



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN PROVINCIAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Experiencia educativa
“Formatos escolares diversos:
escenarios de enseñanza”

Escenario de enseñanza
para la experiencia lúdica



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN PROVINCIAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Experiencia educativa
“Formatos escolares diversos:
escenarios de enseñanza”

Escenario de enseñanza
para la experiencia lúdica

Fundamentación

El escenario de enseñanza para la experiencia lúdica busca concentrar y potenciar las propuestas pedagógicas y didácticas en torno al juego en las instituciones educativas de Nivel Inicial. Si bien se espera destinar un espacio concreto donde se convoque de manera sostenida a jugar y, en consecuencia, a aprender, el espacio puede ser múltiple, en tanto podrá desplegarse en una sala, el SUM, el patio, la galería, entre otras posibilidades. Pensado de este modo, el escenario es de carácter institucional y permanente, es una invitación a todas las salas y al cruce entre las niñas y los niños de todo el jardín. El carácter permanente remite a la presencia cotidiana del juego, con el cuidado necesario, para que no se convierta en una experiencia monótona.

Los juegos y el jugar como contextos de producción de conocimientos favorecen el despliegue de procesos cognitivos; esta situación se da como experiencia única dentro de los jardines. De esta manera, se diferencian los juegos que se realizan de manera espontánea en situaciones sociales o familiares, de aquellos planificados didácticamente por la o el docente como jugador experto. Los procesos cognitivos que se favorecen en el jardín permiten a las niñas y los niños comparar acciones, intercambiar y negociar ideas para ponerse de acuerdo con respecto a distintos contenidos del juego, mantener “en mente” las reglas y objetivos del juego, centrarse en tarea, recuperar información, establecer relaciones, combinaciones y abstracciones, intercambiar reflexiones posteriores al juego, plantear estrategias, sostener roles diversos, crear guiones de juego, desarrollar el lenguaje, favorecer los sistemas de comunicación, entre otros.

En el Nivel Inicial se presentan fuertemente al menos tres posturas respecto al juego: el enfoque del juego como motor del desarrollo infantil, la perspectiva sociocultural y la concepción del juego como derecho. Cada comunidad transmite repertorios de juegos, formas de jugar, materiales y reglas que forman parte de su historia y de su identidad. La transmisión intergeneracional del patrimonio cultural y lúdico se convierte para la escuela en uno de los propósitos centrales que conlleva la responsabilidad de recuperar, valorar y ampliar los repertorios lúdicos de las infancias. En este sentido, el jardín se convierte en un espacio privilegiado para garantizar el derecho al juego, ofreciendo tiempos, espacios, materiales y acompañamiento pedagógico que favorezcan su desarrollo.

El juego es una actividad profundamente ligada al desarrollo infantil. Desde los primeros meses de vida, niñas y niños participan en experiencias lúdicas que organizan la interacción con los adultos y con el entorno. Los juegos tempranos —como los juegos corporales, de imitación o de aparición y desaparición— permiten construir formas de comunicación, anticipación y reciprocidad. A medida que crecen, el juego se transforma y adquiere nuevas características. Las niñas y los niños exploran objetos y materiales, construyen narrativas, imaginan situaciones y representan roles sociales. En estas experiencias se despliegan procesos fundamentales para el desarrollo del pensamiento, el lenguaje, la imaginación y la socialización.

Desde la perspectiva sociocultural el juego se transmite de generación en generación y se aleja de entenderlo como práctica natural de la infancia. Esta perspectiva es la que se sostiene en el Diseño Curricular para la Educación Inicial y para el área de enseñanza correspondiente al juego. Es importante señalar que el juego no se reduce a una única área curricular sino que también está presente tanto en Educación Física como en Educación Artística. En el primer caso, remitiendo a tipos de juegos ligados a lo corporal, la naturaleza y

lo recreativo. En el segundo caso, dando lugar a los juegos teatrales, a juego con escenarios y juguetes, al juego grupal como escenario único y a juegos en pequeño grupo según la escena que se monte, de acuerdo al espacio y objetos disponibles. Para enriquecer el juego, resulta también indispensable considerar los contenidos que se proponen dentro del área Ambiente social y natural como así también dentro de Educación Digital.

Se espera que las decisiones sobre la enseñanza amplíen el repertorio lúdico de niñas y niños, se enriquezcan las situaciones de juego simbólico, se favorezca la interacción entre pares a partir de grupos pequeños, se promueva la construcción de reglas y acuerdos - evitando situaciones estrictamente competitivas - y se complejicen los escenarios y narrativas del juego. La construcción de entornos ricos en posibilidades lúdicas fortalece una propuesta que valora al juego en el desarrollo integral. Así, el jardín se consolida como espacio donde las infancias eligen, deciden, juegan, imaginan, crean, aprenden y construyen sentidos sobre el mundo que habitan.

