

<https://doi.org/10.52387/1811-5470.2025.3.07>
CZU: 37.01/.015:004.4/.7:373.2

PEDAGOGIA DIGITALĂ: LIANT ÎNTRE DIGITALIZARE ȘI DEZVOLTAREA PREȘCOLARILOR

Aurelia IANCU,
doctorandă, Școala Doctorală Științe ale Educației,
Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”, RM,
profesoară, Școala Gimnazială „Petre Ghelmez”, București, România
ORCID: 0000-0002-9352-8204
E-mail: auraalexiancu@yahoo.com

Rezumat. *Articolul explorează impactul pozitiv al platformelor digitale în dezvoltarea limbajului copiilor preșcolari. Prin utilizarea aplicațiilor și jocurilor educaționale interactive, copiii sunt expuși la activități care promovează învățarea vocabularului, pronunției și înțelegerii conceptelor lingvistice de bază. Aceste platforme creează oportunități de interacțiune, atât cu conținutul digital, cât și cu alți copii sau educatori, facilitând astfel dezvoltarea competențelor de comunicare. Studiile menționate în articol arată că utilizarea tehnologiei digitale într-un mod echilibrat și adecvat vârstei contribuie la stimularea abilităților lingvistice și cognitive. Platformele interactive, cum ar fi cele de povești animate, jocuri de asociere cuvânt–imagine sau aplicații de pronunție, sunt exemple care pot încuraja dezvoltarea limbajului. Utilizarea judicioasă a platformelor digitale în predare și învățare aduce numeroase beneficii învățământului preșcolar, ajutând la îmbunătățirea procesului educațional, implicând preșcolarii și pregătindu-i pentru cerințele școlii. Crearea de resurse digitale prin intermediul platformelor digitale oferă multe beneficii în educație și aduce un plus de interactivitate, acces la informații diverse și posibilități multiple de învățare. Într-un mediu educațional în continuă schimbare, aplicarea tehnologiei digitale în învățământul preșcolar reprezintă atât o provocare, cât și o oportunitate. Acest articol analizează potențialul resurselor digitale în grădiniță și condițiile necesare pentru o utilizare echilibrată și benefică a acestora în dezvoltarea timpurie a copiilor. Tehnologia digitală a devenit o parte importantă a vieții de zi cu zi, iar copiii de astăzi cresc într-un mediu profund tehnologizat. De la o vârstă foarte fragedă, preșcolarii sunt expuși la dispozitive digitale, precum telefoanele mobile, tabletele sau televizoarele inteligente. Această realitate nu poate fi ignorată în procesul educațional, însă presupune că adulții (părinți și profesori) au o mare responsabilitate în ghidarea corespunzătoare a modului de utilizare a acestor resurse.*

Cuvinte-cheie: *digitale, învățământ preșcolar, dezvoltarea limbajului, tehnologie educațională, aplicații interactive, competențe lingvistice, jocuri educaționale.*

DIGITAL PEDAGOGY CONNECTING DIGITIZATION AND PRESCHOOL DEVELOPMENT

Summary. *The article explores the positive impact of digital platforms on preschool children's language development. Through the use of interactive educational apps and games, children are exposed to activities that promote vocabulary learning, pronunciation, and understanding of basic language concepts. These platforms create opportunities for interaction, both with digital content and with other children or educators, thus facilitating the development of communication skills. The studies mentioned in the article show that using digital technology in a balanced and age-appropriate way helps to boost language and cognitive skills. Interactive platforms such as animated storyboards, word-picture matching games or pronunciation apps are examples that can encourage language development. The judicious use of digital platforms in teaching and learning in bringing benefits to the preschool environment, helping to create the process of teaching, involving preschoolers and preparing them for the demands of school. Using the platform to create digital resources brings many benefits in digital education and provides interactivity, access to diverse information and learning possibilities. In the ever-changing educational environment, the application of digital technology in preschool education is both a challenge and an opportunity. This article analyzes the potential of digital resources in kindergarten and the necessary conditions for a balanced and beneficial use of these resources for the early development of children. Digital technology has become an important part of everyday life, and today's children grow up in a deeply technological environment. From a very young age, preschoolers are exposed to digital*

devices such as mobile phones, tablets or smart TVs. This reality cannot be ignored in the educational process, but it means that adults (parents and teachers) have a great responsibility in guiding the correct use of these resources.

