

**INSTITUTO UNIVERSITARIO ASOCIACIÓN CRISTIANA DE JÓVENES**  
**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE**

## **EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA VIRTUAL**

Trabajo Final de Grado presentado al Instituto Universitario Asociación Cristiana de Jóvenes, como parte de los requisitos para la obtención del Diploma de Graduación en la Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte.

Tutor: Marcela Oroño

VALENTINA BLENGIO

AGUSTÍN CRAVINO

**MONTEVIDEO**

**2022**

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Los abajo firmantes, Valentina Blengio y Agustín Cravino, somos los autores y responsables de todos los contenidos y de las opiniones expresadas en este documento, que no necesariamente son compartidas por el Instituto Universitario Asociación Cristiana de Jóvenes.

A stylized, cursive handwritten signature in black ink, consisting of a large, rounded 'V' followed by a smaller 'B'.

Valentina Blengio

A stylized, cursive handwritten signature in black ink, starting with a large 'A' and followed by 'Cravino' in a smaller, more legible script.

Agustín Cravino

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. OBJETIVOS.....	6
2.1 Objetivo general.....	6
2.2 Objetivos específicos .....	6
3. ENCUADRE TEÓRICO.....	7
Cap. 1: Educación Física Escolar .....	7
Educación Física como asignatura escolar.....	7
Educación Física Inicial.....	8
Cap. 2: Enseñanza del juego en la escuela .....	9
Enseñanza .....	9
Juego como contenido curricular.....	11
Importancia del juego en la Educación Inicial .....	13
Cap. 3: Emergencia Sanitaria .....	14
COVID-19.....	14
Enseñanza virtual.....	15
4. PROPUESTA METODOLÓGICA .....	18
5. ANÁLISIS.....	21
Categorías y variables de análisis.....	21
Categoría 1: Concepción del contenido juego .....	21
Variable 1A: <i>Juego por jugar</i> .....	21
Variable 1B: <i>Juego con objetivos ajenos al mismo</i> .....	21
Variable 1C: <i>Juego como contenido cultural</i> .....	21
Variable 1D: <i>Juego como expresión humana que integra valores sociales, artes, pensamiento y comunicación</i> .....	21
Variable 1E: <i>Juego como actividad integrada a otros sistemas de la vida humana</i> ....	21
Categoría 2: Modalidad de enseñanza virtual.....	21
Variable 2A: <i>Productiva</i> .....	21
Variable 2B: <i>Reproductiva</i> .....	21
Análisis del objetivo específico 1.....	22
Análisis del objetivo específico 2.....	24
Análisis del objetivo específico 3.....	27
Análisis del objetivo general.....	29
6. CONCLUSIONES.....	31

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	34
8. ANEXOS .....	37
Pauta de entrevista .....	37
Entrevistas desgrabadas.....	39
Entrevista 1 .....	39
Entrevista 2 .....	45
Entrevista 3 .....	52
Entrevista 4 .....	60
Entrevista 5 .....	66

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis del objetivo específico 3

27

## 1. INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta el contexto de pandemia en el que la sociedad se vio inmersa desde marzo del año 2020, y tomando como punto de partida en nuestro país la declaración de la misma por parte del Director General de la OMS a partir del virus COVID-19 el 11 de marzo del 2020, la vida de la sociedad sufrió grandes modificaciones en múltiples aspectos. Los primeros casos positivos en Uruguay fueron confirmados el 13 de marzo de 2020 a través del Ministerio de Salud Pública y a partir de allí el Estado debió tomar medidas al respecto. Desde esta base, se desarrollaron dos años de constantes tomas de decisiones para hacer funcionar el país, donde los organismos encargados de muchos sectores debieron disponer de múltiples recursos con el fin de hacer funcionar mecanismos de prevención y evaluación permanentes para afrontar el día a día, y la educación no fue la excepción.

Cifuentes-Faura (2020), en su investigación sobre la pandemia y su efecto sobre la docencia online, menciona como la educación a distancia y el acceso a nuevas tecnologías ganaron territorio y ocuparon un papel fundamental en el aprendizaje del alumnado, requiriendo que tanto docentes como estudiantes adopten un enfoque completamente opuesto al aula presencial. Este fenómeno sin precedentes generó que la educación formal asumiera adaptaciones para poder mantener su curso, lo que significó que también para la Educación Física y sus respectivos profesionales se debiera repensar sobre el sentido de la enseñanza y la propia asignatura, así como sus prácticas, en miras de mantener la escolaridad de los alumnos durante aquella llamada “nueva normalidad” y no exclusivamente digitalizar los contenidos. De acuerdo a las medidas estipuladas por el gobierno, un gran cambio sufrió la modalidad educativa hasta ahora utilizada. Desde esta perspectiva, la sustitución de la presencialidad por la virtualidad pudo haber sugerido cambios en el sistema educativo uruguayo, lugar donde las aulas no eran los salones de clase y los cuadernos se digitalizaron y tomaron forma en dispositivos tecnológicos.

La educación como derecho humano fundamental, según el Artículo 1° de la Ley 18.437: General de Educación de ANEP (2009)<sup>1</sup>, debe ser garantizada y promovida por el Estado para todos los habitantes a lo largo de toda la vida facilitando la continuidad educativa. De acuerdo con este marco, es que cada institución educativa con sus respectivos actores tiene la obligación de hacer cumplir este derecho en sus alumnos y, de acuerdo a las resoluciones planteadas por la emergencia sanitaria del país, poder mantener la actividad educativa con la máxima participación posible, en esta oportunidad, a través de la pantalla. En las instituciones educativas, este compromiso supuso un gran trabajo para los docentes

---

<sup>1</sup> Ley 18.437. Recuperado de: <https://www.impo.com.uy/bases/leyes/18437-2008>

quienes debían seguir manteniendo vínculos con sus alumnos para su participación, y en donde la motivación fue un aspecto a trabajar. De acuerdo al estudio realizado por Cifuentes-Faura (2020) el aprendizaje a distancia “requiere que el alumnado esté muy motivado y sea capaz de manejar el tiempo de manera eficiente, además de adaptarse a los nuevos materiales de enseñanza y formas de estudio” (p. 116).

Este emergente supuso para todos los docentes de todas las áreas y del mundo un reto complejo en un contexto totalmente desconocido, sobre todo para esta disciplina. La Educación Física como asignatura curricular, de especial interés en la presente investigación, tiene la particularidad y especificidad en relación a la construcción del conocimiento práctico, discurso que como menciona Devís Devís (2018), responde a la función intrínseca de la asignatura que tiene un valor educativo en sí misma. Por un lado, esta perspectiva del autor, a la que se le dará especial foco en este caso para el reconocimiento y resignificación de la asignatura, deja de lado su uso instrumental. Por otro lado, aunque en estrecha relación y por eso se explicita, se aproxima la dimensión de Educación Física contemporánea como campo disciplinar de Arnold (1991), desde la cual será entendida en el transcurso del trabajo; “en” movimiento, donde el conocimiento práctico se construye exclusivamente a través del movimiento físico. Teniendo como pilar esta concepción de Educación Física, el docente tiene como reto no sólo un medio no habitual para construir colectivamente este conocimiento, sino que otra limitante aún mayor es la suspensión momentánea de la presencialidad, interponiéndose a la idea del movimiento. Incluso la propia herramienta de la computadora, que en muchos casos será el medio más utilizado durante este período, requiere de un estado de quietud de los educandos frente a las pantallas, lo que contradice en cierta parte las funciones educativas de la asignatura en cuestión.

La Educación Física curricular debe aspirar a alcanzar las finalidades educativas como lo ha buscado siempre, y como mencionan Sarni, Oroño y Corbo (2018), tener un interés emancipatorio y transformador “aportando al debate de sus prácticas, las formas de consumo y las decisiones políticas” (p. 5). Estos planteos y otros interpelan a los docentes en la toma de decisiones con sentido sobre qué, cómo y por qué debe enseñarse los diversos contenidos en esos momentos puntuales y esto se mantiene en los tiempos de virtualidad.

En el año 2021, aún con la situación de virtualidad en vigor, se mantiene dicho desafío de la labor docente, pero ahora con una experiencia previa y un camino recorrido que podría servir como antecedente en el cual sostenerse, y según el cual los docentes puedan evaluar posibles ajustes o no, pero que sin dudas debe tomarse como referencia para definir cómo seguir.