El diseño del escenario para la experiencia lúdica

El Diseño Curricular para la Educación Inicial de la provincia de Buenos Aires del año 2022 reconoce al juego como un eje estructurante de la experiencia escolar, destacando su valor para el desarrollo integral y para la construcción de conocimientos en la primera infancia. Al mismo tiempo, prescribe acerca del juego en relación con la enseñanza cuando plantea su organización a través del juego centralizador, el juego-trabajo, la multipropuesta y los talleres. Complementariamente, marca la importancia de enseñar determinados tipos de juegos como lo son los que cuentan con reglas convencionales entre ellos los tradicionales, el juego dramático y el juego de construcción.

Distintas versiones acerca del enseñar a jugar estuvieron presentes en nuestro nivel. Recordemos rincones de juego o sectores, las cajas temáticas, el juego heurístico, la cesta del tesoro, la ludoteca, la cosoteca, entre otras.

Sin embargo, la presencia del juego en las salas no depende únicamente de la disponibilidad de materiales o de la decisión de “dejar jugar”, sino que se vincula profundamente con las formas en que la enseñanza se organiza. El juego se amplía y enriquece cuando existen adultos que organizan ambientes, proponen materiales, habilitan escenarios y acompañan el desarrollo de las situaciones lúdicas. El docente cumple un papel fundamental en la construcción de estas experiencias. Su intervención no se limita a observar el juego, sino que implica crear condiciones para que ocurra, enriquecerlo y ofrecer nuevos desafíos. En este punto, se apela a un docente como jugador experto que interviene con su cuerpo y la palabra para enriquecer las participaciones de las niñas y los niños.

Las distintas formas que asume el juego en el Nivel Inicial llevan a elaborar una serie de interrogantes para pensar de qué manera dialogan entre sí:

¿Qué tipo de experiencias de juego se están promoviendo en las salas? ¿Qué modalidades de organización de la enseñanza predominan? ¿De qué manera las propuestas permiten la participación genuina de niñas y niños? ¿Cómo se piensa la intervención docente para enriquecer y complejizar el juego? ¿Qué lugar ocupa el juego y el jugar en la planificación institucional del jardín? ¿Cómo se organizan los espacios del jardín y la sala para favorecer el juego? ¿Cuáles son los criterios que se utilizan para la selección de los materiales, objetos y

recursos para jugar? ¿Cómo se entrelazan las perspectivas transversales en la planificación didáctica de los juegos? ¿Qué tipos de juego aparecen con mayor frecuencia en las propuestas pedagógicas? ¿Cómo se amplía el repertorio lúdico de niñas y niños?

Diseñar propuestas de enseñanza en torno al juego implica problematizar y revisar las prácticas docentes e institucionales respecto a la organización de los espacios, los tiempos escolares, los criterios de selección de los recursos didácticos, las intervenciones docentes y los acuerdos que orientan la planificación.

La materialidad del escenario de enseñanza y las intervenciones docentes

Jugar es siempre una experiencia creadora; el jugar, en tanto experiencia, requiere entonces espacio y tiempo. Implica también apropiarse del lugar y de las cosas, hacerlas propias, dejar huellas, marcas, reconocerse en los objetos y en los lugares: “lugarizar” (Fajn, S. 2017). Transformar el espacio en lugar, hacer algo con eso que no es propio, pasarlo por el cuerpo, por el hacer. Es en ese tiempo de hacer marcas propias, que las niñas y los niños construyen conocimiento, juegan con la información, crean la posibilidad de transformar los objetos, de adecuarlos a la propia experiencia y a su vez dejarse transformar en ese hacer.

