CONTENIDOS EN CASA

Dirección de
EDUCACIÓN INICIAL
Consejo General de Educación
Gobierno de Entre Ríos

Dirección de
EDUCACIÓN DE GESTIÓN PRIVADA
Consejo General de Educación
Gobierno de Entre Ríos

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN
Gobierno de Entre Ríos

CONTENIDOS EN CASA

AUTORIDADES

PRESIDENTE
Martín Müller

VOCALES
Griselda Di Lello
Exequiel Coronoffo
Humberto Javier José

SECRETARÍA GENERAL
Pablo Vittor

ASESORÍA TÉCNICA
Graciela Bar

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL
Patricia López

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA
Mabel Creolani

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
María Alejandra Ballestena

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN DE GESTIÓN PRIVADA
Patricia Palleiro

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR
Verónica Schmidt

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN ESPECIAL
Paola Clari

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN TÉCNICO PROFESIONAL
Gustavo Casal

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN DE JÓVENES Y ADULTOS
Elvira Armúa

DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN FÍSICA
Belén Nesa

DIRECCIÓN DE INFORMACIÓN, EVALUACIÓN Y PLANEAMIENTO
Claudia Azcárate

COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y EVALUACIÓN
Lorena Colignon

COORDINACIÓN DE DESARROLLO CURRICULAR
Irma Bonfantino

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN
Gobierno de Entre Ríos

DOCUMENTO
PONERNOS EN JUEGO

> Redacción a cargo de:

Directora de la Dirección de Educación Inicial:
Prof. Patricia María Lopez.

Equipo Técnico Pedagógico:
Psicomotricista Andrea Godoy
Lic. Carolina Prigioni.

MARZO 2021

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. **5**

LAS CONDICIONES QUE IMPONE EL CONTEXTO ACTUAL **5**

LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO EN EL REGRESO A LA ESCOLARIDAD PRESENCIAL **7**

ORGANIZADORES DE LA ENSEÑANZA **8**

> La optimización de los ambientes. 8
> Nueva distribución de los tiempos. 8
> Las formas de agrupamiento. 9
> Los modos de intervención docente. 9
> El uso de recursos didácticos. 10
> La multitarea con propuestas diversas 10

DIFERENTES FORMATOS DE JUEGOS 11
> Juego dramático. 12
> Juego con objetos y de construcciones. 12
> Juegos con reglas convencionales. 12

EL JUEGO EN LA MODALIDAD VIRTUAL Y REMOTA **13**

> El Registro, La Evaluación Y La Comunicación 14

BIBLIOGRAFÍA **15**

INTRODUCCIÓN

Quiero tiempo pero tiempo no apurado
Tiempo de jugar que es el mejor
Por favor, me lo da suelto y no enjaulado
Adentro de un despertador.
MARIA ELENA WALSH

Este documento, **Ponernos en juego**, nos invita a involucrarnos, hacernos parte de esta nueva experiencia escolar que irrumpe con las formas conocidas. Este tiempo de excepcionalidad nos convoca a ampliar la mirada, a enriquecernos con nuevas búsquedas, preguntas, recorridos, vivencias, lecturas, producciones. Por ello, es importante darnos tiempo para poder reflexionar sobre todo lo acontecido lo que aprendimos de esta experiencia socio-educativa 2020-2021, lo que nos generó incertidumbre, lo que nos movilizó y hoy nos vuelve a interpelar desde una posición de mayor fortaleza en el camino recorrido.

Luego de haber transitado un año escolar diferente, **este inicio de ciclo lectivo imprime nuevas condiciones y posibilidades de habitar las instituciones escolares**, configurando diferentes modos de ser y estar, y de llevar adelante los procesos de enseñanza, desde la especificidad de la educación inicial, a fin de fortalecer las trayectorias escolares y asegurar la continuidad pedagógica 2020-2021.

Nos encontramos ante el desafío de repensar nuestra práctica docente, reinventarnos y buscar nuevos modos de vincularnos con nuestras/os estudiantes. En este sentido, para este comienzo será fundamental la Planificación Institucional y las decisiones que se tomen respecto a la organización del Período de Inicio, reconociendo al juego como uno de los pilares fundamentales. Acciones que deben orientarse a repensar las formas de cuidarnos, adecuando **los tiempos, los espacios, los agrupamientos, las estrategias de enseñanza más pertinentes, los recursos didácticos (juegos y juguetes)** según las características de la institución educativa, el contexto, cada grupo, para el diseño de propuestas pedagógicas significativas.

En este sentido, el regreso a las instancias presenciales bajo la modalidad mixta requiere:

+ implementar medidas de organización curricular en función de las recomendaciones que conforman los protocolos vigentes, atendiendo el derecho inalienable de la educación según lo establecido en la normativa vigente;

+ pensar en nuevas formas de habitar el espacio escolar estableciendo diferentes modos de convivir y de relacionarnos entre niños/as y adultos, priorizando el cuidado de la salud.