El período de marzo a julio de 2021 se define por ser el primer periodo del año lectivo en cuestión con la continuidad del fenómeno del COVID-19, pleno contexto de pandemia y en términos educativos, en régimen de modalidad virtual. Se limita al primer semestre producto de que posteriormente se retoma progresivamente a la presencialidad. En este caso particular se investiga el período antes mencionado, dando cuenta que existió un año previo de vivencias de docentes y alumnos, donde la pantalla no es un completo extraño, y tampoco las aulas virtuales. Se considera una característica de la función del docente el hecho de tomar en cuenta esas experiencias para actuar en consecuencia en las futuras. De acuerdo a la idea de Viciano (2002), la planificación del docente como función reflexiva, debe presentar un atributo esencial que es el de su evaluación y revisión. Al seleccionar este período existió un margen de tiempo de un año, el cual interesa conocer acerca de su reflexión y autoevaluación, y de acuerdo a ello constatar una posible adaptación a la realidad actual o futura, como “proceso dinámico y vivo” (p. 23). No son ajenos los efectos de la pandemia producto de la poca presencialidad, movimiento y socialización del alumnado de todas las edades en el área de la Educación Física, siendo la planificación y los elementos implicados como los contenidos, objetivos, propuestas y evaluaciones aspectos a reconsiderar en cada práctica.

La intención es conocer y entender las prácticas de la enseñanza del juego como contenido de la Educación Física Inicial. Como cualquier otra práctica “presupone una identificación ideológica que hace que los docentes estructuren ese campo de una manera particular y realicen un recorte disciplinario personal” (Litwin, 1998, p. 94), por lo que se evidencia necesario conocer sobre sus concepciones de ese objeto a enseñar, los objetivos e intenciones educativas, así como las decisiones didácticas para llevar a cabo sus propuestas, que según Litwin (1998) es donde se “visualizan planificaciones, rutinas y actividades que dan cuenta de ese entramado” (p. 95).

Como Fenstermacher (1998) acerca, “la manera de entender la docencia tendrá un gran efecto en lo que haga el docente” (p. 4), por lo que también resulta interesante indagar sobre este engranaje entre la teoría y concepciones previas y lo que sucede en la práctica, aulas, o en este caso clases virtuales. Se entiende que la elección de estos contenidos para la enseñanza por parte de los docentes implica a su vez un determinado diseño de situaciones y herramientas, y de aquí la inclusión en el estudio.

Si bien no se han encontrado antecedentes directos del problema de investigación en Uruguay, existen estudios e investigaciones que tratan la temática en cuestión. Tal como establece Bennasar (2022, p. 32) en su investigación sobre la formación educativa en Educación Física y el uso de herramientas tecnológicas, indica que la realidad que se experimenta en la actualidad “ha creado ambientes educativos donde los intercambios están



mediatizados por el uso de las tecnologías”, donde el uso de las herramientas tecnológicas en los procesos educativos se volverán una normalidad y demarcaran una nueva cultura, volviéndose recursos indispensables que garantizarán la continuidad educativa.

Por su parte, Monguillot, González y Guitert (2017), en su investigación centrada en cómo diseñar situaciones de aprendizaje mediadas por TIC en Educación Física, comentan que “la llegada de Internet junto con los constantes cambios y avances tecnológicos actuales conllevan una serie de transformaciones que han trascendido al mundo educativo dando lugar a nuevas formas de comunicarse, interactuar, relacionarse, trabajar y aprender” (Coll, 2013, tal como se cita en Monguillot et al., 2017, p. 7). La emergencia sanitaria dejó un vacío que la tecnología logró ocupar. En este margen, el uso de las TIC’s han sido una herramienta fundamental, permitiendo adoptar nuevas formas y medios para alcanzar el conocimiento. A nivel inicial, población sobre la cual centralizamos el foco, esta nueva realidad digitalizada, tal como planteamos anteriormente, afectó de gran manera el proceso educativo, envolviéndonos en un mundo completamente distinto al conocido, difícil de acceder en muchas situaciones y posiblemente dificultoso para estos pequeños estudiantes.

En otro orden de ideas, Posso, Córdor, Córdor y Lara (2021) centran su investigación en la influencia de los juegos motrices de la Educación Física remota en el desarrollo de la inteligencia kinestésica del alumnado durante la pandemia en una institución escolar de la ciudad de Quito, Ecuador. De acuerdo a los autores, “la Educación Física ha tenido que transformarse en cuanto al uso de estrategias de enseñanza” (p. 565). Algunas de las conclusiones alcanzan a afirmar la importancia de los juegos motrices como estrategias innovadoras de la Educación física remota con el claro objetivo del proyecto de aprendizaje.

Por otro lado, la investigación de Sánchez, Ávila, García y Bravo (2020) afirma que el COVID-19 “provocó cambios urgentes en el sistema educativo, obligando a prescindir de las clases presenciales y alentando a las clases e-learning” (p. 465). Este contexto hace que los investigadores se hayan preocupado por determinar los recursos digitales y estilos de enseñanza utilizados en la modalidad virtual. Se llega a concluir que existen varios estilos de enseñanza detectados en las clases virtuales pero se restringen al utilizar los recursos digitales, dejando menor posibilidad para los aprendizaje de los alumnos. Los resultados de dicho estudio español indican que los docentes de la asignatura no aprovechan todo el potencial que ofrecen los recursos digitales, y se propone el trabajo homogéneo de los estilos de enseñanza, sobre todo el estilo cognitivo (Sánchez et al., 2020). Los docentes pretenden usar el estilo cognitivo a través de la libre elección de los recursos digitales dando respuestas a las necesidades de los estudiantes y su contexto. Se consideran diversas formas de aplicarlos como “la organización digital, la comunicación docente-alumnos-representantes

legales, sesiones de trabajo de forma dinámica y lúdica, estrategias innovadoras como la gamificación e instrumentos digitales de evaluación para el aprendizaje virtual” (p. 466).

Por último, se encuentra el estudio realizado por Baena, López y García (2020), cuyo objetivo fue describir el cambio producido en la intervención docente del profesorado de Educación Física español como consecuencia de la cuarentena por COVID-19, se establece que los docentes no mantuvieron sus horarios previos a la pandemia y que la evaluación logró grandes controversias y dificultades, siendo una de ellas el hecho de que más de la mitad de los 191 docentes encuestados no realizan seguimiento o controles de los cumplimientos de las tareas. Se muestra a su vez que los docentes han priorizado la enseñanza de contenidos que tienen relación con la condición física y salud, dejando de lado otros como la expresión corporal, juegos y deportes o habilidades motrices.

Una de las principales razones que motivó la elección del tema a investigar es el interés que despierta semejante fenómeno de pandemia mundial y su impacto a nivel educativo. Asimismo, el hecho de no haber encontrado en la revisión bibliográfica realizada antecedentes directos que evalúen dicha temática en Uruguay, es otro de los motivos que generó curiosidad y encaminó en el abordaje de esta problemática.

Otro de los aspectos que influyen en la elección es el impacto que acompaña a la sociedad moderna junto con sus nuevas tecnologías de la comunicación e información que no es un fenómeno puntual producto de la virtualidad a raíz de la cuarentena, sino que es un proceso de innegable crecimiento y del cual todos formamos inevitablemente parte. La relación que tienen éstas con la enseñanza aumenta exponencialmente día a día y la “mejor manera de entender el sentido de su utilización es reconociendo las experiencias que los docentes construyen al usarlas en las clases, para preparar materiales, adquirir información, presentar contenidos o comunicarse con sus estudiantes” (Litwin, 2012, p. 33).

La investigación se focaliza en Educación Inicial por el interés, importancia y valor que tiene el juego como contenido dentro del programa y asimismo el desafío que implica para el docente abordarlo como contenido fundamental de dicha franja etaria desde un medio diferente al tradicional. Se entiende que dicho contenido, en estas edades, se prioriza desde el área práctica, debiendo el docente generar alternativas novedosas para su motivación y la del grupo.

En base a lo expuesto planteamos la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo configuraron los docentes la enseñanza del juego como contenido de Educación Física en la modalidad virtual para Nivel Inicial en el período de pandemia de marzo a julio del año 2021?

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo general**

Conocer la enseñanza del juego como contenido de la Educación Física en la modalidad virtual para el Nivel Inicial en el período de pandemia de marzo a julio del 2021 en el marco de la Educación Privada.

### **2.2 Objetivos específicos**

1. Identificar las concepciones del contenido juego para los docentes de Educación Física de Nivel Inicial.
2. Indagar sobre las formas que asume la enseñanza del contenido juego en la modalidad virtual.
3. Relacionar las concepciones del contenido juego con las formas que asume la enseñanza en la modalidad virtual.

### 3. ENCUADRE TEÓRICO

#### Cap. 1: Educación Física Escolar

##### Educación Física como asignatura escolar

La Educación Física como asignatura de carácter obligatorio forma parte del currículum escolar en el Uruguay desde el año 2007, resultado de la tensión entre la cultura física y la pedagogía, en busca de definir lo educativo en el momento histórico dado (Sarni et al., 2018). Previamente la Educación Física era un asunto vinculado a la crianza de los hijos para referirse a los cuidados higiénicos, vestimenta, alimentación y el ejercicio físico (Devís Devís, 2018), así como con finalidades vinculadas al desarrollo cardiovascular y el desarrollo de la fuerza (Sarni, et. al., 2018), justificando a la Educación Física por su relación a la salud y la regeneración física.