Se trata entonces de pensar lugares posibles que provoquen el deseo de ser habitados; portadores de una estética cuidada, pensada, diseñada por y para ellas y ellos, con los materiales ordenados y disponibles para facilitar la autonomía, para que puedan elegir, buscar y sobre todo encontrar. El cuidado estético del escenario conversa con lo ético, lo interroga haciendo presentes miradas de género, modos de pensar el crecimiento, la palabra, la autonomía, la igualdad, la diferencia, lo múltiple. Entonces, las condiciones estéticas del ambiente educativo cumplen un papel relevante. El diseño del entorno, la disposición de los objetos y la calidad de los materiales actúan como mediadores que favorecen el inicio y el desarrollo del juego, sin convertirse en un fin en sí mismo. Del mismo modo, estas mediaciones deberán estar pensadas para que cada niña y cada niño pueda encontrar su lugar y su forma de jugar. Muchas veces se suele pensar que hay que montar escenarios particulares si tenemos una niña o un niño con alguna condición. O por el contrario dejar de hacer u ofrecer determinadas propuestas, objetos y/o materiales. Retomando el concepto de Fajn (2017) lugarizar, no es hacer lugar, el lugar¹ ya está y es el jardín, sí nos compete la responsabilidad de considerar escenas y propuestas lo suficientemente flexibles y versátiles para que cada quién pueda hacer uso de ese espacio diseñado y encuentre en él, objetos, materiales, lenguajes, sonidos, otros y otras que lo acompañen en su aprender. A veces sucede que los objetos o materiales no pueden ser utilizados de la manera convencional como los conocemos, podemos variar los objetivos o las reglas del juego, o realizar algunas adaptaciones como puede ser fijar los objetos con velcro a una base, producir adaptaciones, como engrosar lápices, pinceles, colocar antideslizantes. Acompañar siempre con la palabra indicando donde están los objetos y permitiendo que los puedan tocar y explorar. Incorporar objetos con efectos sonoros y distintas texturas, que permitan una cómoda y rápida clasificación al tacto, con colores vivos y contrastantes; dotar de relieve o texturas. Las agendas visuales también son otro recurso valioso al momento de orientar recorridos

¹ Cabe retomar las definiciones acerca del lugar, los espacios y el ambiente desarrollados en el documento “El ambiente provocador, clave para la alfabetización cultural Materiales didácticos y lugar en la enseñanza” de la DPEI, año 2022.

posibles en el día o en una propuesta. Ofrecen formas seguras de comunicación disponibles para todos que ordenan y organizan el pensamiento, posibilitan tener en mente o recordar la tarea. Podríamos enunciar un sin fin de particularidades a considerar en cada escenario, no obstante no se trata de enumerar generalidades, sino más bien de pensar el diseño de los espacios desde el inicio contando a quienes están allí y no a la inversa, de pensar qué pongo o qué saco, según la propuesta que se va a desplegar. En este sentido, diversos espacios de la institución —aulas, patios, galerías, pasillos o SUM— pueden constituirse en escenarios posibles para la experiencia lúdica.

La selección de un determinado objeto para jugar es clave en relación con el juego que se quiera promover. Por esta razón, uno de los criterios a considerar es que los objetos sean variados en su materialidad y contar con la cantidad necesaria para sostener las interacciones que se quieran provocar. Podrán ser efímeros, cambiantes, con gran versatilidad para que el escenario tenga la dinámica que se busca. La disposición de los materiales en diferentes zonas del espacio favorece la organización espontánea en pequeños grupos y facilita el inicio del juego como experiencia compartida. Otro criterio es que los materiales se presenten de manera organizada y acotada, permitiendo que el espacio pueda transformarse a partir de la dinámica de los juegos que niñas y niños despliegan. Se espera que siempre, tal la huella montessoriana impresa en los jardines, los materiales estén al alcance de las niñas y los niños.

Es así como la organización del espacio y la selección de los materiales constituyen condiciones fundamentales para el desarrollo del juego en el Nivel Inicial. Por lo tanto, en las instituciones educativas resulta necesario reflexionar al respecto y acordar, en consecuencia, criterios vinculados con los propósitos educativos y con el desarrollo de la capacidad representativa de niñas y niños que la enseñanza sobre juego busca promover.

Se espera que al ingresar al jardín, sea el espacio que sea, se pueda reconocer la “textura lúdica”² en tanto entramado de condiciones que hacen posible que el juego se despliegue en la vida cotidiana del jardín. La textura lúdica se configura a partir de la organización del espacio, la disponibilidad de materiales, la distribución del tiempo y las formas de interacción entre niñas, niños y docentes. Cuando estos elementos se articulan de manera intencional, generan una “atmósfera lúdica” que habilita la exploración, la imaginación y la construcción de situaciones de juego cada vez más complejas.

Propuestas inspiradoras

El escenario de enseñanza para la experiencia lúdica retoma las propuestas que se dan en los jardines, las prescripciones del diseño curricular y se presentan propuestas inspiradoras con la intención de enriquecer y potenciar el juego y el jugar.

En primer lugar, se plantean los tres tipos de juego prescriptos pensando en el desafío que conlleva y a partir de allí realizar otros abordajes.