LAS CONDICIONES QUE IMPONE EL CONTEXTO ACTUAL

El presente documento sobre la implementación del juego se enmarca en el Programa "Contenidos en Casa" que viene desarrollando el Consejo General de Educación a fin de acompañar el desarrollo de los procesos de enseñanza en los diferentes niveles y modalidades del sistema educativo entrerriano, y en particular en el documento N° 9 "Orientaciones para la organización administrativa, institucional, curricular pedagógica y didáctica de las instituciones educativas al retorno de las clases presenciales".[1]

El documento N° 9, en el apartado de Nivel Inicial, afirma la importancia de la reorganización del espacio institucional y brinda re-

[1] Que se sostiene en la Resoluci–n N° 117/21 C.G.E. "Pautas para la organización y funcionamiento institucional" y en la N° 156/21 C.G.E. sobre la no asistencia a las instituciones escolares del personal directivo, docente, administrativo y de servicios auxiliares ni de los/as niños, niñas y estudiantes comprendidos en algunos de los grupos de riesgo y de poblaciones auxiliares que reemplaza a la Resolución 674/20.

comendaciones sobre diferentes aspectos a tener en cuenta al momento de volver a la presencialidad.
También hace referencia a cuestiones relacionadas con la utilización de espacios, tiempos, recursos y escenarios de juego, la relevancia de la planificación pedagógico-didáctica que requiere, la toma de las decisiones curriculares más pertinentes acerca de los sentidos de la socialización y la manera de abordar al juego y al lenguaje, propiciando lo colectivo desde la participación, los acuerdos, el intercambio.

Para favorecer los procesos de enseñanza y de aprendizajes en este contexto actual, es necesario **propiciar el desarrollo de la autonomía de cada niño y niña de 3, 4 y 5 años de acuerdo a sus posibilidades, a través de la vivencia de acciones de empatía y de cuidado grupal que redundará en el cuidado de la salud colectiva**. La situación que nos atraviesa nos permite recordar que contamos con herramientas de cuidado, pero tenemos el desafío de usarlas de otro modo, inventar nuevos recursos y nuevas maneras de cuidarse y cuidar. Es a partir del juego donde se habilitan experiencias, donde puede circular la palabra, los afectos y la imaginación, entre otros.

No hay cuidado sin juego, ni juegos que no impliquen cuidarse a sí mismo, ni cuidar al otro. En este sentido, se tornan relevantes las rondas de intercambio a fin de compartir a través del diálogo, de un cuento, una canción, una poesía, un juego, o un video, cuestiones significativas sobre la importancia de cuidarnos y cuidar, de cómo construir estas nuevas experiencias de socialización.

Se trata de generar acuerdos o estrategias de cuidado de manera conjunta con los niños y las niñas, partiendo de lo que saben, de lo que han vivenciado, de la información con la que cuentan, como así también, lo que perciben sobre este nuevo contexto para poder ampliar su mirada sobre la situación actual. Es fundamental, entonces, **dar información clara y precisa de la manera de cuidarnos adecuada a las posibilidades de niñas y niños** desde una contención y un sostén afectivo, pero respetando la distancia social y física. Vínculos que se construyen sosteniendo desde la palabra, la mirada, la escucha atenta, desde el compartir canciones, poesías, cuentos, movimientos, entre muchos otros.
El accionar individual debe cooperar con el bienestar común fomentando un ambiente de confianza y empatía. Una de las cuestiones centrales será, la manera de abordar las actividades cotidianas como la higiene, que redundan en la salud propia y en la del otro, como el lavado de manos y/o ponerse alcohol. Este aspecto primordial y básico de prevención se debe favorecer todo el tiempo de diversos modos. Se puede hacer a través del juego, de la música, formas creativas indirectas (hablar con un muñeco o un objeto, lectura de libros alusivos) o a partir de cualquier otra estrategia que sirva para transmitir la importancia de efectuar este acto correctamente.

LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO EN EL REGRESO A LA ESCOLARIDAD PRESENCIAL

Pensar al juego exige la reflexión sobre las nuevas condiciones que impone la escolaridad bimodal para la construcción de consensos, a fin de repensar las formas de favorecer el desarrollo de situaciones lúdicas, de actividades escolares que incluya al juego, a la participación, a las diferentes formas de expresión y comunicación, al movimiento, a los desplazamientos, entre otros. Una manera de hacer que da fundamento a las propuestas sobre el juego, el jugar y los materiales de juego compatible con la intencionalidad educativa del jardín de infantes. ¿Cuándo, cómo y a qué se puede jugar en cada institución escolar?

Para ello será necesario tomar conciencia del lugar que va a ocupar el juego en cada institución escolar, las características que son fundamentales sostener, propias de la especificidad del Nivel, y a la vez, encontrar un modo ordenado, pautado y planificado para poder implementar los diversos formatos de juego priorizando el cuidado de la salud.

En este sentido, es importante tener en cuenta que,

> "el pasaje de las definiciones teóricas pedagógicas, a las decisiones didácticas, que devienen luego, en aquello que el docente ofrece a sus niños y niñas, requiere de adecuaciones que nos permitan establecer un vínculo lógico entre un plano y otro. (...) Es frecuente que se produzcan quiebres entre el plano de lo que se piensa y expresa deliberadamente y aquello que la propuesta verdaderamente genera como posibilidad de aprendizaje"
> **(Fortalecerni, 2019).**

Se trata de aprovechar los espacios institucionales para analizar desde los marcos curriculares de referencia, cuáles son las características que adquiere la enseñanza en este período de inicio escolar, las nuevas formas de habitar las instituciones y de diseñar propuestas que resulten significativas para la modalidad presencial, virtual y remota de acuerdo a las posibilidades y limitaciones del grupo, de cada niño y niña en particular, recuperando lo enseñado, lo aprendido, lo vivenciado durante el 2020.

El juego considerado como un derecho, un contenido educativo, una pauta cultural, un recurso didáctico, entre otras definiciones, habilita en el jardín de infantes diversas experiencias pedagógicas: jugar para aprender, aprender jugando, jugar a lo que se aprende. Esta relación de juego y de enseñanza está pensada desde el eje puesto en la tarea cotidiana del docente en la presencialidad y del sostenimiento de las actividades virtuales y remotas en los hogares, de acuerdo a la intencionalidad pedagógica.

