

Propuestas de juego y actividades lúdicas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria

Documento de apoyo para los docentes
en su tarea de educar



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Presidente de la Nación
Mauricio MACRI

Jefe de Gabinete de Ministros
Marcos PEÑA

Ministro de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
Alejandro FINOCCHIARO

Secretario de Gobierno de Cultura
Pablo AVELLUTO

Secretario de Gobierno de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva
Lino BARAÑAO

Titular de la Unidad de Coordinación General del Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Manuel VIDAL

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa
Mercedes MIGUEL

Directora Nacional de Planeamiento de Políticas Educativas
Inés CRUZALEGUI

Directora Nacional de Innovación Educativa
Florencia RIPANI

Propuestas de juego y actividades lúdicas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria

Documento de apoyo para los docentes
en su tarea de educar



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Red Federal para la Mejora de los Aprendizajes

Coordinadora: Viviana Dalla Zorza

Diseño de Aprendizaje

Director: Hugo Labate

Coordinación de Proyectos Pedagógicos Especiales

Coordinadora: Roxana Cardarelli

Equipo pedagógico: Gabriela Valiño - Noelia Kopuchian

Modalidad Educación Domiciliaria y Hospitalaria

Melania Ottaviano

Coordinación de Materiales Educativos

Coordinadora: Alicia Serrano

Responsable de Publicaciones: Gonzalo Blanco

Edición: Cecilia Pino

Documentación gráfica: Javier Rodríguez

Diseño: Mario Pesci

Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología
Propuestas de juego y actividades lúdicas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria: documento de apoyo para los docentes en su tarea de educar - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología, 2019.
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-784-014-8

1. Juegos. I. Título.
CDD 371.397

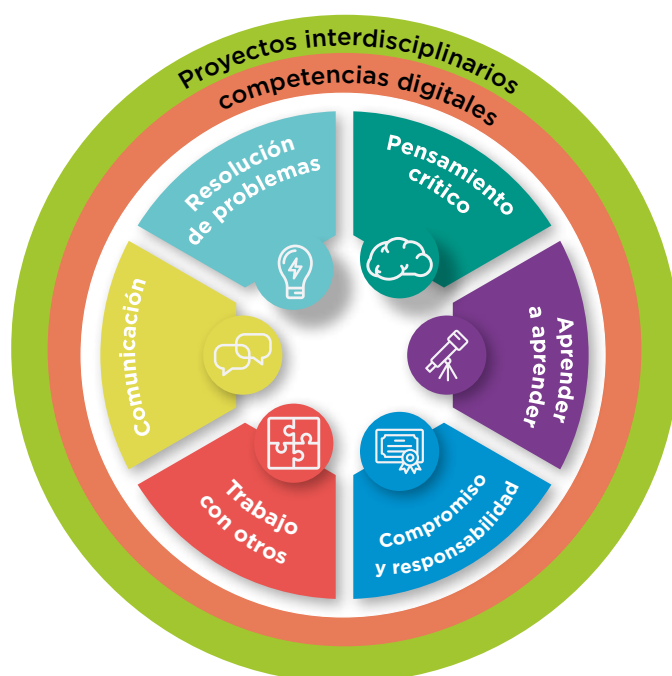
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	05
EL JUEGO EN EL MARCO NORMATIVO	09
ORIENTACIONES PARA LA ENSEÑANZA	13
EL JUEGO EN CONTEXTOS DE ENSEÑANZA	15
Variables básicas que configuran las situaciones de juego	16
JUEGO DRAMÁTICO	19
Características y materiales	19
Propuestas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria	19
JUEGO DE CONSTRUCCIÓN	21
Características y materiales	21
Propuestas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria	21
JUEGO CON REGLAS CONVENCIONALES	24
Características y materiales	24
Propuestas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria	25
VIDEOJUEGOS, APPS LÚDICAS EDUCATIVAS: NUEVOS FORMATOS DE JUEGO	42
Características	42
Las TIC en contextos de enseñanza	43
Propuestas para la EDyH: Análisis de aplicaciones y videojuegos	48
BIBLIOGRAFÍA	52

INTRODUCCIÓN

El fortalecimiento del trabajo en la Modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria (EDyH) requiere de la construcción de lineamientos específicos, que orienten y enriquezcan las prácticas educativas desarrolladas al interior de los diferentes efectores de salud y en domicilio. El **Plan Estratégico Nacional 2016-2021 “Argentina enseña y aprende”** plantea como uno de sus objetivos el fortalecimiento de la enseñanza para garantizar condiciones de equidad en el acceso a aprendizajes significativos, mediante la producción y difusión de materiales de apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El eje central del documento Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina (Resolución del CFE N°330/17) es el desarrollo de capacidades en los estudiantes a través de saberes prioritarios. En este documento quedan establecidas 6 capacidades: Resolución de problemas, Pensamiento crítico, Aprender a aprender, Trabajo con otros, Comunicación, Compromiso y Responsabilidad, junto con el desarrollo de competencias digitales. Se considera que estas capacidades atraviesan transversalmente los contenidos disciplinares o campos de conocimiento de todos los niveles educativos, construyendo continuidad en las trayectorias escolares de los estudiantes.



A partir de este marco, en el documento **Articulación y trayectorias integradas** se propone un modelo de articulación centrado en acuerdos entre los niveles educativos a partir de *continuos de aprendizaje*: experiencias de aprendizaje sostenidas entre niveles o ciclos del sistema educativo. Para la articulación entre Nivel Inicial y Primaria se presentan dos continuos de aprendizaje: Alfabetizarse para aprender y Aprender a jugar y jugar para aprender.

Los **Indicadores de Progresión de los Aprendizajes** sobre juego para el Nivel Inicial son:

- Participar de juegos con pares
- Avanzar en autonomía en la organización de juegos de distinto formato
- Participar en función de las reglas en los juegos con reglas convencionales
- Reconocer el sentido de la notación de puntajes
- Combinar escenas, ampliar los diálogos y la representación de roles de manera interdependiente en el juego dramático
- Usar simbólicamente objetos diversos
- Progresar en los movimientos, coordinaciones y destrezas implicados en los juegos corporales

Estos indicadores constituyen un conjunto de aprendizajes centrales en relación con el juego para los niños del Nivel Inicial, y por lo tanto favorecen el seguimiento de los aprendizajes y el análisis de las distintas estrategias de enseñanza para cada una de las propuestas en diálogo con las características de los niños. En tanto metas a alcanzar, colaboran en el diseño de propuestas de enseñanza que favorezcan avances.

La Ley de Educación Nacional 26.206 establece la estructura del Sistema Educativo Nacional organizado en cuatro niveles y ocho modalidades, entendiendo como modalidades aquellas opciones organizativas y/o curriculares de la educación común, dentro de uno o más niveles educativos, que procuran dar respuesta a requerimientos específicos de formación y atender particularidades de

carácter permanente o temporal, personales y/o contextuales, con el propósito de garantizar la igualdad en el derecho a la educación y cumplir con las exigencias legales, técnicas y pedagógicas de los diferentes niveles educativos.

Dentro de este sistema, se reconoce la Educación Domiciliaria y Hospitalaria (EDyH) como la modalidad del sistema educativo en los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria, destinada a garantizar el derecho a la educación de los/las alumnos/as que, por razones de salud, se ven imposibilitados/as de asistir con regularidad a una institución educativa en los niveles de la educación obligatoria por períodos de treinta (30) días corridos o más. El objetivo de esta modalidad es garantizar la igualdad de oportunidades a los/las alumnos/as, permitiendo la continuidad de sus estudios y su reinserción en el sistema común, cuando ello sea posible.

Este cuadernillo se enmarca en los documentos actuales, y presenta orientaciones y propuestas en torno al juego para los niños del Nivel Inicial y de los primeros años del Nivel Primario. En este, se explican los fundamentos y propósitos del juego de construcción, dramático y con reglas convencionales, para aportar un conjunto de propuestas variadas acordes a las características de los niños de estas edades y los contenidos de enseñanza específicos de estos niveles educativos. Se ha pensado como una referencia de apoyo para los docentes de la modalidad en su tarea cotidiana de educar a niños en situación de enfermedad.

Los fundamentos y las orientaciones generales son comunes a los dos niveles educativos, para avanzar en la construcción de continuidad y coherencia de las experiencias educativas de los niños. De este modo, este texto se integra a los espacios de intercambio y planificación conjunta entre los docentes de las escuelas de origen y los de la modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria.

EL JUEGO EN EL MARCO NORMATIVO

El **artículo 31 de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño** establece que “Los Estados parte reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas apropiadas para su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”. En este documento, se sostiene que los Estados propiciarán oportunidades apropiadas para el ejercicio pleno de este derecho que integra el juego, las artes, el descanso y el esparcimiento. Este marco internacional, ratificado por la Argentina en el año 1990 reconoce las particularidades de cada contexto, historia personal, tradiciones y valores, pertenencia cultural y religiosa de los niños y sus familias.

En la **Ley de Educación Nacional 26.206** se incluyen objetivos ligados al juego. Es responsabilidad de la Educación Inicial “Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”, y para la Educación Primaria, “promover el juego como actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social”. Estos objetivos dejan establecida una relación entre juego, aprendizaje y desarrollo que respalda la planificación sostenida a lo largo de las trayectorias escolares en estos dos niveles de enseñanza.

La **Resolución 202/2013** del Consejo Federal de Educación “La Educación Domiciliaria y Hospitalaria en el Sistema Educativo Nacional” enuncia los principios que constituyen la modalidad a través de la construcción conjunta entre referentes de las provincias y profesionales del Ministerio de Salud conjuntamente con el Ministerio de Educación. Entre sus antecedentes normativos, se encuentra la Carta Europea sobre los Derechos de los Niños Hospitalizados (1986) que enuncia el derecho a disponer de locales amueblados y equipados de modo que respondan a las necesidades de estos niños en materia de cuidados, de educación y de juegos, así como las normas oficiales de seguridad. Por otra parte, en su capítulo IV, respecto de las propuestas pedagógicas para la modalidad en el

Nivel Inicial, destaca al juego como uno de sus pilares fundamentales, a través del cual el docente de la modalidad puede propiciar un espacio para nuevos aprendizajes.

Los **Núcleos de Aprendizajes Prioritarios de los Niveles Inicial y Primario** son la referencia compartida por todas las jurisdicciones. En estos documentos se afirma que:

Un núcleo de aprendizajes prioritarios en la escuela refiere a un conjunto de saberes centrales, relevantes y significativos, que incorporados como objetos de enseñanza, contribuyan a desarrollar, construir y ampliar las posibilidades cognitivas, expresivas y sociales que los niños ponen en juego y recrean cotidianamente en su encuentro con la cultura, enriqueciendo de ese modo la experiencia personal y social en sentido amplio.

(NAP Nivel Inicial, 2004)

Este núcleo de aprendizajes prioritarios será un organizador de la enseñanza orientada a promover múltiples y ricos procesos de construcción de conocimientos, potenciando las posibilidades de la infancia pero atendiendo a la vez ritmos y estilos de aprendizaje singulares a través de la creación de múltiples ambientes y condiciones para que ello ocurra.

