

ANEXO II

(del Documento de Acompañamiento N°2)

“La enseñanza y el juego
en la Educación Primaria”



ANEXO II

Documento de acompañamiento

“La enseñanza y el juego en la Educación Primaria”

Este documento tiene el propósito de brindar algunas orientaciones para acompañar a los equipos docentes y directivos respecto del trabajo con el juego en los distintos espacios curriculares, en la educación primaria.

En este contexto de pandemia, las propuestas dentro de la bimodalidad que permitan fortalecer los vínculos entre los y las estudiantes, entre estudiantes y docentes, adquieren una mayor relevancia. En este sentido debemos cuidar este aspecto de modo especial atendiendo tanto al derecho de los/as niños/as a recibir afecto como a la creación de climas grupales e institucionales en los que se comprenda la excepcionalidad de esta situación que atravesamos y la importancia de construir y fortalecer lazos afectivos y de contención. Aquí es donde cobra significatividad el JUEGO, el juego nos convoca y nos invita, el juego nos motiva y nos une.

Los juegos en nuestras clases propician el desarrollo de hábitos y actitudes positivas frente a la tarea escolar, promueven el intercambio de relaciones personales, favorecen la tolerancia, la cooperación y la confianza en las propias capacidades.

Si bien, se consideran a los juegos situaciones ricas en sí mismas, para que cumplan su propósito pedagógico, tienen que ser pensados como situaciones desafiantes para los/as estudiantes y donde el/a docente debe intervenir para provocar avances en los aprendizajes. En consecuencia, surge la necesidad, más aún desde el contexto de la virtualidad, de trabajar con las familias de nuestros/as estudiantes el sentido que tiene el aprendizaje desde lo lúdico, cómo se va a trabajar su enseñanza, cómo pueden apoyar y animar desde los hogares, y la importancia de dar mensajes alentadores. De esta forma lograr un trabajo colaborativo entre escuela y familia.

Para que esta propuesta, en la que se aprende desde el juego, efectivamente tenga un impacto positivo en las prácticas escolares y en las trayectorias de nuestros/as estudiantes es necesario que se institucionalice. Esto implica que pase a formar parte de los modos de hacer habituales de esta “nueva escuela”, se visibilice en el PEI de la institución y por lo tanto en las planificaciones de cada área disciplinar, de cada grupo/ grado/ciclo; propiciando la articulación entre los mismos. Destacando que para esta



tarea el juego como contenido se planifica y como estrategia se evalúa; que es necesario revalorizar la secuencia didáctica, estableciendo acuerdos en la selección de juegos con criterio e intención pedagógica. Es aquí donde resulta fundamental el acompañamiento pedagógico de los equipos directivos fomentando un trabajo colegiado, sostenido y acompañado entre los equipos docentes; y garantizando el encuentro con y de los/as docentes en distintos momentos (desde la virtualidad o desde la presencialidad) para el análisis, reflexión y acuerdos sobre cómo y de qué manera llevar a la práctica esta propuesta.

En este trabajo institucional los cambios de espacios y agrupamientos para el desarrollo de las clases con juegos, se dan de manera flexible, acompañando las trayectorias particulares del grupo/burbuja y respondiendo a los protocolos de cuidado en las instancias a desarrollarse desde la presencialidad con las burbujas sanitarias que se conforman. Esto implica que se deben adaptar los juegos propuestos de manera tal que: puedan ser visibles para todos/as, permitir el distanciamiento, fomentar el trabajo mediatizado, tener un cierre con puesta en común y elaboración de conclusiones. De igual manera que si el juego es propuesto para jugar en casa/ familia, en la presencialidad debe darse la oportunidad de recuperar la experiencia e intervenir significativamente para acompañar al grupo hacia la apropiación del contenido/ estrategia que se quiere enseñar.

Consideramos conveniente utilizar el modelo de clase invertida que tiene por objetivo lograr que los/as estudiantes gestionen su aprendizaje interactuando con material audiovisual, de manera individual, en pareja, o colaborativa en la instancia virtual/presencial. Destacando que el/la docente cumple el rol de mediador/a entre lo que el/la estudiante gestiona en su aprendizaje y el qué y cómo queremos que aprenda, supervisando y guiando la tarea desde la virtualidad; por ello en las instancias presenciales se debe recuperar lo aprendido para generar la reflexión y la correcta apropiación de los saberes para la elaboración de las conclusiones (cierre de la clase)

La clase invertida favorece que el tiempo de clase presencial sea la oportunidad para resolver dudas, abordar aspectos de comprensión lectora, realizar la puesta en común, metacognición y consolidar aprendizajes desde el trabajo con otros. La planificación del momento de encuentro presencial debe considerar las situaciones a retomar de acuerdo a lo evaluado en la clase virtual así como los recursos de los que disponemos para optimizar este tiempo.