Vale interrogarse sobre ¿Qué características asume el juego en este contexto escolar? ¿Cuál es la importancia del rol docente en el juego tanto en la presencialidad, como en la virtualidad o la modalidad remota? ¿De qué manera se puede continuar y/o profundizar el desarrollo de las propuestas en los hogares? ¿Cómo sostener la enseñanza del juego desde la modalidad virtual y/o remota con aquellos niños y niñas que pertenecen a las poblaciones de riesgo? ¿Cuáles son las estrategias pedagógicas más pertinentes para favorecer las situaciones de juego en sus distintos formatos? Algunos interrogantes se van a ir respondiendo en el presente documento, otros con el acontecer en la práctica diaria y otros nos invitan a seguir pensando junto a nuestras/os colegas docentes.

En este tiempo, la cotidianeidad de los jardines de infantes se ve teñida de ciertas características muy peculiares y complejas que serán necesarias analizar para organizar una lógica de funcionamiento diferente. Más allá de ello, es importante tener presente que se pueden identificar distintos tipos de propuestas y actividades, unas sujetas a variaciones y otras, más estables, que se reiteran más o menos de la misma manera. Son las actividades cotidianas y aquellas actividades en las que se abordan los contenidos que se encuentran directamente implicados en el desarrollo de una unidad didáctica, de un proyecto o una secuencia.

ORGANIZADORES DE LA ENSEÑANZA

A continuación, se plantean algunas sugerencias, condiciones de posibilidad, en las instituciones, que operan como organizadores de la enseñanza, que es oportuno resignificar desde el análisis de las perspectivas actuales. Cada **organizador de la enseñanza** requiere la elaboración y la implementación de diversas estrategias que pueden colaborar a la hora de planificar propuestas pedagógicas que favorezcan la presencia del juego, tanto como contenido de alto valor cultural, como modo de enseñar contenidos y que inviten a explorar, a comunicar, a vivenciar, a disfrutar aprendiendo.

LA OPTIMIZACIÓN DE LOS AMBIENTES

Es necesario acordar a nivel institucional los espacios destinados al juego dentro de la sala, siempre que las dimensiones lo permitan, para el uso de espacios compartidos como pasillos, el SUM, y el patio, deberán construirse criterios consensuados a partir de la elaboración de cronogramas y turnos.

Más allá de las condiciones que nos imponen los protocolos, es necesario seguir propiciando un ambiente escolar flexible y variable, en donde a medida que se van abordando diferentes proyectos, se vaya transformando, 'mudando' los diferentes escenarios lúdicos, incluyendo aquellos recursos pedagógicos que resulten significativos y pertinentes para la implementación de las propuestas planificadas.

Es oportuno hacer visible aquello que se hace a través de simples producciones que van modificando el ambiente, lo tornan alfabetizador. Por ello, los diferentes ambientes pueden reflejar algunas de las actividades o juegos realizados con las niñas y los niños, interviniendo las paredes para que comuniquen los descubrimientos, los aprendizajes, con obras, fotos, pinturas, entre muchos otros, siempre con un sentido estético. También, por ejemplo, se puede ubicar sobre las paredes cuadros de doble entrada que reflejen qué juego jugó cada niña o niño y con qué recursos en determinado día, para que en la próxima jornada se ofrezcan experiencias pedagógicas diferentes. Esta acción nos permite facilitar el uso individual de cada elemento.

NUEVA DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS

Más allá del tiempo que permanezcan en la institución, **el uso y distribución** de los **tiempos en cada jornada escolar**, es una categoría didáctica que es preciso que cada docente organice de acuerdo a sus propuestas didácticas y a la planificación institucional, en la que se incluya cronogramas de trabajo y/o agendas semanales, por ejemplo, con días y horarios establecidos para la utilización de los diferentes espacios escolares compartidos.

Al analizar el modo en que utilizamos el tiempo escolar, facilitamos la optimización de los **momentos destinados a la implementación de propuestas pedagógicas** dentro de la sala, de aquellas que se llevarán a cabo en el patio, en el SUM o en los pasillos; respecto de los **momentos que corresponden a la realización de actividades cotidianas** como los registros de asistencia, el calendario, el lavado de manos, la higiene, la preparación para el desayuno o la merienda (momento de alimentación en el Jardín), los desplazamientos y el juego en el patio, entre otros.

> "la trascendencia que asumen los distintos tipos de actividades y los espacios de tiempo que el maestro destina a cada propuesta. Es en esta decisión del maestro donde se juega la fisonomía que asumirá el enseñar en cada sala y, en consecuencia, la calidad de la experiencia de aprendizaje que se ofrece a cada grupo".
>
> **(Sarlé, P. 2010)**

En el momento de planificar la propuesta para la sala se debe considerar proporcionarles a los niños y a las niñas ambientes diversos que posibiliten momentos tanto de concentración, de quietud, como de dispersión, de movimientos, de realización de distintas actividades y juegos, de intercambios con los pares. De esta manera se busca una alternancia de tiempos y espacios.

LAS FORMAS DE AGRUPAMIENTO

Cada Institución **conformará distintos agrupamientos** teniendo en cuenta los protocolos vigentes y utilizando la información recabada en la **Entrevista Inicial, así como en alguna otra instancia de comunicación con las familias.**

El agrupamiento que conformemos, va a organizar la trayectoria educativa del presente año, por esta razón consideramos tener presente lo que expresan Pichón-Rivière y Pampliega de Quiroga (1970), donde explicitan que "el grupo es el ámbito ideal para el desarrollo de tres actitudes básicas en todo grupo social: la pertenencia, la cooperación y la pertinencia" (Calmels, 2018). Por este motivo es valioso que como educadores y educadoras podamos continuar sosteniendo estas actitudes, desde el intercambio, el diálogo, la expresión y la comunicación a través de diferentes lenguajes, respetando el distanciamiento.