- **Juego dramático:** generalmente, se representan situaciones sociales ligadas a la vida familiar como lo son los cumpleaños, los casamientos, las vacaciones o situaciones de ligadas a lo comercial como lo son la panadería, el supermercado, la verdulería, la peluquería, entre otros. En otros casos, suelen estar muy presentes instituciones de

2 Textura lúdica y atmósfera lúdica, dos conceptos acuñados por Patricia Sarlé para definir el ambiente de las salas del jardín en tanto el diseño dado la presencia del juego en la enseñanza.

la vida cultural-comunitaria tal como lo son los bomberos, la salita, el cine, el circo, la feria. Hay temáticas que se convirtieron en clásicas en las propuestas de juego de los jardines. El desafío que se presenta es cómo y por dónde renovar estas temáticas.

Un aliado clave es el área de ambiente social y natural en el que la mirada de la indagación permite la apertura a jugar otros juegos. Las fiestas locales, las diferentes comunidades, fiestas propias del jardín, por ejemplo, en relación a un aniversario referido al plantado de un árbol, la creación de la biblioteca o la inauguración de la huerta, entre otras posibilidades.

Las situaciones ficcionales son una buena fuente inspiradora para los juegos dramáticos. La idea no es dramatizar un cuento sino que la historia, los personajes o los propios autores sean los disparadores para jugar a nuevas temáticas. Cortázar, en su obra, ha dejado grandes ideas que pueden ser jugables si nos animamos a crear el mundo de “los cronopios y famas”³.

- **Juego de construcción:** enriquecer las propuestas de este tipo de juego también es un desafío en tanto no se convierta en reiteraciones de la misma experiencia. El diálogo con otras disciplinas hace posible renovar estas propuestas, tanto la Arquitectura como las Artes Visuales son dos excelentes aliadas. Pensar la construcción de ciudades de papel inspiradas en la obra de Joel solo hace falta papel blanco y fibrones negros. La tridimensión se consigue en la forma en cómo se colocan los dibujos y si quisiéramos enriquecer las propuestas se pueden incorporar cajas de tamaño mediano y grande forradas o pintadas de blanco que luego pueden ser intervenidas con el fibrón negro. La ciudad se construye desde la superposición y la unión de las cajas. La consigna es sencilla: “vamos a construir una ciudad que soñamos”, a partir de allí comienzan los acuerdos para el diseño de la construcción, la ubicación y la disposición.



Imprimibles de “madebyjoel.com”



Experiencia lúdica inspirada en las ciudades de papel de By Joel⁴

3 “Historias de cronopios y de famas” es una obra fantástica del escritor argentino Julio Cortázar publicada en 1962. Son microrrelatos de carácter surrealista que en sí mismo es una gran puerta a la imaginación.

4 Para conocer más sobre el artista se puede acceder a su sitio oficial: <https://madebyjoel.com/paper-city>

Como todo juego de construcción, terminado el juego se desarma para poder volver a jugar en otro momento. Por esta razón, un detalle importante las cajas están forradas con un papel vinílico o cinta plástica transparente adhesiva y el fibrón utilizado es el marcador al agua como los que se usan en las pizarras blancas y se pueden borrar.

- **Juegos con reglas convencionales:** es un clásico la presencia de los juegos tradicionales, algunos requieren de objetos o materiales y otros se sostienen en sus propias reglas que pueden ser canciones, versos, consignas. Los juegos tradicionales suelen tener variantes, éstas deberían estar presentes de manera permanente en el escenario. La rayuela⁵, aparte del tablero clásico, cuenta con variantes, como así también los trompos, los comecocos, el Ta Te Ti y el Tangram. El listado podría ser infinito. La cuestión es revisar aquellos juegos que están muy presentes en los jardines y buscar sus variantes para mantener vigente el repertorio de juegos durante todo el año.

El tambor de juegos es un organizador, para ciertos juegos tradicionales, que permite el traslado de los mismos y de este modo son las niñas y los niños los que deciden cuándo, cómo y dónde utilizarlos.



Tambor de juegos

(imagen extraída de la Serie "El juego en el Nivel Inicial". Propuestas de enseñanza 2. Juego con objetos y juego de construcción - Casas, cuevas y nidos, de Sarlé, P., Rodríguez Saénz, I. y Rodríguez, E.)

Desde la educación digital, este tipo de juego puede ser revisitado en otros sentidos. Elaborar tutoriales para enseñar a jugar⁶ a otros, esos juegos que aprendimos es una posibilidad, mapear los juegos es otra. Para mapear los juegos alcanza con establecer ciertas categorías que hacen posible ese mapeo, por ejemplo, la cuestión cultural, la ubicación geográfica, los nombres de las calles, la presencia de la naturaleza, entre otras.