(NAP Primer Ciclo, 2011)

En los **NAP del Nivel Inicial** se afirma además que “La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega)”. (2004, p13). Esta definición renueva el compromiso para la enseñanza del juego como actividad compartida y de distintos tipos de juego en el marco de la planificación escolar y educativa. En la modalidad EDyH el juego favorece el desarrollo de las capacidades y la presentación de contenidos de distintos campos de conocimiento. Constituye una oportunidad para ampliar el repertorio de juegos conocidos por las familias, promoviendo su presencia de manera regular a través de orientaciones y sugerencias viables en cada contexto.

En los **Núcleos de Aprendizajes Prioritarios del Nivel Primario (2011)** se describen los contenidos para cada uno de los campos de conocimiento. A continuación, se detallan algunos contenidos que están involucrados en las situaciones de juego y lo que promueven en los/las alumnos/as.

Matemática

La interpretación de información presentada en forma oral o escrita (con textos, tablas, dibujos, gráficos).

La confianza en las propias posibilidades para resolver problemas y formularse interrogantes.

Lengua

La confianza en sus posibilidades de expresión oral y escrita.

El interés por ampliar su conocimiento y acceder a otros mundos posibles a través de la lectura dentro y fuera de la escuela.

La lectura de narraciones, poesías, descripciones y exposiciones, consignas de tarea escolar e instrucciones, empleando estrategias adecuadas a los diversos propósitos que persiguen los lectores.

La ampliación del vocabulario a partir de situaciones de comprensión y producción de textos orales y escritos.

Educación Física

La valoración de los juegos tradicionales de su comunidad y de otras (regionales y nacionales), a través de la participación en dichos juegos y del conocimiento y/o recreación de algunas variantes.

Ciencias Sociales

La adquisición de vocabulario específico acerca de los distintos contenidos estudiados.

El reconocimiento de ideas, prácticas y valores que permiten vivir juntos y reconocerse como parte de la sociedad argentina.

Educación Tecnológica

El acceso, ampliación y articulación de sus experiencias culturales, incluyendo contenidos y tecnologías de la información y la comunicación. En el apartado “Videojuegos, Apps lúdicas educativas: nuevos formatos de juego” de este documento se presentan los lineamientos actuales.

Formación Ética y Ciudadana

La valoración de la práctica del diálogo como herramienta para afrontar conflictos en la comunidad educativa, en otros ámbitos y situaciones, y para discutir temas relacionados con normas, valores y derechos.

Educación Artística

La ampliación del horizonte de saberes a través del conocimiento de distintas manifestaciones, géneros y estilos que componen el patrimonio artístico y cultural, en los diversos lenguajes.

Ciencias Naturales

La comprensión de que existe una gran diversidad de seres vivos que poseen algunas características comunes y otras diferentes y que estas características sirven para agruparlos.

Educación Sexual Integral

El reconocimiento y la expresión del derecho a ser cuidados y respetados por los adultos de la sociedad.

Lenguas Extranjeras

La comprensión de consignas orales en lengua extranjera apoyándose en el lenguaje gestual u otros soportes.

Jerarquizar el sentido educativo del juego fortalece su inclusión en las propuestas de enseñanza de la modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria, habilitando el seguimiento de aprendizajes y el intercambio entre los/las docentes de la modalidad y de la escuela de origen.

ORIENTACIONES PARA LA ENSEÑANZA

La planificación de la enseñanza es una de las tareas sustantivas que realizan los docentes en su ejercicio profesional. Anticipar las prácticas, reflexionar sobre ellas en torno al qué, cómo y para qué enseñar, han sido desde siempre tareas centrales para la toma de decisiones y el diseño de propuestas pedagógicas. En este proceso es posible visibilizar y jerarquizar los diferentes lenguajes como el dibujo, la pintura, la escritura, la música, el teatro, la fotografía, el video, la literatura y el cine que enriquecen las posibilidades expresivas y de comunicación.

Las estructuras didácticas con las que se trabaja tradicionalmente son las unidades didácticas, las secuencias y los proyectos. Las unidades didácticas se organizan a partir de un recorte de la realidad delimitado en función de los contenidos a enseñar. La planificación por proyectos presenta otro recorrido, ya que primero se plantea la situación problemática, el tema a investigar o el producto a construir, y a partir de este eje organizador se realiza un esquema con los contenidos a abordar, para luego proponer, con la participación de los niños, las actividades. A diferencia de la secuencias didácticas que en general ya tienen una organización y propuestas de actividades decididas por el docente, los proyectos presentan mayor flexibilidad, se estructuran a partir de un eje organizador como un producto a construir o un problema con el cual trabajar, que se configuran en la meta a alcanzar, constituyéndose en un desafío para los niños.

Cada estructura didáctica implica la planificación de un repertorio de diversas actividades que se complementan y combinan de tal modo que facilitan y potencian los aprendizajes de los contenidos seleccionados. En el contexto de una unidad didáctica, proyecto o secuencia es posible incluir juegos que involucren capacidades y saberes que forman parte de los campos de conocimiento. Los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) de Inicial y de Primaria y los diseños curriculares de cada jurisdicción son las referencias

que respaldan las planificaciones, la construcción de acuerdos entre los docentes de la modalidad y de la escuela de cada niño, y el seguimiento de los aprendizajes.

Considerando al juego como una actividad que forma parte de la cultura es posible reconocer que asume diversos sentidos en diálogo con las características de cada contexto. Distintos juegos y formas de jugar se van organizando en relación con los saberes de los jugadores, las características de los materiales, el tiempo y los espacios disponibles, y las intervenciones del docente. Las condiciones de vida, la pertenencia social y cultural y las oportunidades de participación configuran el proceso de construcción del conocimiento sobre el juego y los juegos de cada niña y niño. Esta perspectiva actualiza el valor de las experiencias que los docentes puedan diseñar para ampliar, diversificar y complejizar los saberes de los niños en torno al juego.

Las propuestas de juego presentadas en este cuadernillo representan una oportunidad para el desarrollo de las capacidades y el aprendizaje de contenidos curriculares diversos, en el marco de propuestas de enseñanza integrales. Se parte por considerar que los materiales de juego y las aplicaciones digitales que se seleccionen permitirán la planificación de propuestas de enseñanza, en diálogo con la situación de cada niño/a y su familia, los contenidos a enseñar, los acuerdos con la escuela de referencia, los tiempos de trabajo con cada alumno/a, entre otros aspectos.

EL JUEGO EN CONTEXTOS DE ENSEÑANZA

En las instituciones escolares la práctica del juego está presente cuando los niños tienen la posibilidad de organizar y construir sus propios juegos, en sus interacciones en momentos de transición de las actividades, y también cuando el docente propone un juego. La experiencia escolar es la oportunidad para ampliar y diversificar el conocimiento que los niños portan sobre esta actividad social. En el marco de la normativa vigente, aprender a jugar con otros y aprender distintos juegos se integra de manera regular a las propuestas de enseñanza en el Nivel Inicial y Primario. Loterías, juegos de recorrido, de cartas y dados, rondas, juegos de persecución y de puntería forman parte de un repertorio amplio de posibilidades. En este contexto, el rol del docente ocupa un lugar clave. Por un lado, seleccionando, organizando y diseñando propuestas de juego en función de las características e intereses de los/las niños/as y los propósitos educativos específicos de cada nivel educativo. Y al mismo tiempo, enseñando a jugar, cuando participa como jugador, e incluye textos instructivos y videos que pueden favorecer la comprensión de las reglas y la dinámica de cada juego.

Es necesario señalar aquí que en las prácticas educativas de la modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria también se consideran otros aspectos vinculados a la situación que atraviesan los/las niños/as a los que está dirigida esta modalidad. Esto teniendo en cuenta que durante el juego el/la alumno/a puede manifestar diversas emociones ligadas a su proceso de enfermedad y curación. Es por ello que resulta fundamental que el docente de la modalidad de EDyH acompañe estos procesos en el marco de la propuesta de enseñanza, por medio de modificaciones de algunas de las variables del juego que hubiera planificado: reducir la cantidad de piezas o fichas, acotar el tiempo de juego, sustituir prendas que impliquen perder -turnos o fichas- e incluir otras que permitan acumular -fichas, tarjetas o puntos-. En ocasiones, estas

modificaciones podrán anticiparse configurando la propuesta de juego desde el comienzo, mientras que en otras situaciones serán estrategias que el docente implementará durante el encuentro con el niño/a. En cualquier caso, estas modificaciones estarán orientadas a fortalecer el juego en un contexto de enseñanza que configure una experiencia de aprendizaje para el/la niño/a

Finalmente, más allá de estas variaciones en las estrategias de enseñanza, corresponde un abordaje interdisciplinario con el equipo de Salud para que el/la niño/a y su familia puedan recibir una respuesta integral, acorde a sus necesidades.

En los últimos años, la incorporación de las TIC en educación ha generado nuevas oportunidades y condiciones para el aprendizaje, el acceso a información diversa y su organización a través de distintos criterios, la creación y la comunicación de los alumnos a partir de propuestas de enseñanza planificada. En el contexto de la modalidad EDyH, diversas experiencias dan cuenta de los beneficios de estos recursos para el aprendizaje y la continuidad de la comunicación y el intercambio de los/las niños/as con sus compañeros de su escuela de origen. Por otra parte, las aplicaciones informáticas permiten realizar actividades y jugar con autonomía, ampliando las experiencias de los/las niños/as en situación de enfermedad.

Variables que configuran las situaciones de juego

Tiempo, espacio, materiales y compañeros de juego son cuatro variables que de manera interdependiente configuran las situaciones de juego. A continuación, se explican brevemente cada una de estas variables, la especificidad que asumen en los contextos domiciliarios y hospitalarios, y algunos aspectos a considerar sobre cada una de ellas:

Tiempo: En el contexto de la educación domiciliaria y hospitalaria el tiempo de cada juego guarda relación con las necesidades y características del alumno, por lo tanto es fundamental prever la duración de este en función del tiempo disponible. De esta manera, se reduce la posibilidad de que el juego quede interrumpido o suspendido por prácticas médicas o la dinámica familiar en el hogar. Por otro lado, resulta muy útil valorar previamente la situación del niño para seleccionar un juego cuya duración sea la apropiada para su edad, nivel de escolaridad y el grado de atención que pueda mantener. En cualquier caso, es importante reservar y asegurar el tiempo necesario para practicar juegos conocidos, así como para aprender juegos nuevos o construir juegos propios.

Espacio: Valorar las opciones que ofrece cada edificio escolar permite planificar actividades de juego en la sala/aula, el patio, la terraza, el SUM o galerías. Esta es una variable de gran relevancia en los contextos domiciliarios y hospitalarios ya que cada uno de estos contextos presenta diversas características –aula hospitalaria u otros espacios disponibles en el efector de salud, en pie de cama, domicilio– que deben ser evaluadas en términos de posibilidades y limitaciones de cada situación en particular.