Al evaluar, se ponen en juego diferentes dimensiones de la vida de todas las personas implicadas. “Ahondar en la evaluación de los aprendizajes es considerar las emociones que despiertan en el evaluador y en los evaluados, interpelar los contenidos y los modos de enseñar y aprender, los valores que se ponen en juego, los criterios de inclusión y exclusión, las creencias de los docentes acerca de las capacidades de sus alumnos.” (R. Anijovich, 2010)

Es fundamental ofrecer devoluciones-orientaciones desde la virtualidad y presencialidad, íntimamente vinculada con la idea de evaluación como instancia de aprendizaje, esta función considera la retroalimentación a los/as estudiantes con el fin de que aquellos tomen conciencia de los logros en sus aprendizajes e identifiquen errores y faltas, por medio de la sugerencia de la /el docente de diferentes recursos y estrategias de abordaje a fin de alcanzar los objetivos propuestos con el juego.

Desde la bimodalidad: combinando clases virtuales y presenciales

El juego en el área de Matemática

Las situaciones problemáticas por proponer en el contexto del juego no pueden ser ni tan fáciles, que su solución ya esté fijada de antemano, ni tan difíciles que la solución sea imposible de encontrar. Deben proponer, en la manera de lo posible, una diversidad de estrategias de resolución.

Su valor didáctico dependerá de la intención del docente (que es lo que quiere conseguir), del interés que despierte, de las posibilidades de acción que ofrece, del análisis previo que se haya hecho sobre el juego, en general, y los juegos adecuados particularmente a su grupo.

Partimos de entender a la clase de matemática como un espacio privilegiado para que los/as estudiantes produzcan ideas a partir de las que ya disponen. Esto puede promoverse ofreciéndoles oportunidades para resolver distintos problemas matemáticos que permitan ampliar el uso de los conocimientos que ya tienen, considerar distintas maneras de resolverlos, generar momentos para comunicarlos, discutirlos y analizarlos. Por tal razón, entendemos que el trabajo con juegos en el aula genera un contexto altamente potente para constituirse como fuente de nuevos problemas, favoreciendo el desarrollo de conocimientos matemáticos en los/as estudiantes.



En este sentido se busca planificar el uso del juego en la clase de matemática en forma sistemática y no como taller/propuesta o actividad descontextualizado.

Tal como lo señala de Diseño Curricular del área de Matemática para 1er y 2do ciclo, el juego cumple un papel central si se propone como actividad problematizadora:

“Concibiendo que aprender matemática implica resolver problemas y reflexionar acerca de ellos, es tarea del equipo docente seleccionar propuestas de trabajo, organizar discusiones y analizar diferentes aspectos de la producción. En muchas ocasiones la actividad problematizadora puede ser un juego, en tanto represente un desafío que incentiva a los alumnos, estimula su creatividad y promueve su participación activa.” (Ministerio de Educación de la Provincia del Chubut, 2014)

Asimismo, en los cuadernos de aula NAP de primero y segundo ciclo se hace mención de estos, señalando:

“Un contexto muy utilizado en la clase de matemática es el de los juegos. El sentido de incluirlo va más allá de la idea de despertar el interés de los alumnos. Jugar permite “entrar en el juego” de la disciplina matemática, pues se eligen arbitrariamente unos puntos de partida y unas reglas que todos los participantes acuerdan y se comprometen a respetar. Luego, se usan estrategias que anticipan el resultado de las acciones, se toman decisiones durante el juego y se realizan acuerdos frente a las discusiones”. (Serie de Cuaderno para el Aula mat 1; 2006, p.22)

“No debemos perder de vista que, al utilizar el juego como una actividad de aprendizaje, la finalidad de la actividad para el alumno será ganar, pero nuestro propósito es que aprenda un determinado conocimiento. Por eso, el hecho de jugar no es suficiente para aprender: la actividad tendrá que continuar con un momento de reflexión durante el cual se llegará a conclusiones ligadas a los conocimientos que se utilizaron durante el juego”. (Serie de Cuaderno para el Aula mat 1; 2006, p.22)

Para tener en cuenta

- Será importante que el/la docente proponga un juego generando momentos de reflexión acerca de las estrategias que son útiles en ese juego o las condiciones que hacen posible la utilización de esas estrategias.