Keywords: digital platforms, preschool education, language development, educational technology, interactive applications, language skills, educational games.

Introducere. Într-o eră în care digitalizarea a devenit o componentă esențială a societății, educația nu poate rămâne în urmă. Mai ales în contextul educației preșcolare, unde formarea copiilor implică nu doar dezvoltarea cognitivă, ci și dezvoltarea socio-emoțională, pedagogia digitală poate juca un rol crucial. Instrumentele digitale, atunci când sunt integrate cu pricepere în procesul educațional, nu doar că facilitează învățarea, dar și susțin dezvoltarea preșcolarilor într-un mod inovator și captivant. Învățarea prin joc și interacțiune este fundamentală la acest nivel, iar instrumentele digitale bine alese pot îmbina latura educativă cu cea distractivă, generând experiențe de învățare mai bogate și mai atractive. TIC înseamnă „un set de resurse tehnologice digitale pentru comunicare, creare, transmitere, stocare și management al informațiilor. Tehnologie bazată pe calculatoare, periferice, transmisie de date în bandă largă, Internet” [4, p.9].

Dezvoltarea preșcolarilor cu ajutorul instrumentelor digitale. Profesorii pentru educație preșcolară trebuie să aleagă instrumentele digitale în funcție de valențele pedagogice ale acestora. Pandemia globală a accentuat necesitatea digitalizării educației, iar învățământul preșcolar nu a fost o excepție. Deși trecerea bruscă la educația online a prins mulți profesori și părinți nepregătiți, experiența a evidențiat potențialul semnificativ al instrumentelor digitale. Platformele online s-au dezvoltat rapid în ultimii ani, mai ales pe parcursul pandemiei COVID-19. O multitudine de platforme continuă să pună la dispoziție o gamă largă și variată de aplicații și instrumente utile pentru formarea diferitelor competențe. Repetarea ideii privind tranziția bruscă la educația online nu este necesară, astfel aceasta a fost eliminată pentru claritate și concizie.

În acest context, aplicații precum **Jigsaw Planet** sau **Liveworksheets** au demonstrat cum jocurile educative și fișele de lucru interactive pot fi folosite pentru a capta atenția copiilor și a stimula învățarea într-un mod plăcut. De exemplu, Jigsaw Planet oferă oportunitatea de a transforma imagini și texte în puzzle-uri, ajutând la dezvoltarea abilităților cognitive și de rezolvare de probleme ale copiilor, menținând

în același timp dimensiunea ludică, esențială în educația preșcolară.

Aplicațiile interactive le permit copiilor să exploreze cuvinte noi, asociindu-le cu imagini și sunete, ceea ce contribuie la formarea conexiunilor între cuvinte și conceptele reprezentate. Această asocier vizual-auditivă este esențială pentru dezvoltarea vocabularului la vârsta preșcolară, deoarece copiii învață cel mai bine când pot corela cuvintele cu imagini sau acțiuni concrete.

Pedagogia digitală, ca domeniu aflat în continuă dezvoltare, face legătura între utilizarea tehnologiei și procesele educaționale, având drept scop îmbunătățirea calității învățării. La nivel preșcolar, tehnologiile digitale trebuie integrate cu scopuri pedagogice clare, adaptate nevoilor și nivelului de dezvoltare al copiilor. Instrumentele digitale nu sunt doar un substitut al activităților clasice, ci reprezintă o extindere a posibilităților de învățare.

De exemplu, prin utilizarea **Liveworksheets**, educatoarele pot transforma fișele de lucru tradiționale în exerciții interactive, care să includă elemente multimedia, cum ar fi sunetele și videoclipurile, stimulând astfel curiozitatea și implicarea activă a copiilor.