Materiales: En contextos educativos domiciliarios y hospitalarios el diseño y la producción de materiales de juego por parte del docente posibilita la opción de adecuar el juego a las necesidades pedagógicas del alumno, respetando las características requeridas desde el plano preventivo de la salud (limpieza y desinfección de los objetos según criterios de asepsia indicados por personal de salud), como así también la posibilidad de ser transportados por el docente en contextos domiciliarios. Estas consideraciones específicas de la modalidad facilita la selección de juegos para cada niño/a o grupo de niños/as en el marco de una propuesta de enseñanza integral.

Compañeros de juego: La práctica regular del juego como una actividad compartida favorece su progresiva internalización. Desde esta perspectiva, poder jugar solo es el logro de haber compartido experiencias de juego con diversos compañeros. Jugar con otros favorece múltiples aprendizajes y el desarrollo de manera integral. Jugar en parejas, pequeño grupo o en grupos numerosos son alternativas muy interesantes que resultan complementarias y alternativas. En la modalidad EDyH las experiencias de juego compartidas entre el docente y el alumno pueden ampliarse y diversificarse a través de la participación de otros pacientes, amigos y familiares.

Organizar situaciones de juego tomando decisiones en torno a estas cuatro variables facilita la tarea de enseñar a jugar y enseñar distintos juegos. Así, el docente asume distintas funciones: de jugador, explicando y mostrando cómo se juega, ayudando a los niños a recordar las reglas, promoviendo que los niños reconstruyan sus juegos por medio de relatos, que comparen acciones, que reflexionen sobre el proceso de juego, anoten puntajes, se enseñen entre ellos, tomen decisiones sobre la base de criterios, construyan estrategias y resuelvan problemas de manera colaborativa.

A partir de este marco general, es posible proponer juegos de construcción, dramáticos, con reglas convencionales y digitales valorando en cada caso sus implicancias para el aprendizaje y el desarrollo integral, en diálogo con la situación de cada niño/a. En el contexto hospitalario, existen diferentes ejemplos que demuestran los beneficios de la introducción de herramientas tecnológicas para atender a las necesidades educativas, sociales y emocionales de los niños en situación de enfermedad.

Diseñar y proponer juegos en la Educación Domiciliaria y Hospitalaria requiere considerar la continuidad del jardín/escuela de origen, los intereses de los alumnos, sus saberes y experiencias con distintos tipos de juego, sus posibilidades de movimiento y su disposición para la acción y la participación. En cualquier caso, es fundamental la articulación con la escuela de la que el/la niño/a proviene, para construir acuerdos entre los/las docentes en torno a las propuestas pedagógicas a realizar. Atendiendo la complejidad y variabilidad del contexto educativo domiciliario y hospitalario, resulta oportuno contar con un repertorio de juegos. En este cuadernillo, se ha jerarquizado al juego dramático, de construcción, con reglas convencionales, digitales y las aplicaciones que a continuación se describen.

JUEGO DRAMÁTICO

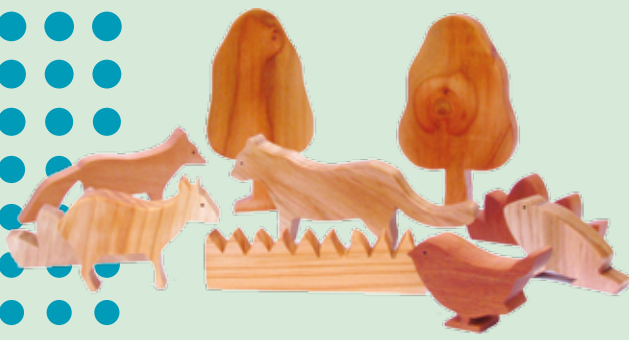
Características y materiales

Este tipo de juego implica la reconstrucción imaginaria del conocimiento social que los niños construyen a través de la participación en diversas y múltiples situaciones sociales. Roles interdependientes, acciones, diálogos, y materiales realistas y no realistas constituyen los cuatro componentes que hacen posible la configuración de las escenas. Los materiales realistas son representaciones en miniatura de objetos de la realidad, como por ejemplo, camiones, cacerolas, muñecos. Estos objetos pueden ser industriales o artesanales pero en cualquier caso los niños los nombran o los usan según distintas pautas culturales. En cambio, los objetos no realistas no refieren a nada en particular, permitiendo que los jugadores les otorguen significados a partir de lo que quieran jugar. Por tal motivo, son dóciles a la capacidad representativa de los niños, lo cual resulta un estímulo para la capacidad imaginativa. Ejemplo de este tipo de materiales son los trozos de tela, papel o cartón, lana, viruta, piedras. En cualquier caso, deben ajustarse a los distintos criterios de higiene según la situación de cada niño y el contexto en el cual se realiza la actividad educativa.

Propuestas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria

En el contexto de la modalidad de Educación Domiciliaria y Hospitalaria el juego dramático puede integrarse con facilidad por medio de juguetes en miniatura realizados en cartón, plástico, metal o madera, que facilitan la representación de escenas. Ejemplo de este tipo de materiales son: muñecos de distinto género, animales, vehículos, muebles, y ma-





teriales ligados a la cocina y a la alimentación -cubiertos y utensilios, envases, cacerolas-. En este caso, se sugiere incluir una superficie de juego al modo de esce-

narios planos o maquetas, realizados con tela y/o cartón, que refieran a temáticas específicas -como por ejemplo, la comida, los viajes, la compra y venta-, ya que facilitan la recuperación de conocimiento social y la organización de escenas.

Es fundamental que los objetos que se seleccionen para el juego dramático permitan la organización y representación

de variedad de escenas, como condición para que configuren oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo integral. Es por esto que se considera que los muñecos asociados a estereotipos de dibujitos animados o personajes de películas de cine restringen la capacidad representativa de los niños, ya que están asociados a narra-



tivas puntuales y por otro lado suelen despertar actitudes más ligadas al consumo y la propiedad que al juego compartido.

Las piezas de pequeño tamaño son ideales para jugar en escenarios planos porque facilitan su desplazamiento por la superficie de juego, requiriendo bajo nivel de destreza y por lo tanto, poco esfuerzo. Por otra parte, como es un material liviano y que ocupa muy poco espacio, resulta factible su traslado por parte de los docentes. Forman parte de este tipo de juego las propuestas con títeres -dedo, manopla, cono- que pueden realizarse a partir de un cuento.

La participación del docente durante el juego dramático se orientará a la recuperación de diversos aspectos que refieren a la situación social -real o fantástica- representada, el uso simbólico de los objetos y los diálogos entre los personajes atendiendo especialmente al uso de vocabulario característico/específico.



JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

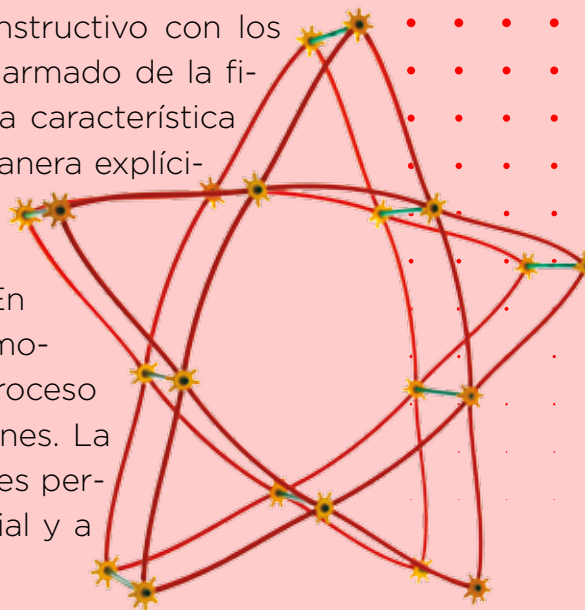
Características y materiales

Los juegos de construcción se caracterizan por la manipulación y combinación de materiales guiada hacia la concreción de un objeto. Esta meta orienta la acción de los jugadores de manera planificada y el avance de las habilidades en función de las características de los materiales y del objeto a



construir. En este tipo de juego los materiales se relacionan por medio de acciones específicas -unir, encastrar, enroscar, superponer-, que demandan a los jugadores avances en la precisión y la regulación del movimiento en la manipulación y las acciones. Este tipo de juego presenta problemas que forman parte del conocimiento físico: relaciones de los objetos en el espacio -arriba, adelante, a la izquierda-, los cambios de posición y sus consecuencias, categorías de medida y volumen, entre otros.

Los rompecabezas son un material constructivo con los que es posible una única construcción: el armado de la figura o forma de cada rompecabezas. Esta característica acota sus usos y direcciona el juego de manera explícita. Las imágenes que acompañan los rompecabezas son la referencia que los niños consultan para elegir y ubicar las piezas. En tanto los niños cuentan con una imagen modelo, es posible que puedan planificar el proceso de armado, analizar y corregir sus decisiones. La variedad en la cantidad de piezas o recortes permite un acercamiento progresivo al material y a los desafíos implicados.



Propuestas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria

En el contexto de la modalidad Domiciliaria y Hospitalaria los materiales para este tipo de juego deben ser livianos, fáciles de transportar y de limpiar. Por otra parte, como en las propuestas en el contexto escolar, es muy importante que los niños puedan jugar con diversos materiales de juego de construcción que les permitan avanzar en la planificación, la resolución de problemas y las destrezas manuales que cada material demanda. Aquí se incluyen algunas imágenes a modo ilustrativo con la intención de facilitar un análisis de las posibilidades que habilita cada material con relación al equilibrio y los apoyos, la fuerza en el encastre, la precisión en las uniones, entre otros.

Tanto cuando el docente propone un juego de construcción con una meta explícita -por ejemplo, construir edificios y puentes-, como cuando los niños determinan sus construcciones, es posible incluir imágenes a modo de soportes externos del proceso constructivo. Este recurso amplía la capacidad representativa de los niños, y, al mis-



mo tiempo, constituyen referencias que potencian la actividad compartida, las comparaciones y la planificación. Las imágenes pueden pegarse en piezas de cartón del tamaño de una postal y organizarlas en ficheros a partir de criterios pedagógicos, o armar carpetas en tablets.



La participación del docente en las situaciones de juego de construcción aporta ideas que permitan resolver problemas y ampliar la capacidad representativa, oficia de modelo en para la manipulación de cada material y favorece el aprendizaje de vocabulario específico (categorías espaciales y de la geometría).

En el caso de los rompecabezas se pueden encontrar diferentes tipos de cortes, algunos lineales y otros que implican encastre.

Se puede comenzar la enseñanza del proceso de armado con un rompecabezas de dos o cuatro piezas, y la imagen modelo. Durante el proceso de armado es importante ir analizando la imagen para desalentar formas de resolución únicamente centradas en la acción de encastrar o acercar las piezas, y enseñar a establecer relaciones a partir de la información visual.