Más allá de ser una estrategia para favorecer los procesos de enseñanza y de aprendizajes en las condiciones actuales, organizar diferentes agrupamientos en sectores para el trabajo en pequeños grupos o de manera individual, es una de las modalidades didácticas de la Educación Inicial, una de las formas de organizar la enseñanza respetando los modos de ser y hacer de los/as niños/as.

En este sentido, se otorga centralidad al juego en la elaboración de las propuestas didácticas que se plasman en diferentes dinámicas grupales a través del juego-trabajo, el juego en rincones o sectores.

LOS MODOS DE INTERVENCIÓN DOCENTE

La función central del docente será propiciar las situaciones de juego, pero definiendo cuáles podrán realizarse, con quienes lo harán y qué materiales estarán disponibles y permitidos, cuidando que no se exponga a niños y niñas a situaciones riesgosas y atendiendo a que todos y todas participen de algún juego y disfruten del compartir de la situación lúdica que, aunque sean juegos individuales, todos/as aportan al sentido del juego colectivo.

> "El marco que crea el juego está sujeto a las reglas propias del contexto social donde es recreado. Reglas que no se verbalizan, como es el caso de las que orientan el juego simbólico y el de construcción, o por el contrario, reglas que se constituyen en instrucciones fijas a respetar para sostener el juego (reglas convencionales propias de los juegos de mesa). Todas ellas, son reglas que permiten que los juegos no sean caóticos y que los diversos jugadores puedan jugar juntos aún sin ponerse previamente de acuerdo más que en lo esencial. Esta suerte de confrontación entre lo imaginario y lo real, las reglas y la situación jugada, "yo, el otro y el nosotros", hace que el juego, aun cuando se juegue "a solas", suponga la creación de un espacio de interacción. Es decir, el jugador sabe que está jugando; y lo sabe, porque puede salir del juego y decir "estoy jugando" (aun cuando no medien palabras).
>
> **(Sarlé, Rodríguez Sáenz, Rodriguez, E. 2010)**

En este sentido se retoman ciertas consideraciones de Rodriguez Saenz [2], quien afirma que las posibilidades de acción de niños y niñas varía en función de tres aspectos básicos, que pueden ayudarnos a pensar nuestras propuestas didácticas: la organización del espacio físico en el que las propuestas se desarrollan, las pautas establecidas por el/la docente para manejarse en la actividad, y los niveles de intervención concreta del maestro/a en la propuesta.

La organización del espacio físico en el que las propuestas se desarrollan. Para promover situaciones lúdicas con distintos formatos de juego, así como otras actividades pedagógicas, dentro o fuera de la sala, para respetar los protocolos vigentes, se podrá reorganizar el espacio, moviendo las mesas y las sillas, llevándolas fuera de la sala; sectorizando el espacio con cintas, flechas, carteles; incorporando aquellos materiales y recursos que puedan ser higienizados y que faciliten el desarrollo de la propuesta; conformando grupos pequeños que desde su individualidad y con

[2] Sarlé, Patricia (2008) Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos. Ediciones Novedades Educativas. Bs. As.

distancia, compartan la misma actividad, (por ejemplo varias niñas/os juegan con bloques pero sin intercambiar materiales) y que en otro momento de la jornada o día los utilizarán otros grupos.

Las pautas establecidas por el/la docente para manejarse en la actividad. Serán reglas y pautas que se elaborarán a nivel institucional y que se compartirán con niños y niñas para preservar el cuidado de la salud y potenciar las posibilidades reales de participar y de aprender. En este aspecto se deberá tener presente, que cada formato de juego requiere una lógica diferente y que además, niños/as comparten ciertos acuerdos internos, que regulan el desenvolvimiento de cada situación lúdica, como por ejemplo la presencia de juguetes para el desarrollo de los juegos dramáticos.

Los niveles de intervención concreta del maestro/a en la propuesta. Cada educador/a participará de manera diferente según el momento o la necesidad de la propuesta, tomando la decisión del espacio y su organización, las reglas y su sostenimiento, el cuidado y la seguridad durante la actividad; alternando con diferentes tipos de intervención, entre muchos otros: **observando** para descubrir el repertorio lúdico de cada niño/a, las maneras de resolver situaciones problemáticas, **participando** de algún juego, colaborando para el desarrollo de alguna acción específica y sosteniendo, acompañando y alentando a quien lo necesite, **enseñando** juegos, proponiendo canciones, transfiriendo a los niños y las niñas el formato de juegos tradicionales que no se aprenderían si no fuera porque alguien los enseña.

EL USO DE RECURSOS DIDÁCTICOS

Respecto al uso de los recursos didácticos, es necesario definir dispositivos que permitan que cada niño o niña juegue y utilice materiales propios y de forma independiente. Para lo cual será fundamental la tarea de cada educador/a, en **la selección, organización y presentación de los materiales a utilizar en la sala en cada jornada escolar**, de acuerdo a su propuesta didáctica, a las actividades planificadas, a las características del agrupamiento, del contexto socio-cultural actual, a la disponibilidad de materiales y a la posibilidad de higienizarlos según sus características.

La selección de los materiales debe garantizar que todos los niños y todas las niñas puedan disponer de los recursos necesarios para desarrollar las actividades propuestas evitando el intercambio, cuestión central que será fundamental enseñarles tanto su uso personal, como la manera de higienizarlos.

