

**PROPUESTA DE
ACOMPañAMIENTO
PEDAGÓGICO
ANTE LA
EMERGENCIA SANITARIA**

**DIRECCIÓN DE
EDUCACIÓN FÍSICA**

Presentación

Ante la Emergencia Sanitaria declarada por la Organización Mundial de la Salud en relación al Coronavirus (COVID-19) surge la necesidad de actuar en consecuencia, con responsabilidad y compromiso, a fin de atenuar la propagación del virus. Las normativas vigentes que son de público conocimiento respaldan las decisiones y acciones que se realicen para la prevención y cuidado de la sociedad. Es sumamente importante reflexionar sobre la vida cotidiana respecto de hábitos y cuidados, esto nos permitirá ampliar el abanico de prácticas, actitudes e ideas en pos de mejorar el cuidado de la salud.

Atendiendo a las normativas provinciales vigentes: “Resolución N° 573”, “Dto. 368/2020 y nacionales “DNU 260/2020” sobre los protocolos de prevención. Desde la Dirección de Educación Física presentamos una propuesta de acompañamiento pedagógico para que Directores/as Regionales, Supervisores/as, Directores/as y Docentes puedan utilizarlo como un recurso válido ante esta Emergencia Sanitaria que estamos atravesando,

Asimismo, con el fin de garantizar la educación y acompañar a las familias como mediadoras en este proceso de apropiación de los saberes y ante la situación de suspensión de clases por 15 días, proponemos el juego como estrategia de abordaje y acompañamiento social en este tiempo de emergencia.

El juego como patrimonio cultural es un fenómeno que podemos llamar común denominador, así como en las matemáticas, este concepto es la base repetida para varios patrones numéricos. Nos apropiamos de esta referencia y la utilizamos para mencionar que todas y todos jugamos alguna vez y, esto permite que de diversas maneras podamos compartir las bases, por esto es considerado el juego como un común denominador cultural. Valiéndonos de esta nobleza proponemos experiencias lúdicas de la mano de distintos juegos.

Por otra parte, encontramos en esta práctica lúdica un fin autotélico, es decir, podremos jugar por jugar, no significa que se vacía de contenido el juego, si no que se lo llena de significados, los cuales están estrechamente ligados a vínculos

emocionales que propician el encuentro entre los que se reúnen, en torno a la actividad, de manera obligada por la condición social del momento. El juego funcionará como vía de escape a esta situación o escenario, ya que la posibilidad de generar nuevos mundos o realidades distintas, podrá influir positivamente en el pasar de todas y todos, permitiendo el encuentro entre los miembros de la familia, entendiendo el encuentro como un fenómeno, no de situación si no de entramado vincular, de “entreviere”, re ubicando el sentimiento de angustia por los hechos de tensión, en emociones placenteras por la satisfacción del estar con el otro.

Queremos generar una propuesta, que identifique a los jugadores como los protagonistas por encima del juego. Al decir esto es ineludible pensar en el rol de cada uno de los participantes, el cual es de suma importancia ya que significa que no puede haber juego sin alguno de ellos, lo que nos lleva a pensar que dentro de esta lógica, se desarrolla la pedagogía del cuidado, la cual propone la contemplación de las particularidades de cada uno, la valoración de las posibilidades y el respeto como pilares fundantes de la acción.

Presentamos una doble propuesta

En primer lugar, Sugerimos poder generar un espacio de compartir, donde adultos, niños/as y adolescentes propongan e ideen juegos posibles dentro del contexto en el que están viviendo, juegos conocidos por ambas partes. Construyendo en conjunto una actividad posible de llevar al escenario lúdico que tenga como bondad principal la construcción intergeneracional. Esta propuesta es de carácter abierto y de gran contenido creativo. recordando que hay muchas actividades que pueden ser lúdicas, no necesariamente debe haber juego, para que la condición exista, queremos decir con esto, que puede haber propuestas conjuntas de cuenta cuentos, búsqueda de formas en las nubes, etc.