JUEGO CON REGLAS CONVENCIONALES

Características y materiales

Los juegos con reglas convencionales se organizan por medio de un sistema de reglas anticipadas, explícitas y sistemáticas, que dejan establecida una meta. En este tipo de juego, los roles son opuestos, interdependientes y cooperativos. Los jugadores se necesitan mutuamente para poder jugar, tienen objetivos opuestos que estimulan los procesos de comparación de procedimientos y resultados, y la construcción de estrategias, en un marco de cooperación ya que todos han aceptado las mismas reglas.

Este tipo de juego incluye una gran variedad de alternativas. Los juegos con tableros -loterías y juegos de recorrido-, con cartas -españolas o figurativas o temáticas-, dados -de puntos, números, colores, íconos-, y con fichas -memotest, dominó- conforman un grupo que habitualmente se conocen como juegos de mesa. Los juegos corporales -manchas, palmas, rondas- implican movimientos y destrezas, y en muchos casos estos también incluyen canciones. Otros juegos, como los que se juegan con palabras, se organizan por medio de sonidos iniciales o los mismos sonidos finales (rimas), u otros desafíos lingüísticos como es el caso de las adivinanzas y los trabalenguas.

En el contexto de la enseñanza es fundamental planificar de manera regular una variedad de juegos. El análisis didáctico de cada juego facilita la identificación de los contenidos de enseñanza, los aprendizajes que puede promover, al mismo tiempo que guía las decisiones sobre su progresión y posibles modificaciones. La participación del docente como jugador resulta la mejor estrategia para que los niños comprendan el sistema de reglas e internalicen los procesos de pensamiento involucrados.

Propuestas para la Educación Domiciliaria y Hospitalaria

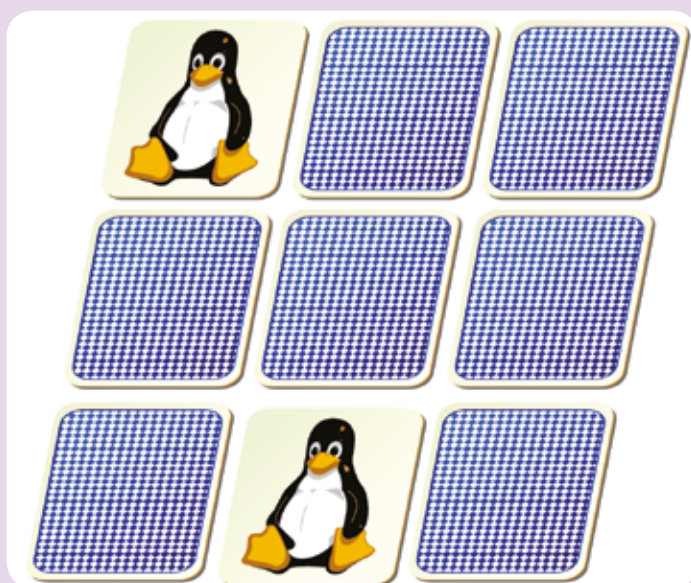
Juego de memoria

Materiales: Pares de fichas con imágenes idénticas. La cantidad de pares de fichas idénticas que se utilicen para jugar está en relación con el nivel de comprensión que se ha logrado del juego. El mínimo es dos pares.

Desarrollo del juego: Este juego se juega de a 2 o 3 jugadores. El objetivo es juntar dos fichas que son iguales. De manera alternada, cada jugador da vuelta dos fichas de tal modo que el resto de los jugadores las puedan ver. Si son iguales, las levanta y las aparta. Si las fichas son distintas debe volver a colocarlas boca abajo en la misma ubicación. Es importante que los otros jugadores estén atentos para lograr memorizar la ubicación de las fichas que luego les permitirá acertar cuando les toca jugar.

Cuando se comienza a enseñar a jugar este juego es conveniente ubicar las fichas en una cuadrícula, parecida a un tablero de ajedrez, porque facilita la memorización de la ubicación de cada ficha. El jugador que junta más fichas, gana.

Contenidos y procesos involucrados: Reconocimiento del idéntico, memoria espacial.



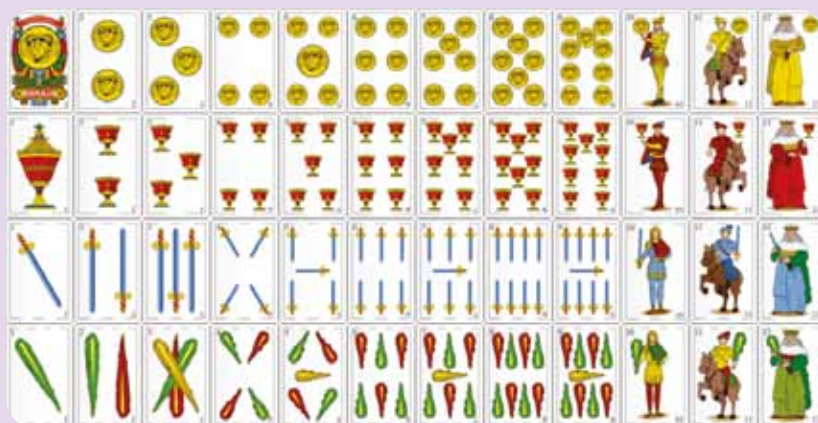
La mayor gana

Materiales: Un mazo de cartas españolas.

Desarrollo del juego: Se reparte todo el mazo. Cada jugador pone sus cartas en una pila boca abajo. Al mismo tiempo, (puede ser luego de contar hasta 3) todos los jugadores dan vuelta la primera carta de su pila. El jugador que tiene la carta de mayor valor se lleva las demás. Puede suceder que salgan cartas que empatan. La forma de resolverlo es distinta según los casos: Si el empate se da entre cartas mayores que el resto (por ejemplo: si sale 2; 6; 6 y 5), los jugadores que empataron vuelven a sacar una carta, pero sin darla vuelta la colocan de modo tal que tape las cartas que empataron. Luego, cada uno saca nuevamente una carta y la coloca a la vista de todos sobre las cartas en juego; estas últimas definen el ganador, que es el jugador que tenga la carta de mayor valor. El ganador se lleva todas las cartas en juego.

Es importante utilizar cuadros de doble entrada para la notación de puntajes.

Contenidos y procesos involucrados: Noción de número, comparación de cantidades.



Primera generala

Materiales: Dado, cuadro de notación de puntos.

Desarrollo del juego: Cada jugador tira el dado, y en un cuadro de doble entrada marca con una cruz la cara del dado que le salió.

Este juego es excelente para que los chicos comiencen a conocer las caras del dado, identificar con rapidez la cara que salió, y a completar el cuadro de notación. Es por esto que se sugiere armar un cuadro que presente las caras de los dados porque facilita estos aprendizajes en los niños. Gana el primero que termina de completar todas las columnas.

Contenidos y procesos involucrados: Identificación de las caras del dado, uso de cuadro de doble entrada.



Generala hasta 6

Materiales: 5 dados, hoja de anotación de puntos.

Objetivo: Conseguir la mayor cantidad de puntos.

Desarrollo del juego: Se define quién comienza a jugar tirando el dado. El jugador que saque el dado más alto, comienza. Cada jugador tiene tres tiros en su turno y deberá jugar a alguno de los números que salgan. Una vez que realiza las tres tiradas, es el momento de puntuar. En el caso de que en los tres tiros haya logrado sacar tres 5, puntuará 15 ($5+5+5=15$) y se anotarán en la tabla de puntuación al lado del número 5. Cuando todos los jugadores hayan completado el puntaje para todos los números, suman los puntos. Gana quien logre sumar más puntos.

	Nombre jugador 1	Nombre jugador 2
1		
2		
3		
4		
5		
Total		

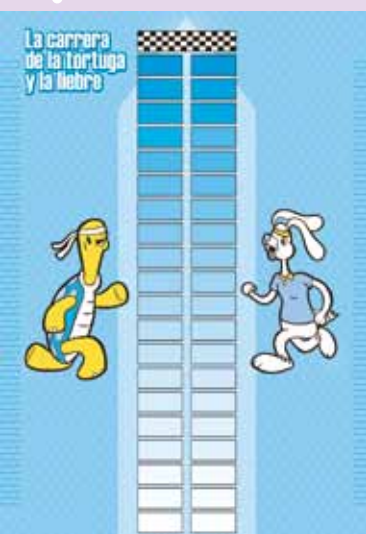
Contenidos y procesos involucrados: Suma.

Juegos de tablero

Las loterías y los juegos de recorrido forman parte de este grupo. Las loterías tienen tableros individuales y la dinámica del juego está orientada a completar el tablero con todas las fichas correspondientes. Será el ganador el primer jugador que complete su tablero. Se pueden diseñar loterías sobre diversos temas: colores, vestimenta, animales, herramientas, entre otros. Otra variante es incluir el nombre debajo de cada objeto promoviendo la lectura de la palabra.

Por otra parte, los juegos de recorrido se organizan a través de un circuito conformado por una cantidad de casilleros, en el que se distingue un casillero de salida y otro de llegada. Cada jugador avanza con su ficha hacia la meta al tirar un dado o al sacar un papelito. La forma del circuito, la cantidad y numeración de los casilleros, el tipo de prendas, las características y cantidad de los dados son algunos de los aspectos que constituyen variables para el diseño del juego.

Los circuitos con menos de 20 casilleros de distintos colores, en los que se avanza por medio de un dado con los colores en sus caras, facilitan la comprensión de la dinámica y meta de estos juegos y por eso resultan una opción interesante para niños que no han tenido experiencia previa en este tipo de juegos.



La carrera de la tortuga y la liebre

Materiales: Un tablero y un dado. Fichas para tapar casilleros, 20 con la imagen de una tortuga y 20 con la imagen de una liebre.

Desarrollo del juego: Se juega de a 2 jugadores. Cada jugador tira el dado. El que obtiene el mayor puntaje se coloca en el tablero de la liebre y comienza el juego. Por turno, cada jugador tira el dado y coloca en los casilleros de su pista tantas fichas como indica el puntaje obtenido en el dado. Gana el jugador que llena toda la pista de la carrera.

Contenidos y procesos involucrados: Correspondencia término a término, comparación de las dos pistas, recordar el puntaje obtenido en el dado y seleccionar esa cantidad de fichas para completar en el recorrido.

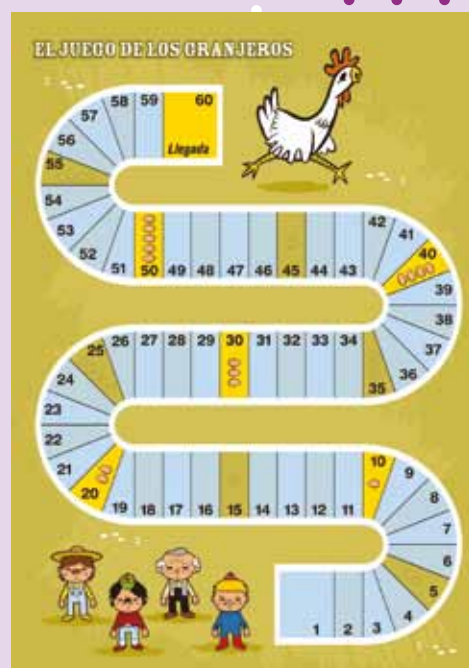
El juego de los granjeros

Materiales: Un tablero y 4 fichas con personajes. Fichas redondas para el pozo común de huevos contenidos en un plato o bandeja. Un recipiente para recoger los huevos (puede ser un vasito de postre o yogur). Un dado.