Son parte de los recursos didácticos de uso compartido entre las salas de jardín, los componentes del Aula Digital Móvil[3], las ludotecas escolares, las bibliotecas literarias para niños y niñas. Será necesario instrumentar los modos, los tiempos y los espacios a fin de ser optimizados.

LA MULTITAREA CON PROPUESTAS DIVERSAS

"**El trabajo en pequeños grupos** que se desarrolla en forma simultánea en diversos sectores de la sala, patio o cualquier otro espacio institucional, **permite respetar a los niños en sus tiempos personales, en sus intereses, en sus posibilidades de interactuar con otros**, acompañándolos de un modo placentero en la conquista de sus aprendizajes."

(Ministerio de Educación de la Nación, 2011)

Esta modalidad didáctica en sectores, requiere el diseño de estrategias para que se pueda responder a la especificidad de la educación inicial, a las formas de organizar la enseñanza en este nivel educativo, como a los protocolos vigentes.

Para el juego trabajo en pequeños grupos es necesario tener en cuenta que:

+ La/el docente puede habilitar a cada niño y niña que elija un sector de juego para dramatizar, construir, explorar objetos, o realizar diferentes tipos de actividades como mirar libros, dibujar, modelar y crear, cuidando los desplazamientos dentro de la sala, manteniendo la distancia, evitando compartir los materiales.

[3] Equipamiento que corresponde al Programa Inicial Digital aprobado por resolución N.º 2789/19 C.G.E.

+ También, podrá ser la/el docente quien entregue los juegos o juguetes según cómo estén ubicados por mesas, llevando un registro de a qué se jugó, quienes participaron de la situación lúdica y cómo se desarrolló. Diferentes modos que se sumarán a otros, de acuerdo a los criterios que se construyan en favor del desarrollo de la propuesta didáctica.

+ Más allá de que cada estudiante de la sala tiene que estar ocupando un espacio asignado, manteniendo la distancia reglamentaria, pueden estar abordando la misma situación lúdica, y que la participación de cada una/o sea valiosa para el desarrollo del juego. Así, la experiencia de aprendizaje será variada, ampliando su mirada, posibilitando profundizar los conocimientos sobre el recorte significativo de la realidad que se esté abordando.

+ Muchos juegos se pueden llevar a cabo más fácilmente en espacios abiertos, amplios, como el patio, pasillos, SUM.

+ El orden de los materiales supone también pensar determinadas estrategias, para que luego de usarse, se ubiquen en un lugar específico a fin que puedan ser higienizados y estar disponibles para la próxima jornada escolar.

+ El ambiente también posibilita el despliegue de la imaginación, la creatividad y el juego, por lo que se pueden plasmar en las paredes, imágenes, textos o producciones, según lo abordado en las situaciones lúdicas.

DIFERENTES FORMATOS DE JUEGOS

"Las experiencias de juego se plasman tanto en actividades propuestas por el docente, como así también en juego organizados por los niños y las niñas a partir de ciertos 'escenarios' que diseñan los maestros con intención de enriquecer el jugar, el juego. La regularidad y la amplitud de los tiempos para jugar, la variación de formatos de juego, la posibilidad de jugar en distintos espacios, las alternativas en la organización grupal, los juegos, juguetes y materiales disponibles, así como la participación e intervenciones de los maestros, se configuran como condiciones para el desarrollo integral de los niños y las niñas".
(Ministerio de Educación de la Nación, 2011)

Se trata de juegos compartidos[4] en los cuales se da el intercambio de gestos y de palabras, alternativas de acción y de resolución de situaciones problemáticas que favorecen la descentración cognitiva. Se incluyen diversos formatos para los cuales, a continuación, se describen ciertas sugerencias específicas que colaboran para la realización de los mismos.

+ **juego dramático**
+ **juego con objetos y de construcciones**
+ **juegos con reglas convencionales.**

[4] Para el desarrollo de los juegos y de las actividades se ha entregado en diferentes oportunidades, la ludoteca escolar, la biblioteca docente y de los niños/as y el aula digital móvil, recursos que potencian las propuestas pedagógicas, pero implican la toma de decisiones a nivel institucional según cronogramas y agendas.

+ JUEGO DRAMÁTICO

Consideramos que una forma de pensar la implementación del juego dramático, en este período inicial, es proponer a las niñas y a los niños partir de situaciones vividas el año anterior, y las que aún continúan transitando. Es a partir de la vivencia de los juegos dramáticos que podrán ir construyendo significados, poner en palabras lo que les está sucediendo, darle sentido, a la vez, permite a la educadora o al educador poder observar lo que conocen y comprenden de cada situación.

Para enriquecer la capacidad lúdica y el aprendizaje tenemos que conocer qué saben las niñas y los niños respecto de la situación epidemiológica para brindarles información de diferentes fuentes.

Al facilitar las situaciones lúdicas desde este formato, se promueve la posibilidad de:

+ ingresar al mundo y de actuar en él desde otro lugar;
+ usar la imaginación, el ingenio, la creatividad;
+ implementar distintas estrategias para solucionar problemas;
+ tomar decisiones, elegir y asumir riesgos;
+ incorporar y ampliar el vocabulario, utilizar distintas formas de expresión través de gestos y acciones;
+ construir espacios que acompañen las situaciones dramatizadas.

La riqueza de los juegos dramáticos radica entonces, en que logran aprender sobre la situación social que se está representando, asumen roles con características y rasgos diferentes, pueden buscar soluciones conjuntas, dialogar y poner en palabras los sentimientos y emociones por los que atraviesan los diferentes personajes, favoreciendo la reelaboración de experiencias personales.