Con el correr del tiempo, esta disciplina ha ganado reconocimiento y un lugar importante en el sistema educativo, siendo reconocida no sólo por su función utilitarista, sino también por la salud, el desarrollo del cuerpo, de la moral, de la estética, los aprendizajes cognitivos, entre otros, tal como indica Devís Devís (2008), dejando relegada su identidad instrumental “sin un valor intrínsecamente educativo” (p. 125). Teorías relativas a la importancia del conocimiento práctico más allá del teórico que dominaba el currículum escolar repercutieron de la mano de grandes filósofos, así como el valor cultural de las prácticas físicas y el deporte y el significado de la corporalidad para el desarrollo holístico de la persona, generando aportes relevantes para comenzar a brindarle importancia a la Educación Física como asignatura (Devís Devís, 2008).

De acuerdo a Kirk (tal como se cita en Sarni, et. al., 2018):

la Educación Física escolar resulta de un determinado recorte que un sujeto o un colectivo de sujetos realizan, a partir del conjunto de prácticas culturales asociadas al cuerpo y al movimiento con sentido, esto es, a un recorte específico de la cultura física (p. 2).

Los recortes son subjetividades y como tales, implican toma de decisiones y elecciones las cuales darán lugar al tratamiento de contenidos en la escuela. Esta cuestión implica responsabilidades docentes y según Sarni et. al. (2018), es evidentemente un acto político. Como tal, los autores centran su importancia sobre algunas cuestiones sobre qué debe tratarse en la formación del estudiante en ese espacio y tiempo concreto, y de la misma forma en carácter general, qué tratamiento de contenidos son necesarios para el “proyecto político de ciudadanía” (p. 2).

Se entiende a la Educación Física como asignatura escolar desde la idea de “campo cultural” mencionado por Aisenstein (2007), como un ámbito donde se dan determinadas disputas entre varios actores. También se pretende, en una primera instancia, diferenciarlos de acuerdo a la autora, ya que no será lo mismo hablar de Educación Física como campo de conocimiento que como asignatura escolar, más allá que luego existan y se expliquen un especial vínculo. Desde la mirada de Aisenstein (2007), la Educación Física debe ser conceptualmente diferenciada en cultura física, como prácticas físicas de la sociedad; conocimiento científico, relacionado con los significados y las ciencias que estudian a la cultura física; y por último y del cual se asumen algunos elementos en nuestro estudio, la Educación Física como asignatura escolar. La autora la conceptualiza como “la resultante de una particular relación de la cultura física y las ciencias que la analizan” (p. 1).

En este orden, se toman algunas ideas de Devís Devís (2018), quien denomina la crisis educativa a aquel proceso donde varios estudiosos del tema emprenden la búsqueda de las justificaciones intrínsecas de la Educación Física como asignatura escolar. Sus raíces parten de la racionalidad, ya que argumentan la doble vertiente de la asignatura, en la que se identifica el conocimiento teórico, pero especialmente el conocimiento práctico que es “un saber cómo hacer algo, en nuestro caso, saber cómo hacer algo -en movimiento-” (p. 126). Esta dimensión educativa -en movimiento- es la que aporta a la escuela (entendiendo todos sus elementos constitutivos), tiene sus pilares en la experiencia y será lograda no sólo con conocimiento, sino también como comprensión, ya que, como ejemplo “hace referencia al conocimiento práctico y personal que sólo puede conseguirse con la participación en actividades físicas” (p. 127).

### Educación Física Inicial

De acuerdo al Programa de Educación Física Inicial y Primaria (ANEP, 2008) “en el Área de Educación Física Inicial se contempla a los niños de tres, cuatro y cinco años de edad” (p. 14), con el objetivo de vivenciar el espacio, los objetos y la relación con sus pares.

Tal como establece dicho Programa, la enseñanza en dicha franja etaria requerirá de una didáctica que contemple una construcción metodológica que integre los contenidos particulares de la edad, un ambiente que priorice los vínculos afectivos y la solidaridad, el trabajo con la comunidad y las familias y principalmente el juego. Se reconoce:

el juego como metodología didáctica privilegiada. El juego simbólico para facilitar la comprensión del mundo y de las relaciones sociales a través del “hacer como sí” y el juego por el juego mismo para la estructuración de la personalidad en un marco de libertad. La estimulación de las praxias favorece un creciente grado de desarrollo motor a partir del conocimiento de su propio cuerpo involucrando aspectos de placer, movimiento, comunicación y creación contribuyendo a construir su autonomía personal y social (p. 14).

Cuando se menciona el significado propio de la asignatura escolar de Educación Física existen autores como Reid (tal como se cita en Devís Devís, 2018) que indica que lo hace desde el “carácter lúdico y hedonista de las prácticas físicas el elemento común que justifica el valor” (p. 126). Este planteo tiene raíces filosóficas y destaca la característica autotélica del juego, y por eso, se destaca su importancia en la infancia de los sujetos teniendo en cuenta que será en parte la iniciación cultural que tengan los más chicos y que se transformarán en herencia cultural. Otra noción relativamente actual y que se toma para estudiar los elementos fundamentales de la Educación Física escolar e inicial es la de Whitehead (2010, tal como se cita en Devís Devís, 2018), que acerca el concepto de “alfabetización física” en la que se le da un énfasis especial a la corporalidad para el desarrollo completo e integral de los niños. Al hablar sobre corporalidad se entiende a no sólo la participación mecánica sino también emancipatoria.

## **Cap. 2: Enseñanza del juego en la escuela**

### Enseñanza

Para abordar el concepto de enseñanza del juego en la escuela inicial al que alude esta investigación, parece crucial comenzar con el concepto inicial y más básico de enseñanza. En primer lugar, se debe aclarar que se hace referencia a aquella que se desarrolla en la educación formal, que da cuenta en el sistema didáctico de la escuela. Los componentes relacionados al que Fiore y Leymonié (2007), llaman triángulo interactivo son: dos sujetos, uno que aprende y otro que enseña, y un objeto de conocimiento que son los contenidos de educación específicos, los saberes culturales, que dependen del contexto, sociedad, momento histórico determinado, entre otros tantos factores. Para los autores, la enseñanza “incluye el compromiso de dos personas, una que posee conocimientos y habilidades y tiene la pulsión de comunicarlos, y otra que carece de ellos, y tiene la pulsión de incorporarlos”. (p. 3). Asimismo, refiere a un espacio de interacciones sociales y culturales en el que se manifiesta denominado aula, pero que no se trata exclusivamente del salón de clases, sino de muchos otros lugares.

Al hablar de enseñanza, no debemos dejar de lado lo que algunos autores entienden por el acto de enseñar. Para Litwin (2012), la acción de enseñar se relaciona con la creación de propuestas autónomas que dependen en gran medida de las buenas prácticas, donde se estimulen y valoren las estrategias exitosas. Plantea el término en cuestión como construir o reconstruir la enseñanza. Para ello existen responsabilidades y también desafíos como los que suponen generar relaciones de concordancia entre los “saberes pedagógicos y didácticos” (p. 133), con la propia práctica en la clase para la construcción del saber práctico,

o como se menciona anteriormente y de acuerdo a Devís Devís (2018) el saber cómo hacer algo en movimiento.

Es entonces el docente quien desarrolla el acto de enseñar, y según Fiore y Leymonié (2007), quien “guía y orienta la actividad mental del grupo de estudiantes hacia la asimilación significativa de los contenidos escolares con su acción educativa, que es intencional y sistemática” (p. 5). Esta acción educativa es un medio para una intención mucho más compleja, la de que los educandos aprendan.

Como menciona Fenstermacher (1998), la enseñanza como concepto es definido de diversas formas como cantidad de autores que la investiguen existan y considera que hay distintas formas de concebirla, a las que llama enfoques y las clasifica en tres: ejecutivo, terapeuta y liberador. Para el autor, conocer, aprender y optar por una de esas posturas a la hora de educar personas los convierte en docentes profesionales, sumado a que ofrece una variedad de maneras de pensar la práctica y articular lo que se procura con lo que en realidad se logra.

Al rever el concepto enseñanza resulta inevitable pensar y reflexionar sobre el aprendizaje, aunque dicho estudio pretende pararse específicamente desde la perspectiva y responsabilidad del docente, de quien enseña. Dicho esto, el trabajo se enmarcaría en una investigación que pretende indagar en, sobre y desde la didáctica, y de acuerdo con Camillioni (tal como se cita en Fiore y Leymonié, 2007), en el objeto de estudio de la misma como proceso diferenciado del aprendizaje.

Una gran cantidad de autores han aportado enfoques diversos y caracterizado el juego y sus funciones a lo largo de toda la historia de la humanidad, por ser una “actividad presente en todos los seres humanos” (Chamorro, 2010, p. 19). Se manifiesta naturalmente a lo largo de toda la vida. Además, lo entiende como factor potenciador del desarrollo físico, psíquico y social del ser humano.