Desarrollo del juego: Cada granjero tiene que llegar al final del recorrido con la mayor cantidad de huevos en su canasta. Obtiene así el primer puesto.

El juego comienza con cada jugador colocando su ficha en la entrada del camino. Cada uno toma 10 huevos (fichas) del pozo común y los coloca en su canasta o vasito. El orden de jugada lo determina el puntaje obtenido en la primera tirada de dados: el jugador que obtenga mayor puntaje comienza el juego. Le siguen los jugadores con puntajes en orden decreciente. Un vez iniciado, cada jugador en su turno tira el dado y avanza su ficha tantos casilleros como puntos haya obtenido. Si la ficha cae en los números terminados en 5, en los que está el nido vacío, el jugador debe dejar la cantidad de huevos que esté indicada en el tablero. En cambio, si cae en los números terminados en 0, el jugador toma tantos huevos como se indica en el tablero. Cada jugador que toque el punto de llegada, más allá de que llegue o lo sobrepase, (dependiendo esto del puntaje obtenido en los dados) debe esperar a sus compañeros para realizar el conteo final. Luego, se determina quién obtuvo el primer lugar, el segundo, el tercero y el cuarto.

Contenidos y procesos involucrados: serie numérica: conteo para determinar quién ganó, noción de mayor y menor, avanzar en el circuito moviendo las fichas tantos casilleros como indica la cara del dado.





Carrera de autos

Materiales: Un tablero, 2 fichas, dos dados, uno para cada jugador.

Desarrollo del juego: Los jugadores ubican sus autos en la largada y tiran sus dados en forma simultánea, avanzando tantos casilleros como indican sus dados. Ningún jugador puede tirar su dado antes que el otro, siempre tienen que hacerlo en forma simultánea. Se puede proponer que los jugadores digan "¡YA!", o bien contar hasta 3. Gana el jugador que llega a dar dos vueltas completas y toca primero la bandera de llegada en la segunda vuelta.

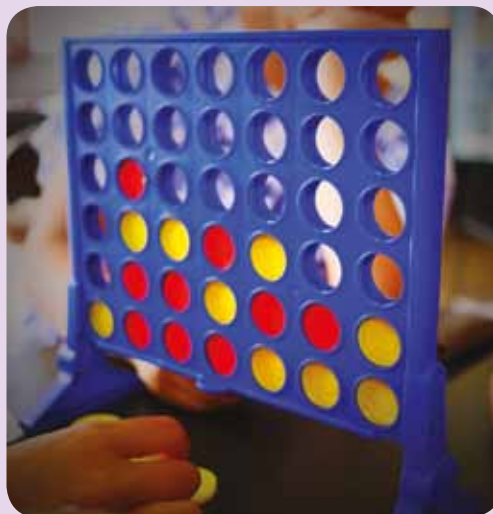
Contenidos y procesos involucrados: Serie numérica: avanzar en el circuito moviendo las fichas tantos casilleros como indica la cara del dado, y avanzar en forma simultánea promueve la comparación de posiciones y el razonamiento hipotético sobre la cantidad que se requiere para ganar.

4 en línea

Materiales: Tablero y fichas de dos colores.

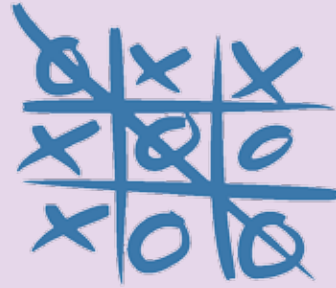
Desarrollo del juego: Se juega de a 2 jugadores. El objetivo es poner cuatro fichas seguidas en posición horizontal, vertical o diagonal. De manera alternada, cada jugador introduce una sola ficha, con la intención de lograr alinear cuatro y, al mismo tiempo, obstaculizar el juego del otro jugador. Gana el primero en ubicar 4 fichas en línea vertical, horizontal o diagonal.

Contenidos y procesos involucrados: Alineación de fichas en tres posiciones (vertical, horizontal y diagonal), entorpecer la jugada del otro jugador.



Ta Te Ti

Se juega de a dos jugadores, que de manera alternada, ubican una ficha o hacen un trazo en uno de los cuadros de la cuadrícula. El objetivo es lograr hacer una fila con tres piezas/trazos de manera horizontal, vertical o diagonal.

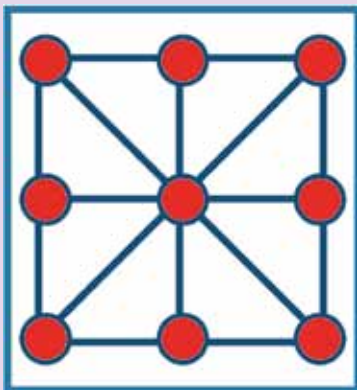


Contenidos y procesos involucrados: Alineación de fichas en tres posiciones (vertical, horizontal y diagonal), entorpecer la jugada del otro jugador.

Tres en línea

Se dibujan dos líneas perpendiculares y luego otras dos diagonales, de manera que todas coincidan en el punto central. Luego, se dibujan las líneas exteriores de modo que quede conformado un cuadrado.

Cada jugador cuenta con tres fichas. De manera alternada, cada jugador ubica una ficha con la intención de armar Tres en línea o impedir que el otro jugador lo logre. Si ninguno logró formar una línea comienzan a mover de a una ficha por turno, siguiendo las líneas, tanto en vertical, como en horizontal y diagonal, de un punto a otro y siempre



y cuando ese punto no esté ocupado. Gana el que consigue ubicar sus tres fichas en línea.

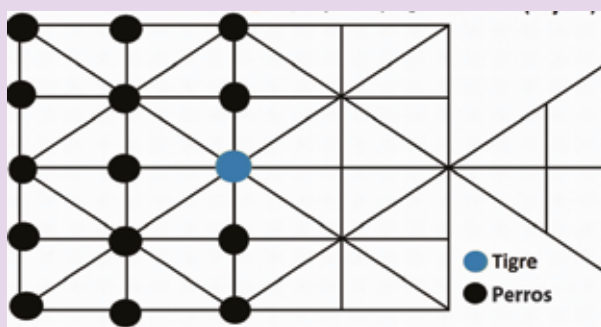
Contenidos y procesos involucrados: alineación de fichas en tres posiciones (vertical, horizontal y diagonal), entorpecer la jugada del otro jugador.

Yaguareté Kora

En la misma línea de los juegos anteriores, pero con mayor grado de complejidad, encontramos un juego de la comunidad mbya guaraní.

El tablero consiste en cuatro gráficas del juego Ta-Te-Ti superpuestas formando un gran cuadrado más una zona triangular ubicada en la parte inferior denominada cueva (Kora, en lengua guaraní). Se juega entre dos jugadores: un jugador tiene una ficha de un color, el yaguareté, y del lado opuesto del tablero el otro jugador cuenta con 15 fichas de otro color, que representan a los perros.

Para comenzar a jugar, se ubican 15 perros en los puntos del extremo superior (identificados con los círculos) en tanto



en la parte inferior de la cueva se ubica el yaguareté.

La misión de los perros consiste en encerrar al yaguareté y dejarlo sin movimientos, ya que los perros no pueden “comer” al yaguareté. En cambio, el yaguareté para triunfar debe “devorar” a los perros saltando por arriba de estos a la manera del Ta-Te-Ti, de a uno por vez. Los perros ganan cuando logran encerrar al yaguareté, y gana el yaguareté si logra eliminar a los perros.

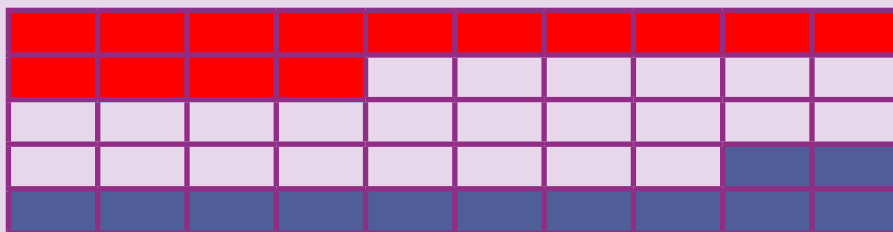
Contenidos y procesos involucrados: Reconocimiento de relaciones espaciales.

Invasión de colores

Materiales: Una cuadrícula, dos dados y dos lápices de colores diferentes.

Desarrollo del juego: Antes de empezar a jugar, cada jugador elige un color con el que pintará la cuadrícula. Se tiran los dados. Quien haya obtenido mayor puntaje comienza el juego. Cada jugador, en su turno, deberá pintar tantos cuadrados como indique el puntaje obtenido de la suma de los dos dados. De esta manera, entre los dos jugadores se va rellorando la cuadrícula hasta completarla. Cuando la cuadrícula está toda pintada cada jugador cuenta los casilleros que pintó (que reconoce porque tienen el color que lo identifica). El ganador es aquel que haya pintado más casilleros.

Contenidos y procesos involucrados: Como se usan dos dados, resolver la cantidad de cuadraditos a pintar, podrá realizarse a través del conteo, el sobreconteo o la suma, dependiendo del nivel de conocimiento matemático alcanzado. Para resolver quién ha ganado, deberán utilizar alguna estrategia que facilite la resolución de este problema.



Cuatro en línea

Esta versión en papel se juega con las mismas reglas que se explicaron más arriba para la versión realizada en plástico con tablero vertical, pero la diferencia es que se juega en un tablero de 7 x 6 que se ubica de manera horizontal. Se juega de a dos jugadores, que de manera alternada, ubican una ficha o hacen un trazo.

Contenidos y procesos involucrados: Alineación de fichas en tres posiciones (vertical, horizontal y diagonal), entorpecer la jugada del otro jugador.

Batalla Naval

Materiales: Se realizan dos tableros con papel cuadriculado para cada jugador. Los tableros están constituidos por cuadros de doble entrada del mismo tamaño en los cuales se ubican letras y números.

Desarrollo del juego: Se juega de a dos jugadores. Cada jugador distribuye su flota en horizontal o vertical, pero nunca en diagonal. Los barcos se pintan en cualquier lugar de la cuadrícula: cuatro barcos de un cuadrado, dos barcos de tres cuadrados, tres barcos de dos cuadrados y un barco de cuatro cuadrados. Dos barcos no deben ubicarse en cuadros adyacentes, vale decir, cada barco debe estar rodeado por casillas de agua.