- **Ludoteca intercultural:** el diseño curricular propone su organización como una forma de encuentro intergeneracional donde se integren juegos que se enseñan y se aprenden en las familias de cada comunidad educativa. Acá se presenta otro desafío en tanto nutrirla de elementos que permitan distintas aproximaciones a la pluralidad

5 Variantes de la rayuela disponibles en: <https://es.wikihow.com/jugar-a-la-rayuela>

6 Inspirados en el proyecto brasileiro "Territorio do brincar" surge la propuesta de "Mapear el juego en la ciudad de Buenos Aires"

de voces, de nuestra historia, de prácticas culturales tal vez no tan próximas en distancia pero sí en pertenencia.

Una ludoteca intercultural es también una experiencia para conocer al otro, conocer lugares, personas, entrelazar historias. Definir categorías para su organización es un buen comienzo, por ejemplo:

a) Juegos de las comunidades indígenas⁷

Adivinanzas/Watuchis/Jamusiñanaka/Maravichu maravichu

Aukantun

Juegos de hilos

Memorama multilingüe

Leorama

Dominó arte originario

Lotería de formas geométricas qom

Hoyo y quema

Sukas o Yucas

b) Juegos plurales

Palitos chinos (China)

Tangram (China)

La taba (Argentina)

Pilolo (Ghana)

Juegos de cordel (Grecia, Antigua Roma)

Nonaga (España)

c) Rondas del mundo:

Anton Pirulero

La ronda de San Miguel

Sobre el puente de Avignon

Estaba la paloma blanca...

En segundo lugar, se presentan otras iniciativas posibles a llevar a cabo en este escenario de enseñanza:

● **Juegos ópticos:** los juegos precursores del cine son una oportunidad para incluir en este escenario dado que permiten construir historias, presentan los desafíos de la luz, el color y el movimiento. Son de fácil construcción y de inacabada imaginación.

Taumatropo

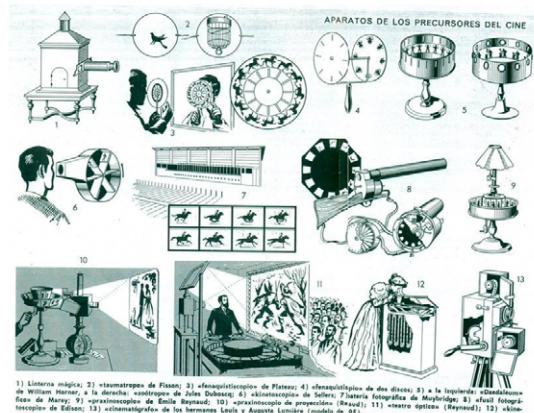
Folioscopio

⁷ Para aprender estos juegos y otros se puede consultar el libro **“Juegos y actividades para el diálogo intercultural”**

Zoótropo

Disco de Newton

Linterna mágica



- **Escenarios lúdicos:** suele aparecer un falso dilema que consiste en considerar si el docente debe intervenir para favorecer los aprendizajes infantiles o debe mantenerse como observador para no obstaculizar. Sin embargo, cabe reconocer que toda decisión que toma un docente respecto a la enseñanza es una forma de intervención.

Para organizar un escenario lúdico la sala, o el espacio donde se decida montarlo, deberá encontrarse despojado de todo mobiliario y sólo contendrá los materiales necesarios para su armado que determinará su recorrido, el modo de habitarlo, las posibilidades de jugar. Tanto el piso como el espacio aéreo forman parte del escenario. Es importante tener presente el cuidado estético, evitar la saturación de colores y la infantilización de la propuesta.

Los escenarios lúdicos se realizan en distintos momentos de la jornada a lo largo del año escolar. Por esta razón, resulta interesante problematizarlos abriendo un diálogo que permita enriquecerlos y otorgarles sentidos desde la mirada pedagógica y didáctica de manera tal que se constituyan en propuestas genuinas de enseñanza y aprendizaje.

Según Batalla, los escenarios lúdicos superan los consabidos y estáticos rincones para poner la acción en un planteamiento que va variando, se va retroalimentando y que, principalmente, no es permanente en el espacio sala. Además se diferencian de los talleres ya que no se realizan en búsqueda de un producto final. El primer beneficio que tiene el escenario lúdico es su versatilidad y su escasa permanencia en el tiempo. Lo que nos garantiza un recorrido continuo de nuevas acciones en los espacios cotidianos. (2019, pág. 1).