Aceste instrumente nu doar că facilitează interacțiunea și colaborarea, dar oferă și posibilitatea unui feedback imediat, aspect important în procesul de autocorectare și învățare prin experimentare. În plus, ele permit personalizarea activităților educaționale, oferindu-le copiilor șansa de a explora în propriul ritm și de a se dezvolta într-un mod natural și captivant.

Instrumentele digitale moderne, precum **Blabberize**, oferă și oportunități de dezvoltare a creativității și a abilităților de comunicare. Această aplicație permite transformarea unei imagini într-o animație vorbitoare, oferindu-le preșcolarilor ocazia de a explora limbajul și expresiile într-un mod interactiv și amuzant. Astfel de activități nu doar că stimulează creativitatea, dar încurajează și dezvoltarea abilităților de vorbire și comunicare, esențiale în perioada preșcolară.

Prin aceste exemple, se poate observa cum tehnologia poate fi un suport eficient pentru dezvoltarea preșcolarilor, dacă este folosită cu discernământ și într-un cadru educațional bine structurat. Platforme precum **Wordwall** sau **Quizizz**, care oferă posibilitatea creării de quizuri și teste interactive, au demonstrat cum se pot evalua cunoștințele copiilor într-un mod dinamic și atractiv, stimulând gândirea critică și implicarea activă în procesul de învățare.

Cu toate acestea, pedagogia digitală trebuie aplicată cu măsură și echilibru. Deși tehnologia oferă oportunități educaționale vaste, este important ca aceste resurse să fie integrate astfel încât să nu limiteze interacțiunile directe dintre copii și educatori. De exemplu, utilizarea excesivă a instrumentelor digitale poate reduce timpul petrecut în activități fizice sau jocuri sociale, care sunt esențiale pentru dezvoltarea armonioasă a preșcolarilor.

Astfel, un profesor trebuie să fie selectiv în alegerea instrumentelor digitale, utilizându-le ca o completare a activităților tradiționale și nu ca un înlocuitor. Aplicații precum *Liveworksheets* sau *Blabberize* pot sprijini învățarea prin inovație și creativitate, dar este esențial să se mențină un echilibru între tehnologie și metodele clasice de predare, care contribuie la dezvoltarea completă a copilului.

Pedagogia digitală reprezintă un domeniu emergent care investighează modul în care tehnologiile digitale pot fi integrate în procesul de predare și învățare. Odată cu expansiunea rapidă a resurselor educaționale deschise (RED), există o cerință tot mai mare pentru dezvoltarea unei metodologii practice de organizare a bazelor de date, concentrându-se pe principiile unei taxonomii pedagogice clare.

Această metodologie urmărește să recunoască și să ierarhizeze RED (resurse educaționale deschise) pe baza unor criterii care evidențiază utilizarea lor eficientă în sala de clasă, cu scopul de a facilita procesul de învățare. Importanța RED în transformarea educației și dezvoltarea experiențelor de învățare este esențială în epoca digitală actuală.

Din acest motiv, este necesară o structură bine fundamentată, sprijinită de instrumente de căutare performante, flexibile și intuitive, pentru a simplifica selecția resurselor educaționale necesare dintr-o bază de date RED aflată în continuă expansiune.

Această cercetare explorează criteriile de organizare a bazelor de date care pun în evidență

taxonomia pedagogică, analizează impactul potențial al RED în modernizarea educației și în crearea unor experiențe de învățare mai captivante și discută atributele esențiale ale unei resurse educaționale valoroase dintr-o bază de date în dezvoltare continuă.

Prin abordarea acestor teme, lucrarea contribuie la dezbaterile asupra pedagogiei digitale și oferă perspective valoroase pentru o utilizare mai eficientă a RED în optimizarea procesului de predare și învățare.