El juego se organiza por medio de un intercambio entre los jugadores, orientado a identificar la flota ajena. Por ejemplo: J1: A5. J2: en el caso de que ahí se ubique el barco de un solo cuadrado, dirá "HUNDIDO". J2: en el caso de que se ubique que una parte de un barco, dirá "TOCADO". J3: en el caso de que no haya barcos, dirá "AGUA".

Los aciertos y errores se indican en la cuadrícula que esté vacía. Los aciertos se marcan con un color o tipo de trazo, en cambio, cuando se haya encontrado agua, se escribe A. Gana el juego quien antes encuentre todos los barcos del contrario.

Contenidos y procesos involucrados: Uso de cuadro de doble entrada, representación gráfica de cantidades, análisis del juego en dos tableros en simultáneo (el propio y en el que se representa la ubicación de barcos o agua del otro jugador).

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

El ahorcado

Se juega de a dos jugadores. De manera alternada, un jugador elige una palabra para que el otro adivine. Usando una fila de guiones, se representan las letras de la palabra que se eligió adivinar. Sólo se escribe la primera y la última letra. Por ejemplo, para la palabra mandioca se escribe M_ _ _ _ _ A. Si el jugador adivinador sugiere una letra que aparece en la palabra, el otro jugador la escribe en todas sus posiciones correctas. Si la letra sugerida no forma parte de la palabra, el otro jugador dibuja una parte de la figura de un hombre (por ejemplo, la cabeza) a modo de conteo. Antes de comenzar el juego los jugadores deberán acordar cuántas oportunidades tiene cada jugador para decir una letra e intentar descubrir la palabra. Se sugiere que no sea más de 6 veces, -cabeza, tronco, pierna izquierda, pierna derecha, brazo derecho, brazo izquierdo-, para que el juego no se extienda demasiado porque los chicos pueden perder el interés.

El juego termina cuando:

- El jugador adivinador completa la palabra o después de sucesivos intentos adivina la palabra completa correctamente, ganando el juego.
- Se completó el diagrama de un hombre y no se descubrió la palabra.

Contenidos y procesos involucrados: vocabulario, correspondencia entre sonidos y letras, escritura de palabra.

Juegos con palabras y palmas

Los juegos con palabras favorecen y promueven la expresión oral de los niños, a la vez que resultan ágiles y rápidos. En el contexto de la Educación Domiciliaria y Hospitalaria resultan particularmente útiles debido a que no requieren preparación previa, más allá de conocer o explicar sus reglas, ni materiales de ningún tipo.

Veo Veo

Se trata de un juego de adivinanzas, que se juega de a dos jugadores: uno que presenta la adivinanza y otro que tiene que resolverla.

Quien comienza el juego debe seleccionar -sin comunicarlo- un objeto con un color predominante y que esté a la vista de todos los jugadores. Luego, el jugador que eligió el objeto, comienza el siguiente intercambio:

- Veo veo
- ¿Qué ves?"
- Una cosa
- ¿Qué cosa?
- Maravillosa
- ¿De qué color?

Quien plantea el juego debe responder con el color del objeto seleccionado, o su color predominante. Por turnos, el resto de los jugadores intentará adivinar cuál objeto de los que están visibles para todos los jugadores es el seleccionado. Suelen acordarse 3 o 4 oportunidades para resolver la adivinanza.

Variantes:

1. Cuando el jugador que tiene que adivinar el objeto lo nombra o lo señala, el jugador que lo ha elegido responde con pistas para orientarlo. Dos opciones:
 - a) Dirá CALIENTE si el objeto seleccionado está muy cerca del señalado, TIBIO cuando está a cierta distancia, y FRÍO cuando está lejos.
 - b) Guiando a través de indicaciones que incluyan nociones espaciales. Ante una respuesta no acertada,

quien plantea el juego debe ir desvelando la ubicación de su objeto seleccionado en relación con la última respuesta no acertada. En este caso, su respuesta no debe ser sólo negativa sino del tipo: “está adelante”, “más atrás”, “más arriba” o “debajo de”, “a su izquierda” o “a su derecha”, etc.

2. Para elegir los colores, el jugador que inicia el juego da como pista la letra inicial del color que ha elegido, por ejemplo, si eligiera el celeste, dirá “Un color que empieza con C”.

Contenidos y procesos involucrados: Clasificación de objetos por color y ubicación espacial.

Tengo un barquito cargado de...

Puede jugarse entre dos jugadores, aunque adquiere mayor riqueza y dinámica entre tres o más.

Un jugador comienza el juego diciendo “Tengo un barquito cargado de...” y debe escoger una categoría; por ejemplo: animales, frutas, muebles, útiles escolares, ropa, etc. El resto de los jugadores, respetando turnos, deben nombrar un elemento de esa categoría por vez. Cuando un jugador repite o se queda más de cinco segundos sin poder aportar un elemento nuevo en la categoría es quien pierde esa ronda, pero plantea la nueva categoría.

Variantes:

Según los aprendizajes logrados por los/las niños/as, los objetivos y contenidos seleccionados se puede complejizar el juego eligiendo categorías tales como:

- Múltiplos de 2, de 3, de 5, etc.
- Figuras geométricas
- Palabras que empiecen con determinada letra
- Palabras graves, agudas o esdrújulas
- Provincias argentinas o capitales de países de América
- Cuentos

Contenidos y procesos involucrados: Comprender el sentido de cada una de las combinaciones, rapidez en la dinámica del juego.

Piedra, Papel o Tijera

Se juega entre dos jugadores.

Cada jugador ante la consigna conjunta de “piedra papel o tijera” debe formar con sus manos uno de los tres elementos:

- Piedra: representada por la mano en puño
- Papel: representada por la mano abierta
- Tijera: representada por la mano cerrada excepto los dedos índice y medio extendidos y separados formando una V.

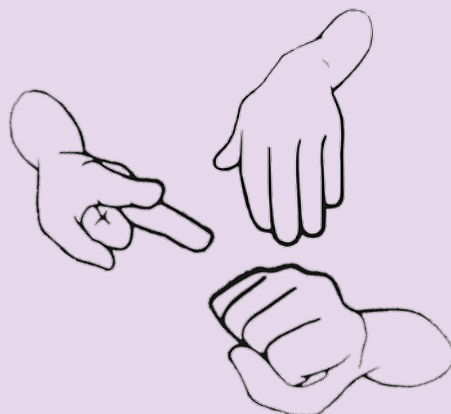
Surgen tres combinaciones posibles que permiten resolver quién ha sido el ganador del juego:

- Piedra y papel: El papel envuelve a la piedra, por lo tanto gana quien eligió papel.
- Papel y tijera: La tijera corta el papel, por lo tanto gana quien eligió tijera.
- Piedra y tijera: La piedra rompe la tijera, por lo tanto gana quien eligió piedra.

Se trata de un juego rápido y sencillo por lo que es ideal:

- Cuando los niños sostienen la atención por breves períodos.
- Cuando, por la dinámica de la internación, el juego podría ser interrumpido.
- Como un juego complementario al servicio de desempates en otros juegos o resolver la asignación de turnos.

Este juego se repite tantas veces como quieran los jugadores.



Juegos de palmas con canciones

Estos juegos se juegan de a dos. Los niños se ubican uno frente al otro, y al tiempo que cantan, chocan entre sí las palmas con las manos abiertas o los puños. Estas dinámicas de juego, en las que se combina el ritmo de la canción, las palmas y los gestos, no son fáciles de describir. Por eso sugerimos buscar videos en Internet ya que viendo jugar será posible comprender el sentido de cada uno de estos juegos. Sólo a modo de ejemplo, mencionamos los siguientes:

ESTABA LA CATALINA

AQUEL MANZANO

ANTÓN PIRULERO

Contenidos y procesos involucrados: Coordinación visomotriz, vocabulario.

Pim, Pum

Este juego se juega en ronda de a tres o más jugadores.

Se comienza contando desde el 1. Al que le toque decir 3, un múltiplo de 3 o un número acabado en 3, tiene que decir Pim. Si no lo hace debe cumplir una prenda, previamente acordada.

Al que le toque decir 7, un múltiplo de 7 o un número acabado en 7, tiene que decir Pum. Si no lo hace, tiene que cumplir una prenda. Además, el Pum cambia de sentido, con lo cual sigue el anterior jugador, en vez del siguiente. Por tanto, si el jugador que está después del que ha dicho Pum nombra el número siguiente, tendrá que cumplir una prenda.

Si algún número (21, 27, 42,...) cumple las condiciones de Pim y de Pum, tiene que ser dicho como Pim Pum, pero no cambia de sentido.

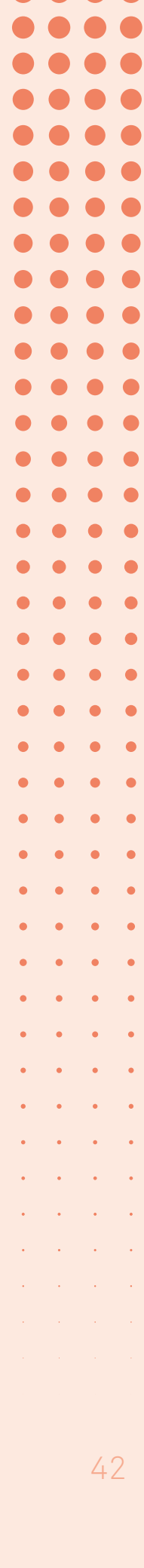
Ejemplos:

1, 2, Pim, 4, 5, Pim, Pum, 8, Pim, 10, 11, Pim, Pim, Pum, Pim, 16, Pum, Pim, 19, 20, Pim Pum, 22, Pim, Pim, 25, 26, Pim Pum, Pum, 29, Pim...

Contenidos y procesos involucrados: identificación de regularidades en la serie numérica y múltiplos de 3 y 7.

Variantes: Para niños pequeños se puede comenzar con una serie más acotada, por ejemplo, del 1 al 10 hasta que comprendan la dinámica de reemplazar los números 3 y 7.

Cuando el niño ha adquirido conocimientos respecto del sistema decimal se pueden sumar al juego los números que terminan en 3 y 7.



VIDEOJUEGOS, APPS LÚDICAS EDUCATIVAS: NUEVOS FORMATOS DE JUEGO

Características

Las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el desarrollo de nuevos puestos de trabajo que requieren de habilidades específicas y las consecuencias provocadas por el impacto de Internet y de las redes sociales en la vida cotidiana configuran un escenario en constante cambio. Desde los últimos años, las nuevas herramientas tecnológicas han generado profundas transformaciones en los modos de construcción y circulación de saberes, por medio de formatos diversos para la representación del conocimiento, la comunicación, la interacción social y la resolución de múltiples situaciones de manera virtual.

En este contexto, desde hace algunos años se está consolidando la incorporación de aplicaciones, juegos y recursos digitales interactivos al ámbito educativo. Tradicionalmente asociados al entretenimiento y la diversión, estos recursos ahora se convierten en una herramienta poderosa al servicio de una educación innovadora y al desarrollo de capacidades.