Una de las referencias clásicas del juego es Huizinga (1987), quien lo define como actividad libre desarrollada en ciertos límites temporales y espaciales, que sigue reglas aceptadas libremente por quien juega y que tiene un fin en sí misma. Otras características generales y comunes del juego en su sentido amplio, y que acercan varios autores es su carácter voluntario y espontáneo, como necesidad humana que produce placer, además de proporcionar satisfacción personal y equilibrio emocional. Otras, y en relación con las anteriores, es la carencia de objetivos y la ausencia de una búsqueda de un resultado concreto. En la práctica educativa, y como menciona Zapata (2015), es necesario tener cuidado con el uso del aprendizaje lúdico a través de actividades por parte de los docentes,

ya que en este intento sucede que puede perderse la esencia del juego al caer en el error de la obligación o la búsqueda permanente de otro resultado ajeno.

Desde otra perspectiva y continuando con su relación con la etapa escolar, capta numerosos beneficios y también posibilidades. Cuando se trata el juego en el desarrollo infantil, Chamorro (2010) opina que:

está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar (p. 21).

Bajo esta perspectiva, se puede decir que se conceptualiza al juego como medio, con una función educativa, además de otras, que ayuda a desarrollar capacidades, a descubrir, conocer la realidad que lo rodea, a sí mismo, formarse y a su vez estar con otros. Chamorro (2010), menciona cinco parámetros de la personalidad en los que el juego se utiliza para su desarrollo: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad. Se plantea la importancia que el juego tiene como medio escolar, siendo inherente al niño en parte por el rol definitorio que tiene la actividad lúdica en la etapa infantil. En este caso se toma al juego como instrumento de educación o recurso privilegiado que permite al niño por sí mismo aprendizajes significativos y posibilita el desarrollo de capacidades pretendidas “para obtener un máximo rendimiento de su potencial educativo” (p. 28).

#### Juego como contenido curricular

Al hablar de contenido curricular es necesario mencionar los contenidos de enseñanza, que son “aquellos contenidos a los que el alumno tiene derecho”, y bajo este aspecto, la escuela, y más concretamente los docentes, buscarán desde su rol, la democratización del saber al otorgar a todos los alumnos por igual “las mismas posibilidades al conocimiento en los diferentes contextos sociales” (ANEP, 2008, p. 12).

Por otro lado resulta indispensable recurrir a discutir sobre el concepto de juego, y en primer lugar es indispensable diferenciar el juego del jugar, como acción o efecto. El concepto “jugar” es para Navarro (2002): “a lo que el conjunto de la cultura considera que es propio del juego”, mientras que del juego se podría decir inicialmente que es un rasgo más de la cultura de un momento histórico y que por ende potencia aún más la difusión de ellas, gracias a uno de sus componentes que es la diversión. Su origen se centra en el juego animal y evoluciona al ser humano, y de acuerdo con Navarro (2002), hacia:

una estructura superior integrada, en primer lugar, por componentes utilitarios asociados a la subsistencia, simultáneamente por creencias y costumbres,



mostrándose aquellas de forma simbólica, a veces ritualizada, en las actividades de gran trascendencia para el grupo, y, por último, evolucionando y configurando cultura (p. 60).

Navarro (tal como se cita en Nakayama, 2018), presenta elementos que sugieren una aproximación a generar cierta “teoría integradora” que demuestran cierta especificidad y por qué no características, las cuales se presentarán algunas a continuación. En primer lugar, es una expresión humana por lo que tendrá relación con valores sociales, las artes, el pensamiento, la comunicación, entre otros. Como se viene mencionando por otros autores, este concepto tiene una gran complejidad como realidad por ser parte de la sociedad, y junto con ello por ser una “actividad integrada a otros sistemas de la vida humana” (p. 23). En el juego se integran, mucho, por no decir todos los aspectos del individuo, y durante toda la vida adquiriendo por naturaleza diversas formas en ese transcurso. También se desarrollan en un tiempo concreto que es el tiempo libre como función compensatoria a otras actividades como el trabajo, es decir obligatorias.

El juego forma parte de algunas consideraciones didácticas de la enseñanza dentro de las especificidades de la Educación Física Inicial del Programa de Educación Inicial y Primaria (ANEP, 2008)<sup>2</sup>, y concretamente se menciona bajo dos formas: por un lado como metodología didáctica o estrategia metodológica para la enseñanza de otros contenidos curriculares, y por otro como contenido, “el juego por el juego mismo”, como factor básico para el desarrollo y la construcción y estructuración de la propia personalidad del niño, especificando la condición de su desarrollo dentro de un marco de libertad. Sobre el aspecto del motor, en el sentido de que impulsa al jugar o al juego existen numerosos autores y discusiones que tratan esta interrogante, y Navarro (2002) opina que no existe una formulación de teoría acertada que explique eso, “ya que los motores del juego difieren, en parte, de los que mueven al juego del adulto” (p. 60).

La autora Nakayama (2018) plantea que el juego en la Educación Física fue recorriendo un largo camino con distintas interpretaciones, ideas, formas, funciones manifestándose en la escuela. Plantea la contradicción del poder definirlo fácilmente, pero asimismo al buscar analizarlo con mayor profundidad mayores complicaciones, dudas, y debates se conciben. Esto lo justifica por el simple motivo de tener muchos ámbitos en los que se desarrolla, produce y aborda. Sobre este aspecto resulta fundamental aclarar su carácter universal donde el juego se hace presente en todas las “épocas, culturas y etapas de la vida del ser humano”, aunque coincidiendo tanto Parlebas, Navarro (tal como se cita en Nakayama, 2018), se oponen al carácter universal por ser una construcción cultural que

---

<sup>2</sup> Programa de Educación Inicial y Primaria. Recuperado de:  
[https://www.dgeip.edu.uy/documentos/normativa/programescolar/ProgramaEscolar\\_14-6.pdf](https://www.dgeip.edu.uy/documentos/normativa/programescolar/ProgramaEscolar_14-6.pdf)

dependerá de cada contexto por su singularidad y particularidad que los caracteriza propia de su sociedad de la que emergen.

Nakayama (2018), quien presenta el juego como contenido de la Educación Física, reafirma que los docentes de dicha asignatura constituyen los contenidos a partir de las bases culturales, los diseños curriculares, su formación y su experiencia, donde se entiende al juego como objeto de estudio y se concibe como:

un saber a construir, condicionado y posibilitado por numerosos aspectos que se entrelazan: los sentidos, significaciones, acciones, relaciones, emociones, etc. a nivel subjetivo, que se transforman al encontrarse con otros sujetos y culturas, multiplicándose en una gran variedad de posibilidades, de procesos y de transformaciones (p. 3).

#### Importancia del juego en la Educación Inicial

Al hablar de la importancia del juego se debe alcanzar o aproximarnos a una caracterización del mismo, que se fue realizando progresivamente en los anteriores apartados, y es en parte lo que trae Navarro (2002), como “modelo integrador del juego”. Por otro lado y de forma más específica resulta de interés aproximarnos a la forma de expresión del juego infantil que nos alcanza Buytendijk (tal como se cita en Navarro, 2002), en la que desglosa siete apartados y se destaca algunos de ellos: en el niño se produce una curiosidad, que le conduce a una actuación y a la experiencia; la simple repetición no es jugar pero hacer como antes como re-producción “puede incluirse en la esfera de la imaginación, de la ilusión y del comportamiento comprometido” (p. 61). Este compromiso se da en el juego e inicia cuando se genera un convenio con otros niños, además de con un algo (Buytendijk, tal como se cita en Navarro, 2002), y con las reglas, lo que constituye un sistema de relaciones. El “comprometerse es igualmente obligatorio en todos los casos, ni presenta siempre el mismo nivel existencial” (p. 61), cuestión que va a depender de la seriedad del juego, que se vincula con la alegría y la felicidad. Por último y no menos importante, se recuerda que el juego quiere lograr algo y a partir de eso se puede diferenciar del juego animal. No es un proceso natural ya que desarrolla su humanidad en él donde se da una elección, un juicio y hasta una ejecución personal y única. Para el autor, así es cómo se vincula con el mundo y sugiere que sólo es posible mediante este concepto de compromiso y autodisciplina.

El juego es uno de los contenidos centrales y de mayor importancia a nivel inicial. Es utilizado asimismo como herramienta para impartir nuevos contenidos y como estrategia para conducir al estudiante al mundo del conocimiento, adaptado a las edades, necesidades, intereses y expectativas de los niños (Minerva, 2002). Tal como expresa la autora:

el juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí

mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora (p. 290-291).

En base a ello, se entiende el valor que se le acredita al juego, un contenido que favorece el crecimiento a nivel biológico, psicológico y social a través de prácticas que propicien un desarrollo integral y significativo y posibilitan al docente traer tareas dinámicas, innovadoras y creativas (Minerva, 2002). Sumado al desarrollo en múltiples planos, es clave el aspecto de integración social, ya que “proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar” (Chamorro, 2010, p. 24). Es interesante la visión que hace sobre el juego en el marco de la educación escolar y la importancia que remarca sobre el mismo al afirmar que el desarrollo de las capacidades es más eficaz en el juego que fuera, donde no diferencia los términos de jugar y aprender, “porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje” (Chamorro, 2010, p. 24). Determina que estos últimos serán transferidos en el futuro a situaciones no lúdicas, y la facilidad de aprendizaje bajo estas formas se justifica por cierta predisposición que pueden tener los individuos producto del placer. Por último, para Chamorro (2010), estas menciones en cuanto a las oportunidades que brinda no excluyen el resto de las aportaciones didácticas, ni tampoco el juego suplanta otras formas de enseñanza.