Criteriile pentru organizarea bazelor de date cu resurse educaționale deschise (RED) au fost tema multor cercetări încă de când au apărut. TESSA RED, inițiat de profesorul sud-african Dr. Rob Kadel, a fost conceput pentru a facilita predarea clasificării științifice într-un context de clasă rurală [1]. Acest proiect a stabilit fundamentele pentru educația deschisă și pedagogia deschisă, care promovează distribuirea resurselor de e-learning pentru scopuri educaționale [2]. În sprijinul acestei inițiative, a fost înățătată taxonomia care cuprinde dimensiuni cognitive, tehnice și pedagogice [3]. Taxonomia respectivă reprezintă un model bazat pe instrumente, cu un accent pragmatic asupra tehnologiei digitale, care s-a aplicat pentru dezvoltarea de resurse online pentru învățarea limbilor [5]. Pentru a sprijini acest proces, IMS Learning Design este folosit să clasifice și să eticheteze conținutului de învățare [6]. De-a lungul timpului, domeniul s-a lărgit dincolo de organizarea resurselor educaționale, adresând și provocările pragmatice legate de utilizarea acestora [7]. Totodată, conceptul de pedagogie deschisă și practicile educaționale deschise (PED) a căpătat o importanță tot mai mare [8], fiind văzut ca un mod de a depăși simpla utilizare a resurselor, în favoarea unui parteneriat pentru inovarea pedagogică [9]. În consecință, cerințele de structurare a bazelor de date cu RED au avansat pentru a integra un accent sporit pe pedagogia deschisă și practicile educaționale deschise.

Resursele educaționale deschise (RED) au capacitatea de a transforma învățământul și de a realiza procese de învățare mai captivante. Ideea a fost inițial prezentată de David Wiley în 2002 [9], argumentând că tehnologia utilizată pentru crearea unui creion este aceeași cu cea folosită pentru a produce resurse digitale care aceste resurse ar trebui să fie accesibile și gratuite. Metafora creionului a fost

folosită ca o taxonomie pentru a înțelege mișcarea open source [1]. Taxonomie care funcționează și ca un cadru conceptual, ajutând la descrierea și înțelegerea diverselor resurse educaționale disponibile și a modalităților prin care acestea pot fi folosite [8]. În plus, este esențială o colaborare între experții în pedagogie și tehnologie pentru dezvoltarea resurselor online destinate învățării limbilor străine [6], aspect care necesită utilizarea taxonomiei IMS Learning Design și a altor trăsături pedagogice [5]. Pentru a sprijini acest demers, videoclipurile didactice pot funcționa ca resurse educaționale multimediale, mai ales în Africa de Sud [2], oferind o soluție mai temeinică a materialului prezentat și implicând elevii într-un mod sugestiv [3]. Prin folosirea RED, profesorii pot realiza activități pentru învățare mai atractive și le pot structura la trebuința specifică elevilor [5].

Această taxonomie a fost creată pentru a ajuta profesorii să identifice rapid cele mai adecvate resurse dintr-o bază de date în expansiune constantă. Exemplul unui profesor dintr-o zonă rurală care a dorit să predea clasificarea științifică elevilor săi din clasă [1], iar o resursă educațională deschisă (RED) a fost găsită pentru a explica clasificarea într-un mod adaptat contextului și nevoilor clasei [2]. Taxonomia RED include clasificări pe dimensiuni cognitive, afective, psihomotorii și metacognitive [3] și folosește drept ghid util în alegerea resurselor potrivite pentru diverse contexte de predare [5]. Aceasta poate fi aplicată în domenii precum e-learning, învățarea limbilor străine și cooperarea pedagogică [6], permițând profesorilor să clasifice și să eticheteze conținutul de învățare folosind metadatele relevante [7], facilitând astfel identificarea resurselor adecvate pentru o predare eficientă, dincolo de provocările pragmatice asociate utilizării acestora [8]. Termenul Resurse pentru educație deschisă (RED) a fost introdus pentru prima dată în 2002 [9] și reprezintă un instrument esențial pentru profesori în procesul de selecție a celor mai relevante resurse dintr-o varietate extinsă de materiale.