Para el acceso a las TIC es necesario contar con un dispositivo mediante el cual se puede acceder a los contenidos. Respecto de los más utilizados encontramos:

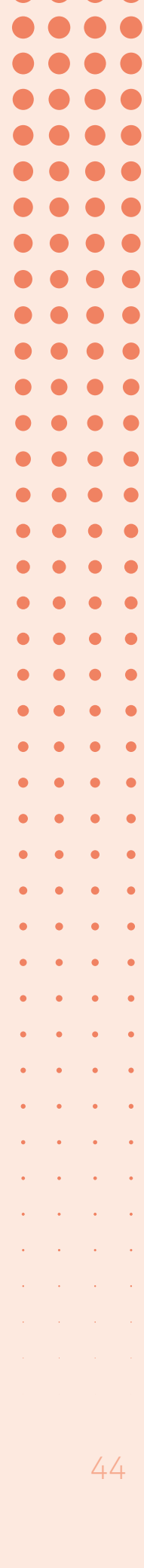
- Teléfonos celulares inteligentes (Smartphones): De muy amplia difusión, suelen funcionar mediante sistemas operativos que ofrecen una amplia variedad de recursos gratuitos (aplicaciones). Su reducido tamaño facilita su acceso y transporte.

- **Tabletas:** Suelen utilizar las mismas plataformas que los teléfonos celulares, por lo tanto a través de ellas es posible acceder a las mismas aplicaciones y contenidos, pero contando con una pantalla de mayor tamaño, que facilita su utilización por parte de los niños ya que requiere menos precisión en lo que hace a la motricidad fina.
- **Computadoras (Notebooks, netbooks, de escritorio o sobremesa, all in one):** Existen múltiples modelos, lo que no suele representar una diferencia en su funcionamiento sino en su portabilidad. Cuentan con teclado, lo que habilita otros modos de entrada, pero son dispositivos que usualmente no cuentan con pantallas táctiles, con lo cual previamente se debe entrenar la capacidad de utilizar un mediador (teclado, mouse, mousepad, etc.).
- **Televisores inteligentes (SmartTV).**
- **Robótica.**

Las TIC en los contextos de enseñanza

Desde hace algunos años se está consolidando la nueva tendencia de incorporar los juegos digitales interactivos, videojuegos y otras aplicaciones al ámbito educativo. Estos recursos que, en diversos ámbitos, se asocian al entretenimiento y a la diversión, constituyen también una herramienta poderosa al servicio de una educación innovadora.

La sociedad digital resulta un nuevo escenario que emerge como desafío, pero también como oportunidad para repensar la cultura escolar, las prácticas de enseñanza, el rol del docente y los procesos de aprendizaje. En este escenario, se resignifican los espacios, ya que confluye lo físico con lo virtual, se relocalizan los espacios de saber, ampliando las fronteras de la escuela. De este modo, la tecnología digital queda planteada como un lugar que se habita, desde donde se puede interactuar con otros, como una forma cultural, y no como un instrumento que se manipula. La sociedad digital da un nuevo estatus cognitivo



a las imágenes y a los sonidos, que abandonan el espacio de subordinación al dominio de lo escrito. Se abre un nuevo ámbito de conocimiento, más cercano a la naturaleza perceptiva del hombre.

Desde la Ley de Educación Nacional 26.206, aprobada en 2006, quedó planteado el desarrollo de las competencias necesarias para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las TIC. El **Plan Aprender Conectados del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación** es una política integral de innovación educativa que busca garantizar la alfabetización digital para el desarrollo de competencias y construcción de saberes necesarios para la integración en la cultura digital y la sociedad del futuro. Este plan se aleja de modelos instrumentalistas y propone cambiar el paradigma educativo para que promueva una apropiación crítica y creativa de las TIC, por medio de un proceso de transición gradual que recupera los saberes previos y propone la implementación de nuevas estrategias y formas de trabajo.

Una de las tareas centrales de este plan es la alfabetización digital, que refiere al desarrollo del conjunto de competencias y habilidades necesarias para que las personas se puedan integrar plenamente en la cultura digital, incluyendo su participación activa -tanto como productores como consumidores- en el entramado de los medios digitales. Implica la construcción de un conjunto de saberes a través de una diversidad de lenguajes y recursos narrativos, que exceden ampliamente el universo de lo escrito e incluyen: lo audiovisual, la interactividad y la simulación, sólo por mencionar algunas de estas dimensiones.

Desde el plan Aprender Conectados, se considera que la alfabetización digital integra nociones sobre los lenguajes de las computadoras, y es por esto que la programación y la robótica, como el pensamiento computacional, resultan relevantes para el aprendizaje. En el documento **Programación y robótica: objetivos de aprendizaje para la educación básica del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación**, se afirma que el pensamiento computacional

ofrece un nuevo lenguaje y un nuevo modo de pensar, que permite a los alumnos:

- reconocer patrones y secuencias
- detectar y corregir errores a partir de la experimentación en un proceso que permite la formulación de hipótesis.
- resolver problemas, simples o complejos, en distintos aspectos de su vida diaria.

El aprendizaje de la robótica, sustentado en la programación, es necesario para introducir a los alumnos en la comprensión de las interacciones entre el mundo físico y el virtual. Asimismo, resulta apropiado para entender tanto la relación entre códigos y comandos como otros principios de las ciencias de la computación. Por otra parte, es importante destacar que en las actividades en torno a la robótica confluyen tanto la lógica y la abstracción como la imaginación, la expresión, y la capacidad de idear y construir en forma individual o con otros. En este marco, resultan muy motivadores los juegos de construcción que involucran conocimientos introductorios a la robótica y su mecánica.

Con el objetivo de integrar estos conocimientos a todos los niveles de la Educación Obligatoria, bajo la Resolución N° 343/18 del Consejo Federal de Educación, se aprueban los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para la Educación Digital, Programación y Robótica. En estos se establece que la escuela ofrecerá situaciones de enseñanza que promuevan en los alumnos y las alumnas, “La creación y el uso de juegos de construcción, en los que se involucren conocimientos introductorios a la robótica” y “La identificación y utilización básica de los recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de información, en un marco de creatividad y juego”, como objetivos propuestos para la promoción de actividades relacionadas con el juego en el Nivel Inicial.

La inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación constituye una oportunidad para interpelar y potenciar las formas de enseñar, explorar las posibilidades que permite el uso de la tecnología a favor de la apropiación de contenidos significativos y contextualizados. En este sentido, la mera

Competencias de Educación Digital



Colección Marcos Pedagógicos Aprender Conectados

APRENDER
CONECTADOS

Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

presencia de dispositivos tecnológicos –como un fin en sí mismo– no implica la inclusión de las TIC en las propuestas de enseñanza.

En el documento **Competencias de Educación Digital del Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación** se considera a la educación digital como un campo multidisciplinario cuyo principal objetivo es integrar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la cultura actual y del futuro, en una perspectiva centrada en la innovación pedagógica y no en las tecnologías.

En el apartado Juego, exploración y

fantasía de este documento se afirma que:

“Los estudiantes enriquecen su aprendizaje a través del juego, en prácticas mediadas por las TIC, generando espacios de confianza y creatividad.

a) Participan activamente, consensuando entre pares, en la construcción de actividades lúdicas y proyectos de enseñanza y aprendizaje mediados por entornos digitales.

b) Elaboran modos complejos de simbolización y acceso al conocimiento a través de actividades con TIC, que facilitan la exploración y los procesos de construcción en los que los alumnos son protagonistas.

c) Interactúan con otros, exploran y construyen tanto en entornos físicos como virtuales, apropiándose de estos como recursos para construir su propia subjetividad”.

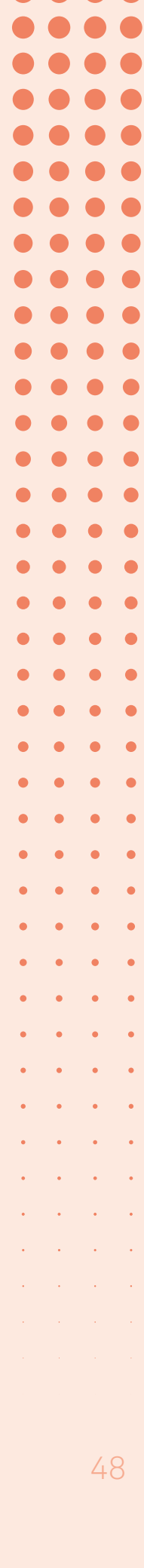
En este marco, las herramientas digitales asumen un valor educativo en tanto estén situadas en el contexto de las propuestas de enseñanza y proyecto pedagógico, como una condición necesaria para que las niñas y los niños les asignen

sentido y significado a sus aprendizajes en un contexto determinado. Es bajo estas condiciones que:

- Potencian la comunicación o difusión de las propuestas pedagógicas llevadas a cabo, combinando lenguajes y distintas formas de representación de manera colaborativa.
- Favorecen el protagonismo de los niños en el acceso, uso y apropiación de herramientas digitales significativas para las propuestas implementadas.
- Constituyen formatos alternativos y complementarios de presentación y desarrollo de contenidos escolares.
- Facilitan el registro de situaciones de aprendizaje, como así también relatos de opiniones de los niños sobre las actividades.

En la Resolución del CFE N°202/2013 la Educación Domiciliaria y Hospitalaria en la República Argentina se establece que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) forman parte de la educación primaria y en la modalidad debe contemplarse la utilización y aprovechamiento integral de los recursos digitales que garanticen la inclusión plena de los alumnos.

La Educación Domiciliaria y Hospitalaria es un contexto en el que estos recursos también pueden ser muy efectivos y valorados, por su versatilidad, adaptación a distintas situaciones y porque resultan muy motivadores. La experiencia de la Escuela Hospitalaria del Hospital Pediátrico Ricardo Gutiérrez es un ejemplo de las nuevas posibilidades que habilita el contexto digital. Esta escuela obtuvo el segundo premio Maestros Argentinos, con su proyecto Radio Gutiérrez, y cuenta con un blog <http://oleolejardinjardin.blogspot.com> en el que suben videos, fotos y algunas consideraciones de las propuestas de enseñanza, que favorecen la comunicación y relación con las familias y las escuelas de origen de cada alumno.



Propuestas para la EDyH: Análisis de aplicaciones y videojuegos

Teniendo presente que existe una gran variedad de recursos digitales para los distintos dispositivos electrónicos, se presentan a continuación algunos criterios para su selección:

- Que promuevan la resolución de problemas de manera conjunta.
- Que permitan la planificación de estrategias, individuales y grupales.
- Que generen instancias de observación y búsqueda de información.
- Que propicien situaciones de lectura de textos cortos.
- Que permitan la elaboración de hipótesis y conclusiones.
- Que fomenten la exploración, la imaginación y la creatividad.
- Que incentiven la colaboración entre jugadores.
- Que cuenten con una estética variada que evite estereotipos de género y otros ligados al color y el sonido o música.
- Que no generalicen cuestiones referidas al género (para niñas y para niños).