En relación a lo establecido anteriormente, Quiroga (2017), resalta la importancia del juego a nivel inicial, recalcando la necesidad de enseñar actitudes relativas al respeto, cooperación y solidaridad, entorno que sitúa al docente en un lugar significativo y fundamental como formador.

### **Cap. 3: Emergencia Sanitaria**

#### COVID-19

El COVID-19 es una enfermedad infecciosa causada por el SARS-CoV-2 notificada por primera vez en Wuhan, China, el 31 de diciembre de 2019 y expandida a lo largo del mundo hasta la actualidad. De acuerdo a la Organización Mundial de la Salud<sup>3</sup> (OMS, 2020):

los coronavirus son una gran familia de virus que pueden causar enfermedades en animales o humanos. En los humanos, se sabe que varios coronavirus causan infecciones respiratorias que van desde el resfriado común hasta enfermedades más graves (...) El coronavirus descubierto más recientemente causa la enfermedad por coronavirus COVID-19.

---

<sup>3</sup> COVID-19. Disponible en: <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/question-and-answers-hub/q-a-detail/q-a-coronaviruses>

De acuerdo a Pérez, Gómez y Dieguez (2020), en relación a las características clínico-epidemiológicas del COVID-19, indican que “la vía de transmisión entre humanos más aceptada es de persona a persona por vía respiratoria, con un periodo de incubación de 1 a 14 días” (p. 2). Por un lado, los autores acuerdan que los principales signos y síntomas más importantes son la fiebre, tos seca, disnea, mialgia o fatiga y linfopenia, sintomatología similar a otras infecciones respiratorias o gripe, que logran ser controlados con fármacos recetados por especialistas. Asimismo, se suma la pérdida súbita del olfato y el gusto, en casos graves neumonía dificultad al respirar, y en casos extremos conlleva a la muerte. Por otro lado, se entiende que “las personas infectadas pueden estar asintomáticas o presentar un cortejo de signos y síntomas muy variados que oscilan desde leves a muy graves según las características de cada persona” (Pérez et al., 2020, p. 7).

La Organización Mundial de la Salud ha declarado la situación de pandemia mundial a partir del virus COVID-19. Los primeros casos positivos en Uruguay fueron confirmados el 13 de marzo de 2020 a través del Ministerio de Salud Pública. A partir de allí, uruguayos de todos los rubros debieron tomar medidas al respecto, adaptándose a la “nueva normalidad”.

Gracias a los avances médicos, el virus logró ser ubicado y controlado, evitando una exagerada propagación e infección. Si bien, tal como indica Pérez et al. (2020), no está identificada una droga antiviral totalmente eficaz, se han desarrollado vacunas capaces de aminorar la sintomatología y el riesgo de contagio, retomando la esperanza de volver a una vida plena y “normal”.

### Enseñanza virtual

La situación de emergencia sanitaria ha afectado de manera determinante la continuidad de la educación, exhortando a permanecer en los hogares y modificando el estilo de vida. El rol docente se vio obligado a modificar su práctica y adaptarse a una realidad nueva y cambiante, acompañando el proceso educativo del alumnado y brindando un apoyo incondicional en este contexto de aislamiento.

Según Picón (2020), la enseñanza a distancia, remota o virtual posee dos pilares fundamentales: sincronía y asincronía. En la primera, “los alumnos participan de una clase en vivo, mediante un entorno virtual que les permite compartir el espacio con el docente y otros estudiantes, respetando días y horarios específicos” (p. 17) mientras en la segunda, se permite al alumno abordar los contenidos e interactuar a su propio ritmo. Ambas estrategias han sido utilizadas por los docentes de Educación Física para asegurar la continuidad educativa.

Conforme a Álvarez y Zapata (2002): “las tecnologías de comunicación e intercambio de información disponibles han jugado un papel determinante en las formas de conocer, investigar, enseñar y aprender” (p. 9). Los modelos y estrategias educativas se han transformado en busca de crear nuevas metodologías que favorezcan el aprendizaje. Tal como indican los autores, desde la antigüedad se ha entendido al proceso de enseñanza como una simple repetición por parte del alumnado, que, gracias a la llegada del Internet, el docente “puede abandonar su papel de dispensador de información” (p. 10), y utilizar este novedoso recurso para explorar y generar situaciones propicias de aprendizaje.

Se advierte que el rol docente claramente experimentará cambios significativos a partir de ir desarrollando el liderazgo por la vía de “proponer ideas, teorías y métodos colaborativos virtuales para incursionar en la sociedad del conocimiento” (Álvarez y Zapata, 2002, p. 8). Estos autores señalan asimismo que los docentes, además de transformarse en guías del aprendizaje, promotores e impulsores de las redes, aprenderán durante estas interacciones con el resto de los actores del sistema educativo.

De acuerdo al reconocimiento y comprobación de la enseñanza virtual, Álvarez y Zapata (2002) expresan que:

la validación social del modelo de educación virtual depende de la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, el cual se refleja en la incorporación de nuevos modelos pedagógicos de conducir el aula de clase que se convertirá en un campo abierto al conocimiento sin fronteras (p. 8).

La virtualidad sugirió una necesidad de actualización de las competencias docentes necesarias. El uso de la tecnología, si bien fue utilizada con diferentes finalidades anteriormente, ha adoptado un rol fundamental y se ha instaurado como herramienta educativa en el porvenir. Este uso de la tecnología significó un cambio radical para los profesores de una asignatura con gran carga práctica y ha forzado la forma en la cual era dictada. En base a ello, diversas plataformas virtuales han tomado protagonismo para favorecer el seguimiento de todos los cursos en todos los niveles educativos, en busca de plantear nuevas situaciones que contemplen las necesidades curriculares y busquen alcanzar los objetivos de enseñanza. Como explican Berge, Collins y Dougherty (2000, tal como se cita en Álvarez y Zapata, 2002), las plataformas virtuales deben ser interactivas, multimedial, abiertas, accesibles y fáciles de usar, y del tal forma, encajar fácilmente al estilo de vida y ritmos de aprendizaje de los estudiantes para poder continuar el curso de forma virtual. Asimismo, los autores plantean que los cursos virtuales poseen la ventaja de actualizarse más fácilmente, ser de más fácil acceso y uso de los alumnos, así como generar retroalimentación y efectuar evaluaciones más oportunas y rápidas.

A raíz de la situación de emergencia sanitaria, la educación atravesó etapas plenamente virtuales, y con los avances y mejoras durante la pandemia, la educación virtual se combinó con la enseñanza presencial. Gracias a los avances tecnológicos, a la creatividad docente y el compromiso estudiantil, el proceso educativo logró ser acompañado en ambas modalidades, generando grandes repercusiones e instaurándose de buena manera en la formación académica, en un contexto que “ofrece la posibilidad de construir o potenciar la aparición de un modelo alternativo” (Picón, 2020, p. 13).

Los cursos virtuales no implican simplemente colocar literalmente el programa, contenidos, objetivos de las clases presenciales, sino que implica transformar estos conceptos para poder ser ofrecidos y desarrollados en entornos virtuales. Esto sugiere una tarea larga y compleja que exige a los docentes “aprender nuevas habilidades tecnológicas, otras formas de organizar contenidos, e, incluso, un nuevo estilo de enseñanza” (Álvarez y Zapata, 2002, p. 46).

#### 4. PROPUESTA METODOLÓGICA

Es necesario visualizar concreta y prácticamente la forma de responder las preguntas de investigación y de acuerdo a ello, disponerse a cumplir los objetivos específicos planteados. El caso en consideración implica seleccionar, desarrollar y aplicar un diseño de investigación al contexto específico, lo que supone según Hernández Sampieri, Collado, Baptista, Valencia y Mendoza (2014, p. 128) un "...plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea con el fin de responder al planteamiento del problema".

Esta investigación se enfoca en una metodología de corte cualitativa, basándose en un análisis de la información no estadística de la problemática investigada. Tal como establece Yuni y Urbano (2016, p. 105): "en la lógica cualitativa, basada en la inducción, la investigación apunta a generar hipótesis acerca de los fenómenos", donde a partir de los datos empíricos se generan descripciones e interpretaciones subjetivas del fenómeno investigativo.