- Ningún juego se juega una sola vez; porque de ser así detendría o limitaría el progreso de los y las estudiantes en el uso de estrategias mejores que las ya utilizadas y aprendidas en ocasión de la discusión de la partida anterior.
- Se sugiere recuperar aquellos juegos matemáticos jugados en familia el año anterior en los momentos de clases virtuales y así reconocer aquellos aprendidos en la pandemia retomándolos en las instancias de presencialidad y/o momentos sincrónicos que se generen en la virtualidad.
- Es imprescindible organizar un momento específico para la confrontación, explicitación, discusión y síntesis de los diferentes procedimientos que permitan analizar su pertinencia y eficacia. Esto se puede dar desde la virtualidad también, retomando las producciones de los estudiantes para ser analizadas en los momentos sincrónicos.
- Al momento de la implementación del juego será el/la docente quien decida según la observación de las respuestas de sus estudiantes, si en las sucesivas actividades complejiza el juego mediante una variable dando lugar a un nuevo problema o repite el mismo con alguna variante para mantener el interés en el juego sin complejizar el contenido.
- También es importante que el/la docente organice actividades en las que los y las estudiantes puedan volver a utilizar los conocimientos aprendidos con los juegos en tareas diferentes.
- Es conveniente proponer a la clase un trabajo sobre resolución de problemas que involucren el contexto del juego a través de partidas simuladas para pasar paulatinamente a la descontextualización de las situaciones y presentar actividades que involucren el trabajo en contextos intramatemáticos.
- La planificación de los juegos debe estar pensada/diseñada dentro de una secuencia didáctica que cumpla la condición de ser flexible, sujeta a modificaciones en función de la evaluación.
- El diseño, la selección, la adecuación y la preparación de los materiales para los juegos requiere tiempo y esfuerzo. Sería deseable trabajar de manera colaborativa entre los/as docentes y configuraciones de apoyo de la institución e ir incorporando progresivamente a las familias, de manera de planificar la preparación de estos; lo que permite enriquecer la tarea diaria y disponer de una colección de juegos que pueda ser utilizada por varios grupos de estudiantes y docentes de la institución.



- Dado este nuevo escenario, desde la presencialidad y en el marco de un encuentro cuidado y seguro, se sugiere la confección de juegos de mayor dimensión para fomentar la participación colectiva. Asimismo se incentiva que el/la estudiante pueda disponer de un repertorio de juegos personales.
- Desde la virtualidad involucramos a las familias en la elaboración del juego; haciéndolos partícipes del mismo, invitándolos a jugar. Para ello es importante que el/la docente comunique a éstas el propósito pedagógico de cada propuesta lúdica, y le permita entender el sentido del mismo y acompañar en consecuencia.

El juego en el área de Lengua

“Si el aula se convierte en un espacio de libertad para crear y si este tipo de propuestas es frecuente, escribir entre todos textos de invención será un juego que termina, como todos los juegos, con un poco de cansancio y mucho de satisfacción”

Serie Cuaderno para el aula 1

Los juegos son un elemento indispensable en el desarrollo intelectual, afectivo y psicomotor, lo que favorece la motivación y el aprendizaje. A través de las actividades lúdicas se explora y se crean mundos, experimentando un sentimiento de felicidad y libertad que provee de un contexto emocional propicio para la expresión de ideas y sentimientos. Siendo una de las estrategias más efectivas para motivar y acercar a los/as estudiantes a leer y escribir. Enseñar a través de juegos educativos permite que se asocie el aprendizaje con agrado. Lo que se aprende jugando se memoriza fácilmente y queda en la memoria emocional.

El juego es importante en la alfabetización por la implicancia pedagógica que tiene y su efecto en la promoción de la lectura y la escritura, despertando el interés de los/as estudiantes y permitiendo explorar el lenguaje de otra manera.

La alfabetización sucede mediante un proceso de interacciones sociales en actividades cotidianas y en ambientes significativos que contienen o generan acciones alfabetizadoras.

Los/as estudiantes comparten y crean oportunidades y situaciones diversificadas de lectura y escritura y el juego ofrece el contexto ideal para experimentar con formas de alfabetización, estableciendo interacciones sociales conectando las vivencias áulicas



con las de la vida cotidiana, diseñando ambientes con materiales sobre lectura y escritura para crear/imaginar situaciones lúdicas.