Con la implementación de este tipo de juego se pueden ensayar 'otros mundos posibles', compartiendo acuerdos y pautas que permiten su desarrollo, favoreciendo la conciencia fonológica, el discurso argumentativo, la asunción de roles, la escucha atenta, el respeto de los turnos para hablar, entre otros.

Una manera de jugar es organizar por turnos la búsqueda de los materiales, juguetes, u objetos que se precisen para el momento del juego. También, puede cada docente separar previamente los elementos a utilizar, se los entrega a cada una/o para que desplieguen su imaginación y creatividad.

+ JUEGO CON OBJETOS Y DE CONSTRUCCIÓN

Los juegos de construcción constituyen una oportunidad para conocer los objetos y sus propiedades, la manera de operar con ellos para alcanzar el objetivo que se proponen. Tienen reglas de acuerdo al modelo que cada/o imagina para su construcción; modelo que intenta ser una copia del mundo real o del diseño que se arma siguiendo las instrucciones de cada docente.

Para ello será necesario que cada docente:

+ Genere preguntas que faciliten la planificación y la puesta en acto de la propuesta, ofrezca imágenes de revistas, libros, videos o textos de infografías para contemplar las formas de las construcciones según lo que se quiera abordar; analizar las características de los objetos, herramientas, o máquinas, por ejemplo.

+ Sugiere diferentes espacios de juegos, escenarios lúdicos que se proponen seleccionando cuidadosamente los materiales según sus características, con una adecuada combinación de los mismos (algunos ladrillos, maderas, cajas, autos, animales, papeles, por ejemplo). Para favorecer la riqueza de las construcciones se tendrá en cuenta la disponibilidad y la variedad existente en la sala y en la institución.

+ Presente los materiales seleccionados, la consigna, habilite el diálogo y el intercambio al momento de la construcción.

+ Delimite con claridad el espacio y deje un margen de tiempo para la exploración del material, los primeros intentos de construcción, para luego, de probar y ensayar distintas formas, logren construir el proyecto, puedan contar a sus compañeras/os cuáles objetos eligieron, cuáles decidieron no utilizar, qué construyeron y cómo lo hicieron.

+ JUEGO CON REGLAS CONVENCIONALES

En los juegos con reglas convencionales es importante detenernos y reflexionar sobre cuáles de estos juegos grupales, propios de nuestra cultura, pueden desarrollarse en las condiciones actuales.

Este tipo de juegos es un espacio valioso de aprendizaje porque lleva implícito, como con-

dición, el conocimiento y la apropiación de las reglas, también la comunicación entre jugadores, el respeto de las mismas y las estrategias que cada uno despliega para poder jugar. En este sentido, se vuelve imprescindible tomar conciencia de que, además, se deben sumar "nuevas reglas" que nos impone el protocolo vigente. Para ello cada educador/a tendrá que acompañar y enseñar las reglas.

Los juegos de mesas que impliquen compartir y estar cerca entre niñas y niños se evitarán, como el caso de "la casita robada" o "la guerra", ya que implican compartir constantemente las cartas.

Para facilitar la presencia de este tipo de juegos se puede pensar en habilitar otros espacios como el patio, pasillo, SUM, o correr el mobiliario dentro de la sala. Para el uso de espacios compartidos, como nos referimos anteriormente, se ajustarán al cronograma o a las agendas semanales construidas institucionalmente en los que se incluyan turnos, con días y horarios específicos para cada sala, evitando realizar modificaciones con el correr de la jornada escolar para facilitar el cuidado de la salud.

Es en los espacios amplios y abiertos donde se pueden dibujar y llevar a cabo juegos diferentes en donde se habilite la alternancia, como el ta-te-ti, la rayuela, el tiro al blanco, el bowling (cada una/o con su pelota) el tejo, los juegos de carreras y de desplazamientos, entre muchos otros. Estos juegos se pueden demarcar con tizas, cintas, papel o con el material que dispongamos ajustándose a las medidas de prevención ya conocidas.

EL JUEGO EN LA MODALIDAD VIRTUAL Y REMOTA.

Para comenzar con este apartado es importante que podamos recordar la importancia de establecer vínculos de confianza, respeto, comunicación e intercambio con las familias ya que en este tiempo su rol y acompañamiento en el desarrollo de las propuestas en el hogar es imprescindible.
Dada la edad de los niños y de las niñas se requiere para poder realizar las actividades y los juegos, la mediación de un/a adulto/a, miembro de la familia que colabore en la interpretación de las consignas, en la organización del espacio, en la provisión de los materiales y recursos, otorgando el tiempo necesario para su concreción.
Una de las maneras de favorecer la continuidad pedagógica en la bimodalidad, es comenzar a desplegar una propuesta, secuencia o unidad didáctica en la instancia presencial para luego poder profundizar en los hogares lo vivenciado y aprendido.
Al momento de planificar las propuestas que se van a utilizar para el trabajo remoto o virtual, debemos tener en cuenta que las actividades sean significativas y relevantes, con o sin conexión a internet, algunas que fortalezcan los aprendizajes más relacionados con los diferentes campos del conocimiento, otras que propicien la recreación y el disfrute.
En este sentido, se vuelve importante documentar a través de registros fotográficos y fílmicos los juegos y las actividades artísticas que tienen lugar en la sala para poder socializar con los diferentes agrupamientos y con los niños y niñas de población de riesgo. Se trata de compartir producciones grafoplásticas, los momentos de contar cuentos, adivinanzas, poesías, las instrucciones de juegos tradicionales, los relatos breves que recuperen la vivencia de algún juego en particular.
En aquellos contextos donde no se cuenta con dispositivos tecnológicos ni con conexión a internet, será decisión institucional arbitrar los medios y las acciones necesarias para que