Tal como indica Hernández Sampieri (2014), dicho paradigma "se enfoca en comprender los fenómenos, explotándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto" (p. 358), proporcionando una mayor calidad, profundidad de datos y riqueza interpretativa, para examinar la forma en que los individuos entienden el problema a partir de un análisis con base en los puntos de vista, interpretaciones y significados alegados al objeto de estudio. De acuerdo a Marshall (2011) y Preissle (2008) (tal como se cita en Hernández Sampieri, 2014, p. 358), "el enfoque cualitativo es recomendable cuando el tema del estudio ha sido poco explorado o no se ha hecho investigación al respecto en ningún grupo social específico", así como podemos visualizar en relación a nuestro objeto de estudio, al menos en nuestro país.

Gracias a su flexibilidad y la heterogeneidad de concepciones sobre el objeto de estudio, se selecciona dicho paradigma y se propone conocer la enseñanza del juego como contenido de la Educación Física en la modalidad virtual en instituciones privadas.

La presente investigación se centra en un diseño fenomenológico, cuyo "...propósito principal es explorar, describir y comprender las experiencias de las personas con respecto a un fenómeno y descubrir los elementos en común de tales vivencias" (Hernández Sampieri et. al., 2014, p. 493).

El universo a estudiar se conforma por docentes de Educación Física que trabajan en el Nivel Inicial, preferentemente con la edad de 5 años y con más de 3 años de antigüedad. Se toma como referencia los ciclos de vida propuestos por Huberman (2000, tal como se cita en Sánchez, 2020). El autor propone una clasificación basada en los años de experiencia docente y establece que el ciclo de vida profesional del docente sigue diferentes fases o

estados. En ella indica que, a partir del cuarto año, el docente se encuentra en una etapa de aceptación, comprometido con su trabajo y reconocido como tal, fortalece su práctica y desarrolla un mayor dominio de sus habilidades en una etapa de estabilización y consolidación del repertorio pedagógico.

Es necesario destacar que la amplitud del universo a estudiar excede los recursos disponibles para el desarrollo de la investigación, especialmente en relación con el tiempo. Por este motivo, consideramos apropiado que el recorte de la muestra se realice de forma intencional. La selección del contexto donde se seleccionan los casos para el estudio es realizada en base a un muestreo no probabilístico por conveniencia, conformado por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso (Hernández Sampieri et al., 2014). En dicho caso específicamente, los seleccionados serán las instituciones educativas que nos habiliten un ingreso facilitado. Asimismo, se identificarán los perfiles cualitativos que permitan arribar al objeto de estudio pretendido.

En orden de seleccionar los casos, como criterio excluyente se determina la necesidad de detectar docentes de Educación Física que trabajen en instituciones educativas referentes de Montevideo determinadas por un periodo de 100 años o más de antigüedad, que posean Educación Inicial y además Educación Física como asignatura curricular en éste. Estos rasgos institucionales sirvieron como filtro para la selección posterior. Luego de determinar y localizar dichas instituciones, la selección de la muestra estuvo conformada de acuerdo a la accesibilidad de los casos disponibles que accedan a participar de la investigación. Asimismo, los casos seleccionados fueron provistos por el muestreo no probabilístico por “bola de nieve” o como menciona Hernández Sampieri (2014) por redes o en cadena, en busca de contactar nuevos casos que cumplan con los requisitos investigativos para ser entrevistados.

A partir de un análisis exhaustivo de los estudios relevados, se detecta la necesidad de conocer y profundizar sobre la temática en cuestión. En relación al estado de conocimiento actual referente al problema de investigación, si bien existen investigaciones que estudian indirectamente la problemática, no se han encontrado antecedentes suficientes que delimiten el objeto de estudio, es decir, que la revisión literaria reveló guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas al problema (Hernández Sampieri, 2014). Siguiendo la idea, el autor define este tipo de estudios como exploratorios, realizados cuando “el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado” (p. 91). Los estudios exploratorios permiten adentrarnos en lugares poco conocidos y obtener información sobre realidades poco exploradas.



Asimismo, nos encontramos ante un estudio de alcance descriptivo, con el objetivo de “especificar propiedades y características importantes” (Hernández Sampieri, 2014, p. 92), del fenómeno sometido a análisis, recogiendo información sobre los conceptos o variables referidas. Tal como indica el autor: “los estudios descriptivos son útiles para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de un fenómeno, suceso, comunidad, contexto o situación” (p. 92), en busca de definir y/o describir las variables a analizar.

El instrumento de recolección de datos utilizado para el abordaje del problema de investigación fue la entrevista. De acuerdo con Marradi, Archenti y Piovani (2007), al hablar de entrevista nos referimos a una forma especial de encuentro personal, donde a través de una conversación, se recolecta información necesaria para el marco de la investigación que se esté llevando a cabo. Como indican Taylor y Bogdan (1990, p. 101), a diferencia de la entrevista estructurada, “las entrevistas cualitativas son flexibles y dinámicas (...) descritas como no directivas, no estructuradas, no estandarizadas y abiertas”. En esta oportunidad, se priorizan las entrevistas semi-estructuradas en base a una serie de preguntas flexibles que puedan orientar y aportar información de mayor calidad para entender de forma más profunda y subjetiva, desde su perspectiva y experiencia, los datos recabados.

## 5. ANÁLISIS

A continuación se presenta el análisis dando respuesta a los objetivos específicos y al objetivo general a partir de las siguientes categorías y variables.

### **Categorías y variables de análisis**

#### **Categoría 1: Concepción del contenido juego**

##### *Variable 1A: Juego por jugar*

Juego como actividad propia del ser humano, libre y voluntaria, con fines que radican en el propio acto de jugar.

##### *Variable 1B: Juego con objetivos ajenos al mismo*

Juego como herramienta o metodología para el abordaje de contenidos que tienen objetivos ajenos al propio acto de jugar.

##### *Variable 1C: Juego como contenido cultural*

Juego como transmisor de cultura dado por un momento histórico determinado y condicionado por el mismo.

##### *Variable 1D: Juego como expresión humana que integra valores sociales, artes, pensamiento y comunicación*

Juego como proceso socializador que lleva consigo valores, hábitos y costumbres.

##### *Variable 1E: Juego como actividad integrada a otros sistemas de la vida humana*

Juego como forma de vida necesaria para el desarrollo integral de la vida humana.

#### **Categoría 2: Modalidad de enseñanza virtual**

##### *Variable 2A: Productiva*

Modalidad de enseñanza transformada, configurada y/o construida exclusivamente para la enseñanza virtual.

##### *Variable 2B: Reproductiva*

Modalidad de enseñanza replicada de la lógica presencial para la enseñanza virtual.

### **Análisis del objetivo específico 1**

A continuación se presenta el análisis en relación al objetivo específico 1: *Identificar las concepciones del contenido juego para los docentes de Educación Física Inicial.*

En relación a la conceptualización del contenido juego para los docentes de Educación Física, se destaca la importancia y el rol principal que le atribuyen dentro de la asignatura Educación Física dotándolo de ideas como “central”, “imprescindible”, “rol principal”, “super importante”, “pilar fundamental” entre algunos otros adjetivos.

Varios entrevistados coinciden en que los contenidos y los propios objetivos de enseñanza de la asignatura Educación Física se alcanzan mediante el juego, ya que predomina en la enseñanza el juego como herramienta metodológica. Tal como mencionan los entrevistados acordando en sus ideas: “del juego parte todo lo que yo quiera dar como contenido en mi clase”, “es el eje transversal de toda la parte programática del año” (E1, p. 41), “me parece que la Educación Física es hasta natural, todo lo enseñas así... todo se da a través del juego” (E2, p. 48), “todas las actividades que realizo son en base a propuestas jugadas” (E3, p. 54) y “es mi pilar fundamental y lo que más uso” (E4, p. 63). Se refleja en dichas expresiones la importancia del juego en la Educación Física Inicial y la relevancia que tiene para el desarrollo de los aprendizajes.

Además del valor dentro de las clases, se acercan ideas sobre los beneficios que aporta el juego en los niños y de alguna forma justifica su uso dentro del aula. Por un lado, se mencionan las posibilidades que ofrece el juego en cuanto a las oportunidades que brinda al infante, como pueden ser la posibilidad de descubrimiento tanto del espacio que lo rodea como de sí mismo. Sosteniendo esta idea, se toma a E5 que menciona: “es la forma que tienen de ir descubriendo y conociendo el medio también en el que interactúan, este... van conociéndose a sí mismos” (p. 69), a E1 que añade la característica de “descubrir materiales, posibilidades, capacidades (...) a través de diferentes desafíos” (p. 41-42) y a E2 que “la idea es vínculos, compartir, cooperar, todas esas cosas... aprender a ganar, aprender a perder” (p. 48).