En dichos ambientes, el equipo institucional, debe planificar la propuesta para posibilitar la creación de nuevas condiciones de aprendizaje que garanticen el acceso a las diferentes formas de lectura y escritura. En este sentido:

- Interactúa con los/as estudiantes antes, durante y después del juego promoviendo la reflexión del mismo.
- Recrea entornos sociales alfabetizadores conocidos por ellas/os. Es decir, transforma los rincones en centros lúdicos para promover la lectura y la escritura.
- Habilita los tiempos para que las y los estudiantes planeen, organicen el espacio y mobiliario del aula, armen o busquen materiales/elementos y realicen carteles. Ayuda en la distribución de los roles.
- Guía para la resolución de problemas y la toma de decisiones para poder jugar.
- Plantea el inicio de diálogos, inventa historias y juegos de rondas/ con mímica/ rítmicos.
- Propone preguntas para activar los conocimientos previos estableciendo propósitos frente a la lectura y escritura, y generar acciones que ellas y ellos resuelvan en cada propuesta lúdica;

Algunas ideas que se sugieren contextualizando las propuestas lúdicas

- Dibujar personajes y construir collage colectivo como juego acumulativo.
- Pedir la producción de retratos que tengan alguna rareza para inventar una historia en la que los personajes estén involucrados y se cree una situación.
- Jugar con títeres: recreando escenografías y planificando la organización, desarrollo y presentación.
- Elegir e indagar con el grupo de estudiantes la voz de los personajes (de cuentos, películas, juegos...), lo que hacen, sienten y piensan para inventar diálogos curiosos y divertidos. Se pueden agregar al desarrollo de las conversaciones los momentos donde se susurra, se grita, aclarando cuando se dice con alegría, temor, entusiasmo... Volver a leer libros para detenerse en cómo los narradores incluyen los diálogos de personajes.



- Buscar formas para que los/as estudiantes imaginen, creen y recreen historias: escenarios, situaciones, personajes, vocabulario. La representación de un cuento/poesía inventado/a o leído/a utilizando sonidos/ruidos, onomatopeyas; leídas en distintas velocidades, en eco, con diferentes estados de ánimo (triste, alegre, enojado/a, con miedo...). Proponiendo el descubrimiento de matices de la voz y la creación de diferentes climas (tenebrosos, de espanto, alegre...)
- Proponer la lectura y escritura a través de dominós de palabras, apareamiento, asociaciones, memotest, lotería, dígallo con mímica, agenda, diario de cuentos/ frases/poesías absurdas y divertidas, Tutti Fruti, juego de cartas con personajes y características para dramatizar,
- Orientar para producir tantanes colectivos y escritos de humor, desopilantes que permita jugar con las imágenes, las palabras y la presentación de lo realizado colaborativamente.
- Proponer la escritura de cartas simuladas, cartas confundidas, graffitis.
- Proponer el armado de juegos ópticos como el taumatropos o “girador de maravillas”, donde se conectan dos imágenes que al girar rápidamente simulan movimiento,
- Crear una máquina de historias con preguntas sobre quién/ qué/ dónde; y al elegir una tarjeta para cada interrogante imaginan y arman una historia (escrita, contada o dibujada),
- Armar y desarmar secuencias de cuentos conocidos.
- Proponer los centros lúdicos en el aula y en el hogar. Generando posibilidades lúdicas mediante situaciones de escucha y aprendizajes de poesías, coplas, canciones, trabalenguas, colmos, chistes, retahílas, dichos, adivinanzas y otros géneros poéticos orales, trabaja con relatos de experiencias personales, a modo de juego con fichas, preguntas y respuestas, el teléfono descompuesto.
- Simular situaciones: desarrollar proyectos por ej. un supuesto emprendimiento – elección del nombre y logotipo del taller o empresa, uso de portafolio para el registro y desarrollo del mismo, marketing, publicidad y presentación o stand, representación de los diferentes trabajos que se requieren.
- Juegos de vocabulario: crucigramas, anagramas, intercambiando una letra genera nuevas palabras , de una palabra surgen otras, sopa de letras.



El juego en el área de Ciencias Sociales

“El juego es una actividad para aprender, disfrutar e interactuar colectivamente, construyendo realidades, elaborando conflictos y sus posibles resoluciones”

Guralnik, A.(2014)

Se propone repensar propuestas desde el área que sitúen lo lúdico en un espacio que propicie la revisión de las prácticas, y así consolidar acuerdos didácticos que garanticen situaciones de juego, que impliquen relaciones con la enseñanza. El intercambio mediante el relato de experiencias desarrolladas, contadas o recreadas, su registro documentado desde lo escrito u oral permiten comprender el sentido y la perspectiva del juego como contenido cultural/ en la vida cotidiana de las escuelas, y consensuar futuras propuestas.

Los compromisos de los/as actores/as institucionales definirá propósitos que favorezcan las condiciones para jugar, aprender jugando y aprender juegos que tengan presencia y contundencia con la enseñanza.