Este evident că societatea românească se află într-o continuă evoluție, ceea ce face inevitabilă o schimbare profundă în sistemul educațional. Contextul pandemiei a accelerat aceste transformări, mutând educația în mediul online, o tranziție care a surprins mulți elevi și profesori nepregătiți, atât în ceea ce privește abilitățile digitale, cât și resursele necesare.

Această schimbare rapidă a forțat cadrele didactice și elevii să se adapteze, fie prin auto-învățare, fie prin participarea la cursuri de formare, adesea costisitoare.

Dacă pentru învățământul primar, gimnazial și liceal, tranziția la online a fost mai bine structurată și susținută, pentru învățământul preșcolar situația a fost diferită. Educația la acest nivel depinde în mare măsură de implicarea părinților, fie că activitățile se desfășoară în regim sincron, fie asincron. În educația online, utilizarea instrumentelor digitale este esențială, dar acestea trebuie selectate cu grijă, având în vedere valoarea lor pedagogică în aspecte precum interacțiunea, colaborarea, comunicarea și evaluarea, dar și în raport cu nevoile și nivelul de dezvoltare al copiilor din grupă.

Având în vedere că jocul constituie activitatea principală în grădiniță, în strategia mea didactică am integrat instrumente digitale care să mențină componenta ludică, dar care, în același timp, să capteze atenția și să mențină interesul copiilor pe tot parcursul activității. Scopul a fost să îmbin aspectele formative și informative într-un mod creativ, dezvoltând abilități și competențe specifice fiecărei activități. Din experiența mea, am observat că jocurile digitale interactive sunt extrem de apreciate de copii.

Având la dispoziție o multitudine de instrumente digitale, fiecare profesor are libertatea de a alege cele mai potrivite resurse, care să corespundă nevoilor sale și experienței proprii, pentru a asigura coerența procesului didactic în acest mediu dinamic. Deși educația online nu poate înlocui complet învățământul tradițional, ea joacă un rol important ca extensie complementară a acestuia, iar integrarea noilor tehnologii în educație are scopul de a îmbunătăți rezultatele procesului educativ și de a contribui la creșterea performanței sistemului educațional

Platforma **Jigsaw Planet** (www.jigsawplanet.com) este o aplicație care permite încărcarea fișierelor de tip text sau imagine și transformarea acestora în puzzle-uri, ajustând complexitatea în funcție de preferințe (de la 3 până la câteva sute de piese). Aplicația este gratuită și nu necesită crearea unui cont de utilizator.

Liveworksheets (www.liveworksheets.com) permite transformarea foilor de lucru tradiționale (în formate doc, pdf, jpg) în exerciții interactive

online, care includ funcții de autocorecție, numite „foi de lucru interactive”. Acestea pot integra sunete, videoclipuri, exerciții de tip drag-and-drop, alăturare cu săgeți, alegere multiplă și chiar exerciții de vorbire, unde preșcolarii folosesc microfonul. Foile de lucru pot fi păstrate private (cu o limită de 30 de fișiere), iar utilizatorii pot crea cărți digitale. O parte dintre fișe pot fi descărcate în format pdf (dacă autorul permite), iar cei care folosesc Google Classroom le pot atribui direct grupurilor formate. Se pot descărca până la 10 fișe de lucru pe zi.

Worldwall (<https://wordwall.net>) este o aplicație digitală ușor de folosit și plăcută de copii datorită elementelor ludice pe care le înserăm. (exemple: anagrame, puzzlele, spînzurătoarea, adevărat sau fals, sortează rebus, cuvântul lipsă, etc.)

Blabberize (blabberize.com) este un instrument de editare foto care creează animații vorbitoare din imagini. Utilizatorii pot încărca o imagine, selecta o zonă pentru „gură” și înregistra un mesaj vocal folosind microfonul, sau încărca un fișier mp4 scurt. Animația completă poate fi salvată și distribuită prin e-mail sau încorporată pe un site web, blog sau wiki. Utilizatorii pot partaja animațiile prin URL și pot seta conținutul ca „matur” sau „privat” pentru a controla vizibilitatea.