Otros beneficios son conseguidos a partir del juego. En esta idea, E3 señala “con el juego también se consiguen muchas cosas y más si uno lograra trabajar de forma interdisciplinar junto con el colectivo docente” y “el juego te ayuda a ver muchas cosas de los niños y las niñas, el juego simbólico no más, vos ves representaciones (...) los roles de género (...) el espacio que ocupa el niño y la niña en la escuela jugando, quién juega en la cancha y quien juega con distintos elementos” (p. 54). Se mencionan otros componentes que brinda el juego, así lo expresa E4: “todo lo que es aceptación de reglas, los hábitos de trabajo,

motivación, el vínculo con los demás, la socialización a través del juego, la autonomía” (p. 62). Se evidencia en las expresiones de los docentes diversos aspectos en los que se puede ahondar mediante el juego como lo motriz, lo social, lo cognitivo y lo afectivo. Por último, el mismo docente aporta: “me parece importante que en el juego cada uno pueda, más allá de su nivel motriz, tener como su rol (...) como que cada uno con sus características puede tener un rol y puede sentirse importante, puede conocerse” (p. 63). En adición, E5 indica: “algo muy presente y muy positivo que le permite como crecer y conocer al mundo e interactuar con los otros, es como una forma muy natural en ellos” (p. 69).

En relación al juego, E2 expresa: “es donde trabajas todas las emociones, la parte social, la interacción vincular” (p. 48). Queda en evidencia otros beneficios extrínsecos al juego mismo o al jugar. De aquí es que se pudo observar que algunas de las posturas de los entrevistados daban interés no sólo al juego como medio, es decir como herramienta didáctica para alcanzar otros objetivos o trabajar contenidos específicos ajenos al juego, sino también al juego por el juego mismo, como contenido, y sobre ello se toman algunas posturas fundamentales de los docentes. En relación a este tema, E1 plantea la existencia de la problemática que juego y el jugar como tal, por la simple naturaleza de jugar libremente, se ha perdido: “lo que pasa es que es una cosa que se ha perdido, el jugar por jugar, el jugar lúdico, el jugar por nada, por diversión, por divertirme, por reírme” (p. 41). Sin embargo, alude a que es algo natural y propio del niño y del hombre, por lo que desarrollar el juego en el aula y generar esos espacios lúdicos debería de realizarse naturalmente, dándole la mayor cantidad de posibilidades y oportunidades a través de escenarios que permitan descubrir diferentes prácticas, en sus palabras: “abrir el abanico a través de distintos escenarios” (p. 41). Asimismo, E3 menciona la importancia de las dos concepciones del juego como medio y como fin, destacando: “una herramienta súper valiosa y sin dejar de lado el jugar por jugar (...) porque quiero jugar y no como un contenido, no porque yo quiero enseñar algo sino que juguemos, y ver qué pasa” (p. 54). Intentando plantear en sus prácticas ambas ideas de juego, E3 menciona priorizar las actividades también de juego libre donde ellos elijan, y expresa: “pero sin ninguna consigna, sin dirigir, incluso he aprendido también el intentar escuchar más” (p. 55).

Asimismo, el juego como contenido puede ser comprendido como un contenido cultural o transmisor de cultura. Fundamentando esta idea, E3 menciona: “el juego construcción social (...) el juego como algo que se va transmitiendo de generación en generación” (p. 53). En base a los aportes de los docentes, se reconoce como un contenido de suma importancia para trabajar en la escuela, encargado de transmitir y mantener intacta la cultura de jugar.

En base a ello, se evidencia la presencia de variadas y opuestas concepciones del juego como contenido, desde su valor por el disfrute y la libertad que él brinda, únicamente con fines propios del juego, hasta el juego cual contenido visualizado como una herramienta para el desarrollo y aprendizaje de otros contenidos y el logro de objetivos ajenos a la propia idea de jugar. Es de entender que el juego en la clase de Educación Física varía su significado de acuerdo a factores relativos a la planificación, el entorno y los actores del proceso educativo. Es un concepto que no tiene una única definición, es accesible y adaptable a muchas circunstancias y contextos, y facilita el desarrollo de la clase y el disfrute de los niños.

### **Análisis del objetivo específico 2**

A continuación se presenta el análisis en relación al objetivo específico 2: *Indagar sobre las formas que asume la enseñanza del contenido juego en la modalidad virtual.*

La enseñanza del contenido juego en la modalidad virtual ha asumido diferentes formas de acuerdo a las características y necesidades educativas. De acuerdo a E1: “nuestro rol cambió, más en nuestra área, no que cambiamos nosotros, sino que tuvimos que cambiar y adaptar la forma tradicional que teníamos que dar los juegos o los diferentes contenidos” (p. 42). Los docentes y encargados de transmitir estos contenidos se vieron enfrentados al desafío de aprender a jugar de lejos, en un espacio donde la virtualidad impidió el contacto y la cercanía de los alumnos y obligó una enseñanza a través de la pantalla.

De acuerdo a la información recabada, los entrevistados mencionan la necesidad de adaptar los espacios propios y ajenos para lograr desarrollar los contenidos previstos. Surge la obligación de que los juegos sean modificados, tal como lo indica E1: “adaptarlos a los espacios que tenía cada uno en sus casas, incluyendo la mía, los materiales también que se podían utilizar” (p. 42). A su vez, no solo los materiales tuvieron que variar, en algunos casos, tal como menciona E4: “cambiamos los objetivos, nos pusimos los objetivos en el contexto en el que estábamos y cómo íbamos a dar las clases” (p. 63). Se visualiza la necesidad de adaptar las propuestas en situación de virtualidad.

Si bien se entiende que se puede jugar sin necesidad de materiales, la virtualidad dificultó la capacidad de atención de los alumnos, donde la creatividad e innovación del colectivo docente jugó un rol fundamental para facilitar la enseñanza del contenido en cuestión. De acuerdo a los entrevistados, la variabilidad de materiales nuevos y poco comunes fue necesaria. Sosteniendo la idea, E1 expresa: “utilicé muchos más materiales no tradicionales” (p. 43), al mismo tiempo, E2 manifiesta: “materiales totalmente distintos, con sillas, con almohadas, con medias, con pelotitas de trapos hechas con medias” (p. 50), y por su parte, E4 afirma: “usar materiales alternativos que también era como una herramienta que

nos ayudaba bastante a que estén motivados” (p. 64). Es de entender que cada contexto es diferente y es virtud del docente lograr comprender y adaptar las propuestas de acuerdo a las posibilidades propias y del grupo, y en caso de trabajar con materiales procurar previamente que todos dispongan de los mismos, y en caso contrario apelar a la creatividad para trabajar sin materiales, así lo menciona E2: “te tenes que ingeniar a trabajar ciertos contenidos pero muchas veces sin material” (p. 56).

La enseñanza del contenido juego en la virtualidad asumió diversas formas. La virtualidad sorprendió a todos y obligó a adaptarse rápidamente, es así que sugirió la necesidad de experimentar la forma más viable, efectiva y eficiente de desarrollar los contenidos previstos, cumplir con los objetivos planteados y lograr mantener la continuidad educativa, y aún más importante en estas edades, el contacto. Como indica E2: “las planificaciones se dejaron de lado porque era imposible” (p. 49), asimismo expresa: “tuvimos que replantearnos otros tipos de juegos, porque cuando no podías tener contacto estuvimos creando un montón de juegos nuevos que eran sin contacto” (p. 51).

Las vías para la transmisión del contenido juego fueron variadas. E2 menciona: “hice todo lo que se te pueda ocurrir (...) videos para los chiquitos por ejemplo, todo tipo de videos disfrazada de todo lo que se te pueda ocurrir, con todas las historias y un equipo y un set de grabación en mi casa” (p. 49), así como E5 indica: “al inicio empezamos haciendo videos” (p. 71). La música cumplió un rol determinante de acuerdo a los entrevistados. Como establece E1: “yo trabajo mucho con música y entonces, y utilizo la música como estímulo neuromotor y también es una forma de marcar diferentes anclajes temporales” (p. 43), y E4: “nos dimos cuenta que a través de la música ellos captaban bastante nuestra atención” (p. 64). Según lo expresado por los docentes, las diversas manifestaciones del juego se ofrecieron como herramienta fundamental para facilitar el intercambio con los alumnos, motivarlos y generar una interacción que favorezca el aprendizaje.

Desde otra perspectiva, surgieron diversas plataformas que ganaron protagonismo durante la virtualidad. Por un lado, de acuerdo con E4: “nos manejábamos a través de la plataforma CREA mandando propuestas que ahí se recibía bastante respuesta” (p. 55). Por otro lado, así como expresan diversos actores entrevistados, la video llamada o el Zoom aparecieron para quedarse. Tal como indica E5: “empezamos con clases sincrónicas por Zoom (...) mantuvimos las clases semanales (...) y en algunos casos, en algunos niveles de pronto además se les sumaba video” (p. 71), así como E4 menciona: “probar a ver qué pasa si metemos videollamada por el hecho también de sentirnos que estamos lejos pero estamos un poquito más cerca” (p. 57).

Al mismo tiempo, E4 aporta: “las propuestas las adaptamos a lo que es estar vía internet con niños que claramente se dispersan mucho más rápido, siempre no tratar de perder el vínculo, también esa era la idea un poco de los Zoom, no perder el vínculo afectivo obviamente con el niño (...) adaptamos las propuestas siempre igual tratando de trabajar lo que está en los contenidos” (p. 63). Agrega también que la edad fue una variable que condicionó este proceso educativo a través de la pantalla, así lo expresa: “virtualmente era muy difícil la organización de un juego así colectivo y todo, era como que, con edades chiquitas estoy hablando, con los grandes había otra interacción donde ellos este... también podían manejar el programa, el Zoom, y cómo estar interactuando” (p. 71).