En síntesis a través de situaciones lúdicas se pueden:

- Seleccionar saberes prioritarios y presentarlos/intervenirlos mediante diferentes propuestas que involucren juegos.
- Utilizar la enseñanza de las reglas convencionales de los juegos para la mediación docente en la enseñanza.
- Proponer situaciones lúdicas en los diferentes momentos del recorrido de las actividades: en el reconocimiento de conocimientos previos, en la búsqueda y selección de información, en el registro y comunicación de la misma, en el cierre y sistematización de lo aprendido.
- Propiciar un mayor acercamiento a las Ciencias Sociales y al objeto de su enseñanza: comprender y formar parte de la realidad social (compleja, cambiante, conflictiva, multifacética, multidimensional...), la intervención de las personas y el medio, en un espacio y tiempo.
- Aproximar a los/as estudiantes al objeto de enseñanza de las Cs. Sociales y posibilitar su comprensión y explicación para construir herramientas propiciando el ejercicio de la ciudadanía.
- Facilitar/posibilitar el encuentro entre los/as estudiantes y los intereses escolares, siendo el puente para conocer el entorno/ medio, los sentimientos como los pensamientos de los sujetos sociales y su integración en el medio, de forma simbólica y/o real.

Algunas ideas que se sugieren:

- Proponer secuencia a partir de análisis de casos, donde se generen situaciones lúdicas que permitan situar, analizar y comprender acontecimientos y fenómenos, avanzando en la comprensión de lo social. Asimismo la combinación de juegos de simulación favorecerá identificar y tomar postura en el/los rol/es de algún/os actor/es social/es, acercándose a su cotidianeidad y las problemáticas de las que son parte.



- Generar ambientes de juego significativos e importantes en la enseñanza de las Ciencias Sociales, que estimule y posibilite que los/as estudiantes se interesen y adquieran conocimientos importantes para la vida en sociedad y vivencien que el aprender puede ser una actividad divertida y enriquecedora a la vez.
- Formular una serie de preguntas mediante fichas con información y/o imagen que instale un problema/problemática que sea el disparador para la indagación de las y los estudiantes.
- Seleccionar contenidos que involucren la necesidad de establecer pautas, acordar decisiones, colaborar, discutir, sostener desde el discurso las acciones que se suceden en el devenir de la actividad lúdica. Donde la misma potencie el desarrollo de capacidades cognitivas significativas para la vida en sociedad.
- Realizar recortes que propicien que los/as estudiantes se posicionen en el lugar del otro/a de un sujeto social, reconociendo conflictos, y a partir del conocimiento e indagación argumente/tome una postura que lleve a tomar decisiones (de acuerdo a sus posibilidades/edad)
 - Proponer la dramatización de situaciones donde se representen: grupos sociales de una misma época/ entre diferentes; partir de una temática que realice un itinerario y el posicionamiento de cada uno de los sujetos sociales teniendo presente el contexto (continuidades y contraste); problemáticas ambientales y la indagación sobre diferentes posturas y sus fundamentos;
 - Adaptar tableros de memotest, bingos, dados, cuadros de coincidencias, transformaciones de objetos... Proponer búsquedas del tesoro con pistas y prendas que demanden la utilización de lo aprendido.
 - Utilizar software libre, adaptado a requerimientos lúdicos con contenidos de Ciencias Sociales.
 - Generar prácticas simuladas, debates dirigidos, role playing, otros. Estos propician la implicación corporal, sensorial, sensibilidad y expresión espontánea de las y los estudiantes.

“El juego nos obliga a pensar en categorías interpersonales..., donde los otros y lo inacabado resultan solo parte de lo impredecible e imprevisible propios de los contextos escolares” (Sarle P. M., 2012: 143)

El juego en el área de Ciencias Naturales

Según el DC de Ciencias Naturales :

Se adhiere a la idea que “...vincular juego y contenido en la propuesta de enseñanza ofrece un ambiente más propicio para el aprendizaje...” es importante ofrecer



situaciones de enseñanza en donde el juego promueva la apropiación de contenidos propios de la ciencia escolar. Las actividades que incluyen juegos "...pueden abordarse en cualquier momento de la clase, para comprobar la realización del trabajo independiente, motivar otras clases, consolidar y ampliar conocimientos, comprobar si los procesos científicos son asimilados por los niños o para establecer si se cumplieron o no los objetivos trazados ..." (Concepción, 2004).¹

El juego en la Modalidad EPJA Educación Permanente de Jóvenes y Adultos

"En el niño hay un hombre que desarrollar, es cierto; pero también en el hombre hay un niño que conservar" (Luzuriaga, L., 1929 p. 418).

El escenario actual demanda posicionar la mirada en el derecho a la educación de personas jóvenes y adultas, reconocer el trabajo situado y personalizado que las/os docentes han realizado para garantizar las condiciones e incorporar saberes socialmente significativos para acortar las distancias entre la enunciación de la educación como derecho y su efectiva concreción.