Learningapps (<https://learningapps.org/>) este o aplicație care oferă modele, precum și posibilitatea creării de conținut. (exemple: unește perechile,

puzzlele, rebus, completează cuvântul sau litera care lipsește etc.)

Concluzii :

Pedagogia digitală constituie un element esențial de legătură între nevoile de dezvoltare ale preșcolarilor și digitalizarea tot mai prezentă în educație. Instrumentele digitale, cum ar fi Jigsaw Planet, Liveworksheets, LearningApps, Wordwall, Blabberize și altele, oferă oportunități educaționale variate și atractive, stimulând atât dezvoltarea cognitivă, cât și cea socio-emoțională.

Cu toate acestea, succesul integrării acestor instrumente depinde de capacitatea profesorilor de a le utiliza într-un mod echilibrat și adaptat, asigurând astfel o educație holistică și de calitate pentru copiii din grădinițe. Beneficiile pentru copiii preșcolari constau în crearea unui mediu de învățare mai confortabil, organizat și logic, care stimulează creativitatea. Totuși, este esențial modul și frecvența cu care se realizează această integrare, pentru a evita riscul apariției unei dependențe de tehnologie.

Educația preșcolară este o etapă esențială în dezvoltarea copiilor, iar utilizarea tehnologiei poate aduce beneficii semnificative. Prin urmare, integrarea aplicațiilor digitale în educația preșcolară poate reprezenta un instrument valoros în sprijinirea dezvoltării armonioase a copiilor, cu condiția ca această integrare să fie gestionată cu responsabilitate și discernământ.

REFERINȚE BIBLIOGRAFICE:

1. CHTENA, N. „Opening” Art History: Exploring the Motivations and Practices of Faculty Using Open Educational Resources in Lower-Level and General Education Art History Courses. (2021). Disponibil: <https://colab.ws/articles/10.5334%2Fjime.677>
2. CONOLE G., FILL K. A Learning Design Toolkit to Create Pedagogically Effective Learning Activities. 2005. Disponibil: <https://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/2005-8>
3. HANNAFIN M., LAND S., OLIVER K. Open Learning Environments: Foundations, Methods, and Models. 1999. Disponibil: https://www.researchgate.net/publication/237035032_Open_Learning_Environments_Foundations_methods_and_model
4. ISTRATE O. Efecte și rezultate ale utilizării TIC în educație. În Vlada Marin (coordonator) Conferința Națională de Învățământ Virtual. București, 2010.
5. JHANGIANI R. Pragmatism vs. Idealism and the Identity Crisis of OER Advocacy. 2017. Disponibil: <https://openpraxis.org/articles/10.5944/openpraxis.9.2.569>

6. MURPHY P., WOLFENDEN F. *Developing a Pedagogy of Mutuality in a Capability Approach: Teachers' Experiences of Using the Open Educational Resources (OER) of the Teacher Education in Sub-Saharan Africa (TESSA) Programme.* (2013). Disponibil: <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijedudev.2012.09.010>
7. OLIVER J. *Short Instructional Videos as Multimodal Open Educational Resources in a Language Classroom.* 2019. Disponibil: https://www.researchgate.net/publication/336134249_Short_Instructional_Videos_as_Multimodal_Open_Educational_Resources_for_a_Language_Classroom
8. OTTO D. *Driven by Emotions! The Effect of Attitudes on Intention and Behaviour Regarding Open Educational Resources (OER).* 2021. Disponibil: <https://jime.open.ac.uk/articles/10.5334/jime.606>
9. ROGERSON-REVELL P. *Directions in e-learning tools and technologies and their relevance to online distance language education.* Open Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning, 2007, p. 57-74. <https://doi.org/10.1080/02680510601100168>