En segundo lugar, sugerimos algunos juegos que pueden ser abordados de manera sencilla. El jugar no es patrimonio de una edad, por lo cual creemos que cualquier juego puede ser jugado a cualquier edad, simplemente es necesario ajustar su lógica interna a las particularidades de los jugadores.

JUEGOS

Dirección de
Educación Física

1. ¡Tutti Frutti!

Para este juego necesitarás papel, birome y mucha memoria. Cada jugador/a dibuja varias columnas en su hoja de papel. Cada una representa una categoría: nombre, objetos, ciudad, animal, fru/ver (frutas y verduras). Todos los jugadores deben tener las mismas categorías escritas en su papel. El mayor de los participantes comenzará a repetir mentalmente el abecedario y el más pequeño lo detendrá cuando quiera. Tiene que decir la letra por la que iba y todos los jugadores intentarán completar todas las categorías con una palabra que empiece por esa letra. Por ejemplo, si es la letra N: Noemí, nave, Nairobi, nutria, naranja... El primero en finalizar grita "¡Tutti fruti!" y todos deben dejar de escribir. Cada categoría vale dos puntos, uno si dos jugadores han repetido la misma palabra. Se suman los puntos obtenidos con esa letra y se continúa jugando con nuevas letras hasta que se completa la hoja. Gana el que más puntos obtenga.

2. ¡Los sentidos!

El tacto: Para este desafío necesitarán una gran bolsa. Mete dentro **diferentes objetos** que encuentres en tu casa: un peluche, una lapicera, un trozo de plastilina, una media, una esponja, una cuchara, una moneda, etc... **¡todos los que quieras siempre que no sean punzantes!** Venda los ojos de un participante y deja que vaya tocándolos uno a uno para ver cuántos es capaz de adivinar. En el caso de que jueguen varios miembros de la familia, ganará el que más acierte.

***Variantes:** Se podrá utilizar la misma lógica de juego para experimentar otros sentidos; **el olfato:** Un jugador/a con los ojos vendados deberá oler diferentes aromas y adivinar a qué corresponde cada uno de ellos. Ganará el que más acierte. **El gusto:** Un jugador/a con los ojos vendados deberá degustar distintos sabores y adivinar a qué corresponde cada uno de ellos.

3. Digalo con mímica

Un clásico de reuniones familiares y, sabiendo qué películas/animales elegir, igual de divertido para los más pequeños de la casa. ¿El funcionamiento? Muy sencillo: Reparte a los participantes en dos equipos. Uno de los equipos piensa una película/animal y se lo dice a uno de los miembros del equipo contrario, que ha de representarlo **sólo con mímicas** durante un minuto. Si pasado este tiempo no lo ha logrado, el equipo contrario se anota un punto.

*Las reglas de este juego no son fijas, el tiempo para representar la película o el animal seleccionado puede variar de acuerdo a las necesidades y características de los y las participantes.

4. Fui al mercado y compré...

Un juego ideal para poner a prueba **la memoria** de los más pequeños de la casa. Sentados en ronda, uno de los/as jugadores/as comienza diciendo “Fui al mercado y compré bananas”; el jugador siguiente ha de añadir un producto repitiendo el anterior: “Fui al mercado y compré bananas y lechuga”; “Fui al

mercado y compré bananas, lechuga y queso”; “Fui al mercado y compré bananas, lechuga, queso y un kilo de naranjas”. Los jugadores que no consigan recordar lo que han dicho los demás perderán un turno.

5. La palabra interminable

Este juego los divertirá y enseñará a **distinguir las vocales**. Consiste en que vayan encadenando palabras empezando con la última sílaba de la palabra anterior. Por ejemplo, si la primera palabra es “sopa”, el siguiente dirá algo que empiece por “pa”, como “palta”, y así sucesivamente: sopa, palta, taza, zapato, tomate, tetera... El primer jugador que se quede sin nada que decir o repita una palabra, perderá un turno en la ronda.