las familias puedan contar con las propuestas a desarrollar en cada hogar.
En el caso en que podamos generar espacios de encuentro virtual, se recomienda anticipar lo que se va a realizar o trabajar; poder intercalar entre actividades que requieran quietud y atención con otras que impliquen movimiento; contar con múltiples opciones de juegos y actividades en el caso de que lo que se propone no motive o no sea de agrado para los/las estudiantes; estar atenta/o a lo que pueda ir surgiendo en el transcurso del encuentro que puede retomarse como objeto de conocimiento.
Respecto a la tecnología, el desafío es continuar resignificando su importancia en el contexto actual, las posibilidades que ofrece para establecer los vínculos pedagógicos acercando el espacio escolar a cada una de las familias. Para ello, como docentes, debemos hacer una curación de contenidos, analizando y seleccionando según criterios rigurosos, aquellos recursos, sitios y programas que se vayan a utilizar. Como así también, las actividades que se van a proponer: actividades predeterminadas y aquellas que posibilitan aprender y crear nuevas actividades interactivas, acorde a la propuesta didáctica, a los propósitos planteados, a los contenidos priorizados, a las posibilidades que brindan los dispositivos y recursos tecnológicos y a las oportunidades de acceso en cada hogar.
Como se expresó anteriormente, como educadores y educadoras podemos crear nuestros propios materiales para trabajar en línea o desde cualquier dispositivo con el que se cuente en cada hogar. Para el diseño de este tipo de actividades, es valioso que primero tengamos una idea de aquello que nos gustaría realizar, exploremos qué programa o herramientas se tienen al alcance para utilizar. Luego, plantear los propósitos, así como también, pensar qué tipos de actividades acompañarán la propuesta.

EL REGISTRO, LA EVALUACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

Es importante registrar de diferentes modos, en este contexto actual, la implementación de las propuestas didácticas a modo de memoria pedagógica. Esto resulta muy útil para la toma de decisiones, para pensar otros modos de implementarlas, cómo seguir, con qué proyecto, unidad didáctica, o secuencia se podría continuar y profundizar lo aprendido, que resultó bueno o convendría cambiar, qué materiales favorecieron las experiencias y cuáles podrían incorporarse, etc.
A continuación, se sugieren algunas consideraciones a tener en cuenta en las diferentes instancias de comunicación con las familias. Puede ser oportuno compartir:

- El reconocimiento de los aprendizajes de niños y niñas en este tiempo singular recuperando las características de las experiencias escolares del año anterior y lo desarrollado en el Período de Inicio.
- La posibilidad de dialogar sobre las expectativas de los padres y de los educadores para este ciclo lectivo, así como las certezas, los temores, o las incertidumbres.
- La importancia del apoyo mutuo de las familias y de las instituciones escolares para llevar adelante la educación inicial en la bimodalidad.
- La necesidad de manifestar de manera clara y concisa las características de la enseñanza presencial, virtual y remota, para aprender cuidándonos.
- La forma en que se organiza cada jornada escolar, el modo en que se dará continuidad a las propuestas pedagógicas del 2020, para profundizar los aprendizajes.
- La importancia de continuar con la mediación de adultos/as y hermanas/os mayores para la realización de las actividades en el hogar.

La evaluación es una instancia compleja y que, en muchas oportunidades, se ve teñida por subjetividades. Por este motivo, es pertinente que se puedan repensar los modos de implementarla, así como también, poder pensar estrategias para incorporar la mirada de los adultos o miembros de la familia que acompañan el desarrollo de las actividades y juegos que tienen lugar en el hogar.

Bibliografía. Sitios de interés.

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN DE ENTRE RÍOS. Portal Aprender. **Disponible en:** http://aprender.entrerios.edu.ar/

http://aprender.entrerios.edu.ar/?s=programa+contenidos+en+casa

http://aprender.entrerios.edu.ar/colecciones/especial-tic-y-nivel-inicial/

http://aprender.entrerios.edu.ar/?s=documentos

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN DE ENTRE RÍOS (2008). Lineamientos Curriculares para la Educación Inicial. Argentina. Fundación Arcor. **Disponible en:** http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003210.pdf

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN (2011). Políticas de enseñanza. Actualizar el debate en la Educación Inicial. **Disponible en:** http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL002333.pdf

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN DE ENTRE RÍOS (2017). Serie Claves de Nivel Inicial. Prácticas culturales de alfabetización en la Educación Inicial. **Disponible en:** http://aprender.entrerios.edu.ar/wp-content/uploads/2019/11/CLAVES-II.pdf

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN DE ENTRE RÍOS (2019). Serie Claves de Nivel Inicial. Fortalecerni, Fortalece Entre Ríos el Nivel Inicial. **Disponible en:** http://aprender.entrerios.edu.ar/wp-content/uploads/2019/11/Fortalecerni-Claves-4.pdf

MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN (2012) Porstein, Ana María. Cuerpo, juego y movimiento en el Nivel Inicial. Propuestas de Educación Física y Expresión Corporal. Ediciones Homo Sapiens. Santa Fe.