Son las niñas y los niños los que deciden a qué jugar, arman la trama y generan su propio guión y no el juguete el que determina el juego, por ejemplo cuando se pone a disposición un set que contiene estetoscopio, jeringas, recetarios, cajas de remedios, termómetros, claramente, la inducción es a jugar al médico, salita o equivalente. En otras palabras, podríamos decir que son los escenarios lúdicos la propuesta inversa a las cajas temáticas. La abstracción, la creatividad y la imaginación están implícitas en los escenarios.

Los escenarios lúdicos podrán ser sonoros, literarios, la representación de una situación social o ficcional, la evocación a la naturaleza, inspirados en las artes visuales, en desafíos motrices, entre otras posibilidades que el equipo docente considere pertinentes a ser incorporadas para la enseñanza. La advertencia que queda es no confundir con escenografías sino que son ambientaciones del espacio con carácter pedagógico-didáctico que provocan situaciones de aprendizajes.

Con la intención de ampliar el repertorio acerca de los escenarios lúdicos se comparten las siguientes experiencias:

- **El panal de abejas:** esta experiencia se inspira en el ámbito natural de las abejas. Se seleccionaron los colores pertinentes y se ambientó un espacio del jardín al que hubo que despejar de toda contaminación visual que podía interceder negativamente. Amarillos, marrones, ocres conformaron la estética del escenario junto con cartones ya sean en formato de cajas o conos, telas y papeles también fueron utilizados. En un primer momento, las cajas no formaron parte del escenario. Luego de la lectura de la investigación sobre “apego espacial”⁸ se decide la incorporación de las cajas, lo que hizo que la participación de los niños y niñas cambiará radicalmente en tanto que ya no se entendía que el escenario era un espacio solo para correr cruzando cortinas, sino que la introducción de este nuevo objeto permitió la aparición de otras formas de transitar la experiencia lúdica⁹.

El armado de este escenario requiere saber más sobre la vida de las abejas y esto puede formar parte del inicio de un recorte del ambiente que nos lleva a recolectar información y luego terminar la unidad didáctica con el escenario. O a la inversa, iniciar jugando, favoreciendo el despliegue de diferentes contenidos tanto del área de juego, como de ambiente natural y social o si pensamos la propuesta para el jardín maternal poniendo foco en el área de desarrollo motriz es otra forma de darle sentido a los escenarios lúdicos.

- **Arte núbico:** mundo fantástico inspirado en la obra de la artista plástica Mireya Baglietto¹⁰. Es una propuesta que consiste en explorar las posibilidades lúdicas que brinda la interacción con espejos y telas, favoreciendo los posibles desencadenamientos de un juego dramático que se posibilitan en los recorridos a partir de los objetos que la componen. Se requiere de un tiempo de planificación y preparación del espacio: poner ganchos en las paredes a diferentes distancias y alturas y colgar algunos alambres (también se pueden utilizar tensores). Se puede comenzar con una nube blanca acompañada por música y una iluminación particular con lámparas. En pequeños grupos de cinco niñas y niños, en un primer momento se recorre el espacio, mirando el techo, caminando agachados, se forman hileras. Luego se suman los espejos para complementar el recorrido: acostándose, caminando solos o con otros compañeros, para mirarse, reírse; ser cómplices. Se necesita tiempo de exploración y descubrimiento. El cielo va creciendo y cambiando en colores y modos de transitarlo. Habrá quienes necesiten más tiempo para entrar y salir varias veces, otras y otros permanecerán explorando y contemplando por largo rato y todos, cada uno a su manera, ampliarán la mirada y podrán “experimentar qué se siente”. En este ampliar la mirada las docentes proponen explorar, vivenciar y repensar esas

8 Dejamos a disposición la investigación sobre [apego espacial](#).

9 Para conocer en detalle la propuesta se puede ingresar al sitio donde quedó registrada la experiencia: <https://sites.google.com/view/instalacionpanal-de-abeja/trabajo>

10 El sitio oficial de la artista es el siguiente: <https://www.instagram.com/mireyabaglietto/>

miradas a partir de algunas preguntas como: ¿Qué ves cuando te ves? ¿Qué es mirar? ¿Qué te gusta mirar? ¿De qué color te gusta ver el mundo? El escenario se puede enriquecer eligiendo otros colores y texturas para las nubes, tiñendo telas, sumando cajas, linternas, almohadones, papeles translúcidos, acetatos, sacando fotografías, registrando a partir de dibujos. Habilitar la construcción de historias es otra forma de habitar un escenario lúdico, entonces aparecerán los monstruos, los duendes, personajes imaginarios.



- **Las instalaciones de juego¹¹:** consisten en la disposición intencional de objetos y materiales en un espacio transformable que invita a la exploración, al movimiento y a la interacción. Esta propuesta creada por Abad Molina y Ruiz de Velasco se apoya en el juego simbólico, aportes de la Psicomotricidad relacional, el desarrollo emocional de Donald Winnicott y Melanie Klein, la filosofía de Reggio Emilia, entre otros aportes.