En cualquier caso, es importante integrar estos recursos al contexto de una propuesta de enseñanza integral y significativa, que amplíe las formas de representación y comunicación del conocimiento y los aprendizajes.

Un videojuego es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, por medio de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Dentro de la gran cantidad de videojuegos se encuentra Minecraft, que le permite al jugador construir, recolectar, cazar, cultivar y transformar materiales en un mundo presidido por una climatología cambiante, con un ciclo día-noche donde se deben cubrir las necesidades básicas de comida, refugio y sueño. Este mundo está dividido en ecosistemas llamados biomas. Cada uno de ellos cuenta con

una climatología, una flora y una fauna propias. Existe una versión libre similar llamada Minetest que puede ser descargada en computadoras y otros dispositivos.

Sabemos que la tecnología no provoca cambios per se, sino que adquiere sentido en el contexto en el cual se implementa. El impacto que produzca dependerá de una serie de elementos contextuales que interactúan entre sí: las políticas sociales y educativas, la mediación docente, el lugar en el que se sitúan los recursos digitales en el aula, las formas de acceso a la tecnología y las motivaciones de quienes las usan.

A continuación, se presentan un conjunto de aplicaciones para trabajar de modo transversal en los diferentes espacios de enseñanza y aprendizaje. Algunos han sido seleccionados para alumnos/as que presenten algún tipo de discapacidad, y que requieran otras estrategias de apoyo.

Nombre de la aplicación	Dispositivo	Características	Acceso
Artecompo	Computadora	Banco de obras de arte en línea. El sitio permite interactuar con las obras de arte, jugar con las figuras geométricas, sombras, colores, perspectivas, etc.	En línea
Cincopatas	Computadora	Recursos en línea para trabajar las habilidades cognitivas básicas a partir de juegos de encastre y de ingenio.	En línea
Lightbot: code hour	Tablet (Android (iOS)	Juego que desarrolla el pensamiento lógico e introduce a los niños en nociones de programación: conceptos básicos como la secuencia de instrucciones, los procedimientos y los bucles, a los que se desplaza por una superficie.	App para descargar
Stop motion	Computadora	Software para crear animaciones sencillas mediante la técnica de stop motion.	Software para descargar. Hay una versión de prueba gratuita.
Jigsaw planet	Tablet	Aplicación en línea donde se pueden realizar rompecabezas con imágenes que ofrece el sitio o subiendo imágenes propias (fotografías escaneadas). Permite seleccionar el tipo y la cantidad de piezas y el nivel de dificultad.	En línea

Dictapicto	Celulares y Tablets (Android)	Aplicación que convierte en imágenes aquello que es dictado.	App para descargar. Existe versión para computador. En línea.
Dibugrama	Celulares y Tablets (Android)	App para el desarrollo de la inteligencia visual y espacial.	App para descargar
El juego de los opuestos	Celulares y Tablets (Android)	Es una aplicación para desarrollar la observación, la atención visual, la comparación entre elementos, la identificación de una característica, la adquisición de conceptos opuestos y la comprensión de una consigna verbal.	App para descargar
Emoplay	Celulares y Tablets (Android /iOS)	Aplicación para trabajar las emociones.	App para descargar
Grupolandia	Celulares y tablets (Android /iOS)	Aplicación que trabaja la clasificación de objetos.	App para descargar
Jugando con las vocales	Celulares y Tablets (Android /iOS)	Juegos para la identificación de las vocales.	App para descargar
Juguemos todos	Celulares y Tablets (Android /iOS)	Ayuda en el proceso de adquisición de la lectura y la escritura.	App para descargar
Lightbot code	Tablets (Android / iOS)		
Matemáticas online	Computadora	Juegos en línea de matemáticas para todos los niveles.	En línea
Minetest	Computadora	Videojuego similar al <i>Minecraft</i> . Se centra en la construcción creativa de estructuras hechas de bloques con diferentes texturas en un mundo en 3D.	En línea
Padlet	Computadora, tablets y celulares	Mural digital colaborativo, on line, en el que pueden incorporarse videos, imágenes y archivos de texto.	En línea
Parejas de mascotas	Tablets y celulares (Android)	App para el desarrollo de la observación y la memoria visual.	App para descargar
Pequén lee todo	Computadora	Juegos simples de alfabetización, especialmente para niños con baja visión.	En línea

Pictoselector	Computadora (Windows / MAC OS)	Generador de pictogramas. Permite crear plantillas de pictogramas con imágenes estandarizadas o insertar las propias.	En línea
Pictotraductor	Computadora	Traductor de texto a pictogramas en línea.	En línea
Pinterest	Computadora, celulares y tablets	Plataforma para crear murales temáticos colaborativos.	En línea
Piruletas	Celulares y tablets (Android / iOS)	Aplicación para dificultades con la lectura. Es un juego para teléfonos móviles que ayuda a los niños con dislexia.	App para descargar
Pizap	Computadora	Editor de imágenes con posibilidades de hacer collage de fotos e historietas en cuadrito.	En línea
Quiver	Celulares y tablets (Android / iOS)	Aplicación para pintar y trabajar realidad aumentada. Se debe seleccionar la opción azul y descargar los dibujos que brinda el software.	App para descargar
Storybird	Computadora	Sitio para crear narrativas en línea a partir de imágenes.	En línea
Talktyper	Computadora (con micrófono)	Generador de audio a partir del dictado de textos.	En línea
Toondoo	Computadora	Creador de historietas	En línea

BIBLIOGRAFÍA

- Aisenberg, B. (1994). "Para qué y cómo trabajar en el aula con los conocimientos previos de los alumnos: un aporte de la psicología genética a la didáctica de estudios sociales para la escuela primaria". En *Didáctica de las ciencias sociales*. Buenos Aires: Paidós.
- Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar. Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Buenos Aires: Manantial.
- Bruner, J. (1997). *La Educación, puerta de la cultura*. Madrid: Aprendizaje/Visor.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Castro Hernández, C., López Barrero, D. y Escorial González, E. (2011). *Posibilidades del juego de construcción para el aprendizaje de las Matemáticas en la Educación Infantil*. En *Revista Pulso*, 34. pp. 103-124.
- Duquelsky, M. (2011). "Educación en medios. Dos problemas, dos obstáculos, dos tareas". En *Enseñar Comunicación*. Buenos Aires: La Crujía.
- Esnaola, G. y otros (2013). "Videojuegos en el aula. Nuevas perspectivas en Edutainment". En *Aprender para educar con tecnología*, N° 6, Buenos Aires: Instituto Nacional Superior del Profesorado Técnico/ Universidad Tecnológica Nacional.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- González, C. y Blanco, F. (2008). "Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje". En revista electrónica *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 9, N° 3. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- González González, C. (2014). "Uso de las TIC en Aulas Hospitalarias: el caso de los videojuegos". Conferencia en Primer Congreso Internacional de Pedagogía Hospitalaria. Bogotá, Colombia. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/260293581_Uso_de_las_TIC_en_Aulas_Hospitalarias_el_caso_de_los_videojuegos
- Guerra Antequera, J. y Revuelta Domínguez, F. I. (2015). "Videojuegos precursores de emociones positivas: propuesta metodológica con Minecraft en el aula hospitalaria". *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 3. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide, pp. 105-120.

- Guerrero Tejero, I. (2014). "Echar tortillas' no requiere clases de informática: Los múltiples recursos necesarios para la apropiación de cultura escrita y usos de TIC". En *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, Año 36, Nº 2. México: Universidad Autónoma del Estado de México.
- Kamii, C. y De Vries, R. (1985). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Aprendizaje/ Visor.
- Loughlin, C. y Suina, J. (1987). *El ambiente de aprendizaje: Diseño y organización*. Madrid: Paidós.
- Ministerio de Educación de la Nación (2004). *Núcleo de Aprendizajes Prioritarios*. Nivel Inicial.
- Ministerio de Educación de la Nación (2007). *Números en juego. Zona fantástica. Cuadernos para el aula*. Nivel Inicial. Volumen 2.
- Ministerio de Educación de la Nación (2011). *Núcleo de Aprendizajes Prioritarios. Primer Ciclo*. Educación Primaria.
- Ministerio de Educación de la Nación (2016). Plan Estratégico Nacional 2016-2021 "Argentina enseña y aprende".
- Ministerio de Educación de la Nación (2017). *Articulación y Trayectorias integradas*.
- Ministerio de Educación de la Nación (2017). *Marco de Orientación de los Aprendizajes*.
- Ministerio de Educación de la Nación (2017). *Orientaciones Pedagógicas de Educación Digital*. 1ª ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Ministerio de Educación de la Nación (2017). *Programación y robótica: objetivos de aprendizaje para la educación básica*. Dirección Nacional de Innovación Educativa. Secretaría de Innovación y Calidad Educativa.
- Ministerio de Educación de la Nación, INFoD y OEI (2017). Jornada institucional Nº 3 Nivel Inicial: Los juegos de mesa. Sarlé, P., Valiño, G. Buenos Aires.
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey (2016). Edutrens: Gamificación, septiembre 2016. Recuperado de <http://observatorio.itesm.mx/edutrendsgamificacion>
- Ottaviano, M. (2013). "¿Clase con el videojuego Minecraft?" en *Aprender para educar con tecnología*, Edición Nº 6, diciembre 2013. Buenos Aires: Universidad Tecnológica Nacional.

- Perkins, D. (1995). "El contenido: hacia una pedagogía de la comprensión". *En La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. Barcelona: Gedisa.
- Revuelta Domínguez, F. I. (2002). "El poder Educativo de los juegos online y de los videojuegos. Un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información". Chillán: Universidad del Bío Bío. Recuperado de <http://www.ubiobio.cl/theoria/v/v13/8.pdf>
- Sarlé, P. y Rosas, R. (2011). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Teubal, E. y Guberman, A. (2014). *Textos gráficos y alfabetización múltiple. Herramientas para el desarrollo del pensamiento y el aprendizaje en el Nivel Inicial*. Buenos Aires: Paidós.
- Valiño, G. (2017). *Niños y maestros jugando. Orientaciones para enseñar a jugar en el Jardín de Infantes*. Rosario: Homosapiens.
- Vigotski, L. (2000). *Psicología Pedagógica*. Buenos Aires: Aique.
- Vigotski, L. (2006). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Wertsch, J. (1997). *La mente en acción*. Buenos Aires: Aique.

Leyes y tratados

- Ley de Educación Nacional 26.206.
- Convención sobre los Derechos del Niño (1989). Asamblea General de las Naciones Unidas.
- Resolución 202/13 (2013). La Modalidad Educación Domiciliaria y Hospitalaria. Consejo Federal de Educación.

Enlaces

- <https://www.educ.ar/recursos/132244/educacion-digital-inclusiva-propuestas-para-el-aula>
- <https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados/ixd/espacio-docentes>
- <https://www.argentina.gob.ar/educacion/aprender-conectados/ixd/preguntas-frecuentes>
- <https://www.educ.ar/recursos/131910/educapps>

de distribución gratuita. Prohibida su venta.