SARLÉ, P.; RODRÍGUEZ SÁENZ, I.; RODRÍGUEZ, E. (2010). El juego en el Nivel Inicial. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza.Buenos Aires, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. **Disponible en:** http://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB01.pdf

SARLÉ, P.; RODRÍGUEZ SÁENZ, I.; RODRÍGUEZ, E. (2010). El juego en el Nivel Inicial. Juegos con objetos y juego de construcción. Casas, cuevas y nidos.Buenos Aires, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. **Disponible en:** http://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB02.pdf

SARLÉ, P.; RODRÍGUEZ SÁENZ, I.; RODRÍGUEZ, E. (2010). El juego en el Nivel Inicial. Juego dramático. Hadas, brujas y duendes. Buenos Aires, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. **Disponible en:** http://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB03.pdf

SARLÉ, P.; RODRÍGUEZ SÁENZ, I.; RODRÍGUEZ, E. (2010). El juego en el Nivel Inicial. Juego reglado. Un álbum de juegos. Buenos Aires, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. **Disponible en:** http://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB04.pdf

SARLÉ, P.; RODRÍGUEZ SÁENZ, I.; RODRÍGUEZ, E. (2010). El juego en el Nivel Inicial. Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje. Buenos Aires, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. **Disponible en:** http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_5_Juego_y_espacio.pdf

RUTH, H., PASTORINO, E. SARLÉ, P. SPINELLI, A., VIOLANTE R. WINDLER, R (1997). Nivel Inicial. Aportes para una didáctica. Buenos Aires, El Ateneo.

BARBERÁ, E. (2012) La educación en la red. Buenos Aires. Paidós.

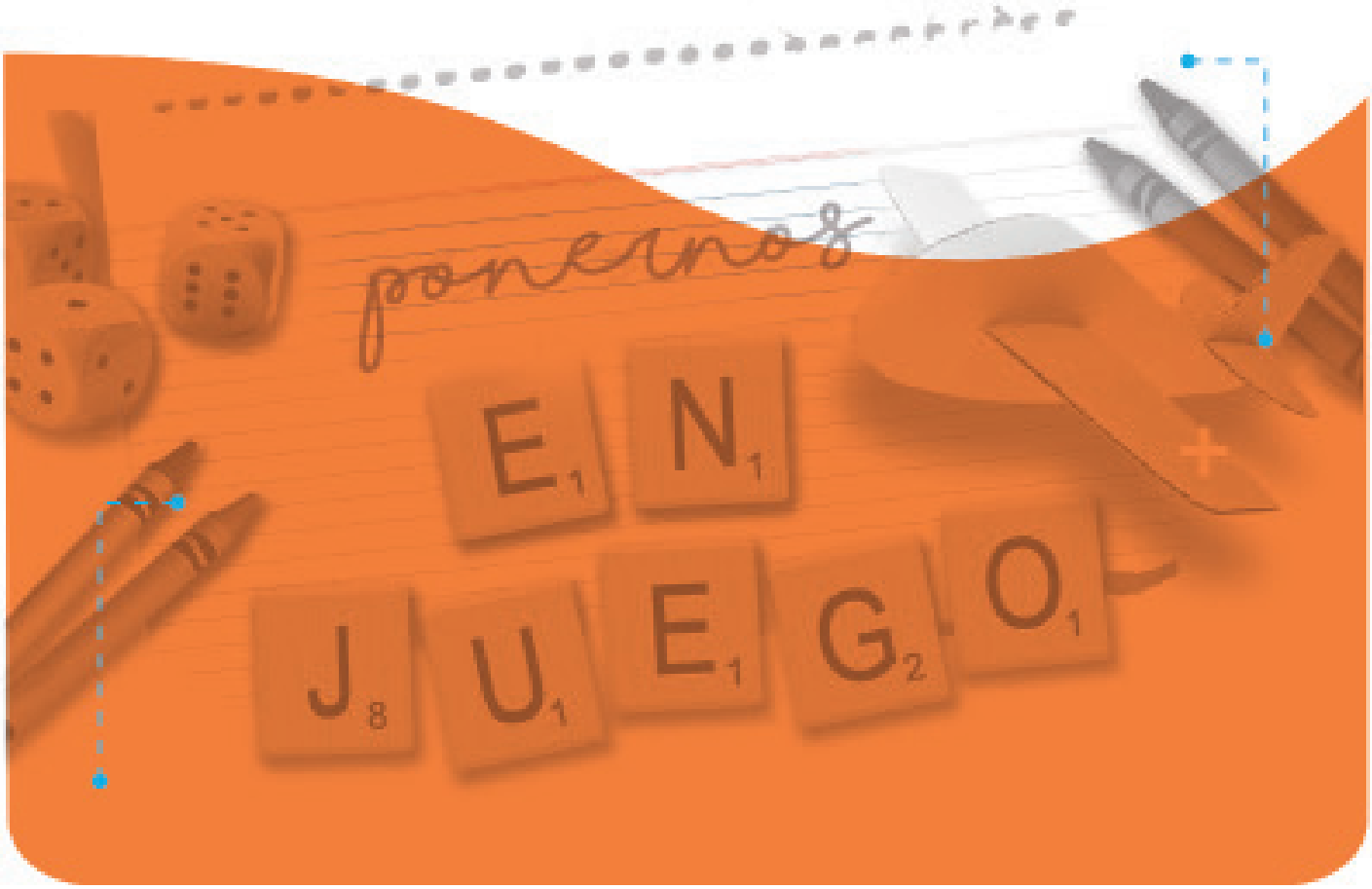
MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN. Núcleos de Aprendizajes Prioritarios. **Disponible en:** https://drive.google.com/file/d/1-_eVtns6GgCtGdOylYw7rkCcn_Kw-c6Uj/view?usp=sharing

Dirección de EDUCACIÓN INICIAL
Consejo General de Educación
Gobierno de Entre Ríos

Dirección de EDUCACIÓN DE GESTIÓN PRIVADA
Consejo General de Educación
Gobierno de Entre Ríos

CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN
Gobierno de Entre Ríos

CONTENIDOS EN CASA


ponemos
E N
J U E G O