El contexto ha interpelado las acciones y decisiones institucionales, y las/os docentes generaron nuevas formas posibles frente a la interrupción de la cotidianeidad escolar y las vivencias compartidas que permitía la presencialidad. Recrearon interacciones sin dejar de tener presente la realidad de sus estudiantes y el manejo de los dispositivos tecnológicos. Armaron redes con las familias para que la comunicación permitiera seguir experimentando el mundo educativo frente a la demanda de lo inesperado.

Por todo lo realizado es importante/imperativo repensar y transitar caminos explorados, recuperar algunas tradiciones de la modalidad y construir colectivamente modos posibles a una presencialidad cuidada y segura, teniendo presente que los/as estudiantes son en muchos casos responsables del sostenimiento familiar, del trabajo, salud y cuidado entre otras.

¿Cómo pensar esta nueva escuela, y cómo incorporar el juego en las clases? El juego motiva y despierta el interés de las personas. Dado que cada edad tiene sus propias características, las propuestas lúdicas necesitan ser adaptadas a la misma. Invitamos así a adaptar y contextualizar las propuestas para transformar el aula en un

¹ Ministerio de Educación del Chubut, (2014) Diseño Curricular Educación Primaria. Rawson.



espacio de diferentes experiencias de aprendizaje, donde cada juego permita aprender algo diferente.

“No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar» George Bernard Shaw

En síntesis, el juego, entre otras propuestas, permitirá reforzar uno de los pilares que sostiene la modalidad – el vínculo pedagógico afectivo- organizando y secuenciando el abordaje desde las diferentes áreas curriculares.

¿Cómo fortalecer el trabajo con el juego?

- Acercando diversos formatos accesibles a través de plataformas seguras
- Proponiendo un aprendizaje integral que sea significativo para los/as estudiantes y al mismo tiempo despierte el interés e invite a jugar y participar/ser parte.
- Construyendo sentido y que anclen en saberes y experiencias personales y colectivas.
- Revisitando los saberes prioritarios para llevar adelante acciones que acompañen la presencialidad dando continuidad y profundizando en la no presencialidad. Proponiendo diversidad de situaciones lúdicas grupales, colectivas y cooperativas de acuerdo al protocolo establecido en instancias de bimodalidad/alternancia .
- Problematicando diversas propuestas lúdicas y poniendo en juego sus saberes.
- Incluyendo tecnologías digitales diversas: desde propuestas que se generan en las aulas vir-tuales, mediante videollamadas, diseño de archivos de imágenes, sonoros o videos, actividades generados por software...
- Involucrando la participación de las familias recuperando juegos tradicionales. Sería deseable detenernos en este punto y preguntarnos y preguntarles a nuestras/as estudiantes ¿si tuvieron oportunidad de jugar o generar propuestas lúdicas en familia, durante el tiempo en casa?, ¿con quién/es? ¿qué aprendieron con el juego? ¿qué juegos enseñaron?
- Planificando las propuestas lúdicas que respondan a la diversidad o heterogeneidad del grupo de estudiantes. Lo que favorece que, con diferentes saberes en el punto de partida, jueguen con distintas estrategias y aprendan con el otro/a. Reconociendo e identificando discontinuidades para generar oportunidades para continuar, y resignificar saberes.



En síntesis, para que los juegos se conviertan en situaciones de enseñanza, es importante que cumplan las siguientes condiciones:

- Sean visibilizados en el PEI de la institución
- Se Incluyan en las planificaciones anuales: organizados, secuenciados, graduados por grados y ciclos, pensados dentro de las unidades pedagógicas.
- Se planifiquen, se piensen según los intereses y necesidades de los/las estudiantes y de los contenidos a trabajar según la priorización de saberes acordada institucionalmente.
- Se evalúen en pos de garantizar el avance en la apropiación de los contenidos.
- Provoquen la búsqueda de espacios de encuentro y reflexión de las prácticas: directivos-docentes; docentes-familia; docentes-estudiantes; estudiantes-estudiantes.
- Se recupere lo aprendido, se socialice y se elaboren conclusiones. Dónde la clase invertida permita que en el primer ciclo la enseñanza se de en la presencialidad y la recuperación y socialización sea en la virtualidad y por el contrario en segundo ciclo la enseñanza sea desde la virtualidad y la recuperación y socialización sea en la presencialidad.
- Presenten “problemas” es decir, situaciones desafiantes.
- Provoquen la aparición de los saberes que los/as estudiantes traen para hacerlos avanzar.
- Propicien la interacción grupal para que circulen diferentes procedimientos de resolución (trabajo en parejas o pequeños grupos) respetando el protocolo sobre medidas de distanciamiento físico que se establecen para los agrupamientos.
- Instalen un trabajo colectivo de reflexión en torno al problema (generando espacios para discutir que permitan comparar estrategias y elaborar conclusiones.) Donde las intervenciones docentes sean oportunas para que todos puedan aprender.
- Dispongan de un banco de recursos de juegos planificados y contruidos por el colectivo docente.
- Sistematicen experiencias que sean consideradas buenas prácticas para darles continuidad y formen parte de la memoria colectiva institucional.