No buscan crear escenografías cerradas sino espacios abiertos, inacabados y sugerentes, con huecos y silencios que permitan a niñas y niños intervenir y construir sus propios relatos lúdicos. En estos espacios, los objetos se transforman en mediadores de la experiencia simbólica. Las acciones de niñas y niños resignifican el espacio y los materiales disponibles, construyendo narrativas y situaciones que expresan emociones, deseos y vínculos.

Las instalaciones de juego parten de las tríadas de objetos. Es imprescindible considerar las 10 ideas claves que presentan los autores para entender y no confundir en qué consiste la propuesta:

1. Espacio de juego, no de aprendizaje: son escenarios para el juego espontáneo, no para alcanzar objetivos curriculares.
2. Inspiración en el arte contemporáneo: el espacio se concibe como una instalación artística que se transforma mediante el juego.
3. Objetos neutros y cotidianos: se utilizan materiales que no tienen una única finalidad (cajas, toallas, pelotas, esponjas) para fomentar la simbolización.
4. El juego simbólico como protagonista: permite a los niños transformar la realidad y "jugar a ser otros".

¹¹ Para profundizar en la propuesta se puede visitar el sitio oficial en el siguiente enlace: <https://instalacionesdejuego.com/> y en los videos "Las instalaciones de juego" (2022) y "10 Ideas clave instalaciones de juego" (2025)

5. No es un taller de arte: las instalaciones de juego no se centran en la producción de una manualidad o taller, sino en la vivencia.
6. El papel del adulto: es un “diseñador de contextos” que crea un clima de seguridad y escucha activa, no un monitor que guía la actividad.
7. La estética del espacio: el entorno debe ser ordenado, estético y acogedor, provocando la curiosidad.
8. Acción y simbolización: se enfoca en el “como si” (metáfora), transformando el objeto en un significado personal.
9. Desarrollo de la identidad y la relación: fomenta la socialización, la empatía y la gestión emocional a través del encuentro.
10. Estabilidad frente a la novedad: se prefieren materiales conocidos que permiten profundizar en el juego en lugar de cambiar constantemente de propuestas.

Revisar, resignificar y tomar decisiones

Realizar un seguimiento y evaluación del proceso de implementación de los escenarios de enseñanza implica comprometer desde el inicio a todo el personal docente en esa tarea. Por lo tanto es importante, por un lado, elaborar instrumentos y herramientas para recolectar información, tanto cualitativa como cuantitativa, para luego analizar y tomar las decisiones necesarias para la mejora de las propuestas en cada caso. Y por otro lado, acordar quién o quiénes van a llevar adelante la tarea, seleccionar los modos de registro, los momentos en que se realizará la observación requiere una planificación anticipada para su organización y puesta en marcha. Determinar un foco o identificar una situación o pregunta que guíe esa tarea es central para poder sostener en el tiempo el seguimiento del desarrollo de los escenarios y construir saber sobre el proceso de implementación.

El Diseño Curricular para la Educación Inicial (2022) enuncia que ... *la observación es un instrumento fundamental para las y los docentes. Observar significa darle un significado a aquello que se observa, comprenderlo, atribuirle un sentido y debe ser registrada a través de las notas personales, el cuaderno de campo, las bitácoras.* La observación de cada escenario implica identificar algunos aspectos que es importante ir registrando para su evaluación. En el caso de las experiencias lúdicas algunos de estos aspectos pueden ser:

- ampliación del repertorio lúdico de las niñas y los niños,
- diversidad de espacios del jardín que fueron potenciados con las experiencias lúdicas,
- selección de algunas de las propuestas inspiradoras que modificaron las prácticas de enseñanza,
- modificaciones, ajustes o cambios realizados en el proceso de implementación del escenario.

Esta instancia de seguimiento y evaluación es una tarea que forma parte del proceso de desarrollo de los escenarios que tiene como propósito central revisar, resignificar y tomar decisiones para la mejora de las condiciones de enseñanza y las oportunidades de aprendizaje.

La evaluación institucional comprende el proceso por el cual todo el colectivo que trabaja en la institución analiza el conjunto de las acciones que realiza, a fin de valorar los procesos y resultados obtenidos, analizar el estado de situación y construir problemas, proponer nuevos propósitos, estrategias y acciones que transformen, superen o amplíen lo alcanzado. Lo que acontece en cada ciclo lectivo se inscribe en una historia más larga que produce un imaginario institucional que circula. (DC, 2022, pág. 80)

Quedan y quedarán muchas ideas para enriquecer el escenario de enseñanza para la experiencia lúdica. El principal sentido es enriquecer la biografía lúdica de las niñas. La responsabilidad de los jardines, será entonces, el diseño de las propuestas donde jugar y aprender formen parte de un binomio inseparable.

