponible en: [aprender.entrierios.edu.ar/plan-educativo-provincial-2023-2027](https://aprender.entrierios.edu.ar/plan-educativo-provincial-2023-2027)
- Consejo General de Educación de Entre Ríos. (2025). Resolución N° 3686/25 CGE: Calendario Escolar Ciclo Lectivo 2026. Gobierno de Entre Ríos. Disponible en <https://aprender.entrierios.edu.ar/calendario-escolar-2026/>
- Consejo General de Educación de Entre Ríos. (2008). Lineamientos Curriculares para la Educación Inicial. Gobierno de Entre Ríos. Disponible en <https://aprender.entrierios.edu.ar/documentos-institucionales-segun-el-nivel-y-la-modalidad/>
- Consejo General de Educación de Entre Ríos. (2019). Programa Inicial Digital (Resolución N.º 2789/19 CGE). Portal Aprender. Disponible en <https://aprender.entrierios.edu.ar/programa-inicial-digital/>
- Consejo General de Educación de Entre Ríos. (2010). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación Inicial: Documento de apoyo a los Lineamientos Curriculares para la Educación Inicial. Gobierno de Entre Ríos. Disponible en <https://aprender.entrierios.edu.ar/wp-content/uploads/2022/06/Documento-de-apoyo-las-tecnologias-de-la-iinformacion-y-la-comunicacion-en-la-educacion-inicial-3.pdf>
- Consejo General de Educación de Entre Ríos. (2017). Prácticas culturales de alfabetización en la Educación Inicial. Series de “Claves de Nivel Inicial”. Gobierno de Entre Ríos. Disponible en <https://aprender.entrierios.edu.ar/wp-content/uploads/2019/11/CLAVES-II.pdf>



## Bibliografía



- Ministerio de Educación de la Nación. (2019). Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Educación Digital, Programación y Robótica. Educ.ar. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/150123/nap-de-educacion-digital-programacion-y-robotica>
- Nelson, K. (1996). Language in Cognitive Development. The Emergence of the Mediated Mind. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tomasello, M. (1998). Introduction a cognitive-funtional perspectiva on language structure. In The New Psychology of Language: Cognitive and Functional Approaches to Lanuage Structure. Lawrence Erlbaum: 7-23.
- Rosemberg, C.R., Silva, M.L., Borzone, A.M. (2010). Módulo 1: El desarrollo del lenguaje y el desarrollo cognitivo en el Jardín de Infantes. Fundación Arcor, CONICET, Consejo General de Educación de la Provincia de Entre Ríos. Disponible en [https://fundacionarcor.org/wp-content/uploads/2020/11/1393190808\\_mdulo1er\\_ok.pdf](https://fundacionarcor.org/wp-content/uploads/2020/11/1393190808_mdulo1er_ok.pdf)
- Sarlé, P. (2008). Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos. Noveduc. Buenos Aires.





@prender

**ER** CONSEJO GENERAL  
DE EDUCACIÓN