Desde la virtualidad

Todas las propuestas anteriores son viables en el hogar con la guía y el acompañamiento de los/as docentes.

Es muy importante recuperar las propuestas en formatos virtuales que han generaron para sus estudiantes durante el 2020, compartirlas en la institución y como un banco de recursos de acceso para las familias y maestras/os de diferentes localidades de la provincia.

En los hogares la familia ha recreado con la guía de los/as docentes escenarios de enseñanza remota, utilizando las herramientas digitales con las que se contaba (teléfono, redes sociales). Es necesario seguir explorando y redescubriendo los entornos virtuales (portales y plataformas) que son y seguirán siendo parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas han sido y serán las vías de interacción en la bimodalidad/alternancia, sumados a los programas de radio y televisión, las propuestas situadas que se han desarrollado en diferentes lugares de nuestra provincia.

La planificación, selección, elaboración, creación y organización de los recursos materiales en diversos formatos para cada instancia acompañará en el sostenimiento de cada trayectoria escolar. Se sugiere revisar los recursos digitales existentes (videos explicativos, juegos en línea, guías de trabajo...), compartirlos y redescubrir nuevas propuestas a partir de los que ofrecen las plataformas educativas.

Se sugiere proponer consignas que favorezcan la participación activa y recreativa de todas las personas del hogar, esto posibilitará el lazo necesario para que los objetivos planteados se efectivicen.

Las TICS

Las tecnologías digitales se transformaron en parte del hacer escolar, sosteniendo la continuidad del trabajo pedagógico, interpelando a los equipos institucionales la revisión y la reinención de las estrategias didácticas y el aprendizaje sobre herramientas y recursos que ofrece el mundo digital. Compartiendo saberes, ideas, propuestas ligadas a la integración de las TIC en la enseñanza y a la construcción de aprendizajes relevantes y significativos. Este hacer digital no solo enriquece el trabajo escolar sino también es parte él, ofreciendo nuevas posibilidades de exploración y acercamiento a las áreas curriculares, atravesando y entramando las prácticas de



enseñanza y el acompañamiento de los procesos particulares de aprendizaje de cada estudiante.

En el contexto de bimodalidad/alternancia y en el marco del Protocolo de regreso a la presencialidad, la planificación y las decisiones institucionales son instancias importantes y determinantes para anticipar la práctica, los espacios de reflexión y aprendizaje colegiado, y los tiempos para la revisión del diseño de las propuestas. Estas deben ser abiertas, dinámicas y en constante transformación, permitiendo la retroalimentación para acompañar el proceso del conocimiento y optimización del uso de las tecnologías digitales en las propuestas de enseñanza y profundizando de esta manera el sentido pedagógico de la misma.

En síntesis, es necesaria e implica un desafío la incorporación de las tecnologías digitales en las situaciones de juego, para renovar y fortalecer el trabajo docente.

La integración de las TICS promueve espacios de aprendizaje para:

- Explorar y descubrir las tecnologías digitales disponibles, conocer algunos usos y funciones.
- Reconocer las tecnologías en su contexto como elementos de uso cotidiano.
- Experimentar diferentes propuestas curriculares desde lo lúdico.
- Iniciarse en la lectura y escritura en distintos soportes digitales.
- Imaginar y expresarse a través de diversos lenguajes; musical, corporal, fotográfico y audiovisual. Y luego comunicar y compartirlos.
- Explorar y jugar en escenarios enriquecidos con diversos recursos.
- Buscar información a través de diferentes medios y soportes.
- Registrar de forma fotográfica y/o audiovisual diferentes experiencias vivenciadas. E intercambiar y comunicar percepciones y observaciones de las mismas.