Bibliografía de referencia

- Batalla, M. (2019) **Los escenarios lúdicos. Los escenarios lúdicos: otro modo de acercar oportunidades de juego**. Uruguay.
- Caracotche, M.P. (2013) **Tierras y cielos. Ludotecas y Juegotecas**. Perspectivas y Experiencias. ISTyLIR, CABA.
- Fajn, S. (2017). Jugar en la primera infancia: proyectos institucionales en contextos diversos. Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico, CABA.
- Gómez, C.P. & Braunstein, J. (2020) **"Cielo y juegos de hilo. Representación de la temporalidad cíclica entre los pilagá del Pilcomayo"**, Revista del Museo de La Plata 5(2), pp. 602-617.
- Gryski, C. (1996) Los mejores juegos de cordel, Barcelona, Ediciones B.
- Lapolla, P. Mucci M. Arce M. de los Ángeles. (2016) Experiencias artísticas con instalaciones. Novedades Educativas.
- Pilowsky, M. (2014) **"Apego espacial. La lugaridad en el aprendizaje"**. Ediciones de la Junji, Chile.
- Sarlé P.(2010) Lo importante es jugar. Cómo entra el juego en la escuela. Homo Sapiens Ediciones. Rosario, Santa Fe.
- Sarlé, P., Rodríguez, I., & Rodríguez, E. (2014). Serie "El juego en el nivel inicial". OEI, Buenos Aires, Argentina.
- Sarlé, P. (2015) "El juego dramático en la escuela infantil. La forma didáctica que asumen los diferentes tipos de juego". En: Sarlé, P. y Rosemberg, C. (2015). *Dale que... El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños*. Homosapiens.
- SENAF (2019) Espacios lúdicos en la Argentina. Ministerio de Salud y Desarrollo Social de la Nación; Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- SENAF (2022) Juego y Crianza - Área de Capacitación y Contenidos - Programa Nacional Primeros Años. Ministerio de Desarrollo Social.
- Valiño, G. (2006) "El juego en la infancia y en el nivel inicial" ¿Jugamos en el jardín?. Encuentro regional de Educación Inicial "Intercambio para el fortalecimiento de políticas en educación inicial". MEN, Buenos Aires.

Documentos oficiales

- Calmels, D. (2007) **"Analizadores del Jugar"**. En La Educación Inicial hoy: maestros, niños, enseñanzas. Ciclo de Conferencias 2007. DGCyE, Subsecretaría de Educación, Dirección Provincial de Educación Inicial.
- Calmels, D. (2023) **Corporeidades. Juegos de crianza. Fragmentos**. Colección "Enseñar y cuidar en los primeros años" Disponible en Portal "Continuemos estudiando", Subsecretaría de Educación, DGCyE, La Plata, Buenos Aires.

DPEI (2012) Diseño curricular para la Educación Inicial. Primer Ciclo. La Plata: Dirección General de Cultura y Educación.

DPEI (2022) Diseño curricular para la Educación Inicial. La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires.

DPEI (2022) **El ambiente provocador, clave para la alfabetización cultural. Materiales didácticos y lugar en la enseñanza.** Circular 8/2022 Dirección Provincial de Educación Inicial. Subsecretaría de Educación. DGCyE, La Plata.

DPEI (2025) **El juego dramático y la transversalidad de la ESI.** Disponible en Portal "Continuemos estudiando", Subsecretaría de Educación, DGCyE, La Plata, Buenos Aires.

Materiales de consulta

Abad Molina, J. (2024) **Dossier Instalaciones de juego.** Madrid, España.

AIJU Centro tecnológico (2007) **"Juego, juguetes, discapacidad e integración. Proyecto "Nueva herramienta documental para el diseño de juguetes accesibles"**. Alicante, España.

Calmels, D. (2023) **El juego corporal en las instituciones de Educación Infantil.** OMEP, Fundación Navarro Viola.

Sarlé, P. (2017) Serie audiovisual **"Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial"**. Organización de Estados Iberoamericanos, Buenos Aires, Argentina.

Valiño, G. (2017) **Fichero de juegos El juego: derecho y motor del desarrollo infantil.** OEI-Unicef, Buenos Aires.

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN PROVINCIAL DE EDUCACIÓN INICIAL