Sitios para navegar - recursos para utilizar o recrear:

- Alfabetico <https://oei.org.ar/alfabetic/>
- “Audios: canciones y relatos para escuchar, bailar y cantar”, Secretaría de Medios y Comunicación Pública. <http://www.pakapaka.gob.ar/audios/>



- “Audioteca. Grandes cuentos argentinos, en las voces de actores notables”
<https://www.cultura.gob.ar/publicaciones/audioteca/>
- “Cazadores de sonidos” del Canal Pakapaka, un equipo de niñas y niños recorren diferentes provincias de nuestro país dispuestos a buscar y cazar sonidos que les permitan hacer sus creaciones musicales “Zamba de mil amigos”, Pakapaka, 2019. <https://youtu.be/s85u0ALUqeM>
- Colección “Lecturas Grabadas”. Educ.ar <http://bit.ly/LecturasGrabadasEducar> y “Lecturas grabadas - docentes” <http://bit.ly/>
- Educación Digital Chubut
<https://www.chubut.edu.ar/nuevachubut/autoridades/coordinacion-tecnica-operativa-de-instituciones-educativas-y-supervision/direccion-de-recursos-tecnologicos/educacion-digital-chubut/>
- Educ.ar. (2020) Claves y caminos para enseñar en entornos virtuales. Ideas para educar con TIC en múltiples contextos.
<https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales/download>
- Exploración sonora “Producción casera de efectos de sonido”, Ernesto Guevara Quiroz, 2004. <http://bit.ly/QuirozEfectosSonidos>
- Herramientas Genially <https://www.genial.ly/es>, Exelearning <https://exelearning.net/>, H5P <https://h5p.org/>
- ME de la Nación, proyectos de producción con lenguaje sonoro. “Sintonía digital”, versión multimedia, Educ.ar, 2015. <http://bit.ly/SintoniaDigitalEducar>
“Sintonía digital. Transformá tu netbook en un estudio de radio”, Educ.ar, 2012. Versión de la colección en formato pdf. <http://bit.ly/SintoniaDigitalColecciones>
- Música libre. Ver atribuciones de licencia <https://www.iamendo.com/start>
- Radioteatro en Educ.ar, pistas de cómo llevar adelante la tarea. “Microaprendizaje: ¿Cómo hacer un radioteatro?”, 2019.
https://youtu.be/u7HCV_xV9Q
- <https://quandarygame.org/play?language=es>
- <https://www.youtube.com/watch?v=SNLuSL3jrVA>
- <https://www.educ.ar/recursos/150255/aprender-conec-tados-nivel-inicial>
- <https://www.educ.ar/>



- <https://www.educ.ar/recursos/155645/escenarios-combinados-para-ensenar-y-aprender>

Prof. Verónica Díez

A/C Dirección de Educación Primaria

Bibliografía

- Biblioteca Nacional de Maestros <http://www.bnm.me.gov.ar/catalogos/>
- Chemello, G. (coord.), Agrasar, M., Chara, S. (2004). Juegos en matemática EGB 1. El juego como recurso para aprender. Material para docentes. MECyT
- Colección Cuadernos para el Aula Materiales de desarrollo curricular que apoyan las prácticas de los docentes [Educ.ar Cuadernos para el Aula](#)
- Dalton I, Christie J. “El juego y sus implicancias educativas en el aprendizaje de la alfabetización”
- Dirección Provincial de Educación Primaria. Matemática. Series Cuadernos para el aula. Buenos Aires.
- Diseño Curricular de Chubut (2014)
- Ferreira E. (2015) Conferencia “Desafíos para la alfabetización del futuro inmediato” en la Universidad Nacional de Rosario, Argentina https://www.youtube.com/watch?list=PLav1PwBSu_oLZtCbM9w9K3UP15uhZBxD_&v=CjwLd5MOhHQ&feature=youtu.be (21:50 a 25:58 min)
- Fuenlabrada, I. (2000). Juega y aprende matemática. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Fundación Leer <https://www.leer.org/>
- Nap Educación Digital, Programación y Robótica (2018) [Educ.ar Núcleos de Aprendizaje](#)
- Novembre, A. (coord.), Becerril, M. y García, P. (2011). Juegos que pueden colaborar en el trabajo en torno al cálculo mental - Mejorar los aprendizajes. Mejorar los aprendizajes. Buenos Aires: DGCyE, Dirección Provincial de Educación Primaria.
- Plataforma Juana Manso <https://recursos.juanamanso.edu.ar/home>
- Seguimos Educando Sitio web del Programa Seguimos Educando <https://www.educ.ar/recursos/152889/permanente?from=152722#gsc.t>



- Textos Freire u otros temas <https://redclade.org/noticias/libros-paulo-freire-educar-para-la-libertad/>
- [MENDOZA HACE MATEMÁTICA 1](#)
- [MENDOZA HACE MATEMÁTICA 2](#)



Gobierno del Chubut
Ministerio de Educación

Subsecretaría de Coordinación
Técnica Operativa de Instituciones
Educativas y Supervisión

Dirección General de
Educación Primaria

Autor: **Educación
Primaria**

Diseño Gráfico (Tapas):

 Centro
Provincial de
Información Educativa

Área de Diseño:

Christian B. Sar / Gabriela A. Schanz

Coordinación:

Paola Orihuela