Si bien los entrevistados acuerdan que el juego como contenido es de suma relevancia en la clase de Educación Física, en algunas ocasiones y para algunos entrevistados, la enseñanza del juego como contenido no formaba parte de la planificación. De acuerdo a ello, E5 establece: “dentro de mi planificación no era un objetivo enseñar juego, eran otros los objetivos que buscábamos en la pandemia, entonces, en ese sentido quedó relegada la enseñanza del juego” (p. 72).

En resumen, los entrevistados sostienen la idea que el juego como contenido fue desarrollado a través de diversas herramientas, tales como videos, video llamadas o interacciones vía diversas plataformas, cuyo objetivo fue procurar mantener la continuidad educativa, o en algunos casos, el juego como tal no fue un contenido desarrollado. Se acuerda con la idea de E4 en relación a la virtualidad, como lo indica: “hizo que nosotros nos pusiéramos como en un rol distinto, como que tratemos de buscar distintas estrategias, como que abramos un poco nuestra cabeza, que salgamos totalmente de lo que hacemos todos los días que es estar en movimiento” (p. 63).

Los entrevistados fundamentan su práctica desde el ensayo y el error, en donde poco a poco y en el correr del período de enseñanza virtual fueron encontrando la forma más adecuada para desarrollar el juego como contenido en la Educación Física. La virtualidad obligó a experimentar modalidades, herramientas y vías diferentes a las habituales, a través de las cuales se logre mantener el vínculo con el alumnado procurando cumplir con las expectativas programáticas. Se consideró que no existe una forma única, sino que existen tantas como realidades haya y como profesores construyan, y cada una puede ser efectiva de acuerdo al contexto en donde se trabaje y las necesidades y particularidades del mismo.

### Análisis del objetivo específico 3

A continuación se presenta el análisis en relación al objetivo específico 3: *Relacionar las concepciones del contenido juego con las formas que asume la enseñanza en la modalidad virtual.*

Para realizar dicho análisis se elaboró el siguiente cuadro que vincula las concepciones del contenido juego con la forma que asume la enseñanza en la modalidad virtual:

		MODALIDAD DE ENSEÑANZA VIRTUAL	
		2A. PRODUCTIVA	2B. REPRODUCTIVA
<b>CONCEPCIÓN DEL CONTENIDO JUEGO</b>	<b>1A. JUEGO POR JUGAR</b>	<i>E1: Comprende al juego en su pleno sentido de jugar, como un contenido esencial por donde pasan los aprendizajes en la Educación Física Inicial. Buscó la forma de adaptar los contenidos, las propuestas, los espacios y los materiales para replicarlos en la lógica virtual. Utilizó materiales innovadores y no tradicionales.</i>	<i>No se evidencia en ninguno de los docentes entrevistados.</i>
	<b>1B. JUEGO CON OBJETIVOS AJENOS AL MISMO</b>	<i>E2: Entiende al juego como una herramienta fundamental para trabajar otros contenidos. Para desarrollar las propuestas dejó de lado</i>	<i>E4: Comprende al juego como una herramienta y vía fundamental para el desarrollo motriz, social, cognitivo y afectivo. Expresa que la creatividad y la innovación</i>



		<p>la planificación y buscó nuevas formas de desarrollar los contenidos utilizando materiales alternativos.</p> <p><i>E3:</i> Entiende al juego como una herramienta fundamental sin dejar de lado la idea de jugar por jugar. Si bien no modificó los objetivos propuestos para sus clases, la puesta en práctica del objetivo varió en su totalidad. Utilizó diferentes plataformas y metodologías empleadas en la virtualidad para favorecer la continuidad educativa.</p> <p><i>E5:</i> Define al juego como una actividad lúdica y recreativa, así como una herramienta que permite el logro de objetivos y el desarrollo de contenidos ajenos al propio acto de jugar. La virtualidad potenció diferentes formas de jugar lo que llevó a experimentar nuevas</p>	<p>fueron pilares fundamentales en el rol docente, adaptando y a su vez manteniendo los objetivos y metodologías propuestas en situación de normalidad.</p>
--	--	--	---

		situaciones didácticas y plataformas de enseñanza.	
	<b>1C. JUEGO COMO CONTENIDO CULTURAL</b>	E3: Visualiza al juego como construcción social, siendo un contenido que se transmite de generación en generación y de suma importancia su abordaje en Educación Física.	<i>No se evidencia en ninguno de los docentes entrevistados.</i>
	<b>1D. JUEGO COMO EXPRESIÓN HUMANA QUE INTEGRA VALORES SOCIALES, ARTES, PENSAMIENTO Y COMUNICACIÓN</b>	E2: Expresa que a través del juego se desarrollan valores sociales promoviendo la interacción humana.	E4: Indica que a través del juego se potencian los valores y normas sociales, hábitos de trabajo, vínculos y autonomía.
	<b>1E. JUEGO COMO ACTIVIDAD INTEGRADA A OTROS SISTEMAS DE LA VIDA HUMANA</b>	<i>No se evidencia en ninguno de los docentes entrevistados.</i>	<i>No se evidencia en ninguno de los docentes entrevistados.</i>

### **Análisis del objetivo general**

A continuación se presenta el análisis en relación al objetivo general: *Conocer la enseñanza del juego como contenido de la Educación Física en la modalidad virtual para el Nivel Inicial en el período de pandemia de marzo a julio del 2021 en el marco de la Educación Privada.*

El juego en la Educación Física en la modalidad virtual ha sido entendido y utilizado como contenido y como herramienta. De acuerdo a la perspectiva del docente, las características particulares de cada alumno, el grupo y el contexto, entre otros factores de

relevancia, el juego ha tomado la forma necesaria para satisfacer las necesidades educativas y por supuesto mantener la continuidad educativa a través de la pantalla.

En el marco de la educación privada, y específicamente en el período en el cual se centra la investigación, los entrevistados acotan que la enseñanza se configuró de forma progresiva. Los recursos metodológicos implementados por los docentes se perfeccionaron con el correr del tiempo, logrando descubrir nuevos materiales, plataformas y metodologías eficientes para desarrollar las planificaciones de forma fluida. Este proceso que atravesó diferentes momentos se fue transformando a medida que se iban aplicando diversas metodologías en las propuestas, con actividades que fueron testeadas por los docentes a través del ensayo y el error ya que no hubo precedentes al respecto. Las nuevas formas de enseñanza, y también de aprendizaje, se evidenciaban en cada sesión, las cuales eran un reto constante y motores de motivación dirigidas al alumnado mediante el uso innovador de los diversos medios de enseñanza.

A pesar de las modificaciones antes mencionadas, algunos docentes mantuvieron sin modificaciones sustanciales los contenidos y objetivos educativos a través de planificaciones similares a años anteriores, mientras que otros optaron por ajustarlas y reconsiderar si realmente eran viables de ser abordados de forma virtual. Esto sugirió que en pleno contexto de pandemia, los docentes de Educación Física adapten sus planificaciones, modifiquen los objetivos propuestos y prioricen el abordaje de ciertos contenidos así como seleccionen los medios más adecuados.

La enseñanza virtual presentó la necesidad de innovar y apelar a la creatividad docente para lograr construir escenarios que promuevan la interacción con los alumnos y el contacto a través de la pantalla. Asimismo otro de los objetivos ajenos a la propia planificación docente, aunque consciente y presente de forma permanente, fue la necesidad de mantener los vínculos y el afecto a través de este nuevo medio, el cual también significó un reto por ser a distancia y mediante un simple monitor.

## 6. CONCLUSIONES

Es importante señalar que las presentes conclusiones no son viables de generalizar dado el abordaje cualitativo de la investigación. Al mismo tiempo, y en el entendido de la complejidad de las prácticas de enseñanza, por su característica de encuentro de entre por lo menos dos sujetos situados en términos políticos e históricos, las presentes conclusiones dan cuenta de esa característica, así como la perspectiva reduccionista de las categorías y variables de análisis como construcción teórica elaboradas para dicho análisis.

Ha sido un trabajo difícil rastrear antecedentes que estudien directamente este problema de investigación en Uruguay. El período de virtualidad producto de la pandemia por COVID-19 supuso un gran desafío para todas las asignaturas, en especial para la Educación Física y su constante necesidad de movimiento, ya que debieron, como el resto, adaptar las clases a través de las pantallas, algo hasta ese momento nunca vivido. En base a ello, se logró recolectar estudios de carácter similar que abarcaran variables de interés investigativo.

La concepción del contenido juego para los docentes de Educación Física fue variada. Si bien se entiende que existen tantas definiciones como personas entrevistadas, de acuerdo a la información recabada podemos referir al contenido juego principalmente en dos grandes categorías: el juego por jugar y el juego con objetivos ajenos al mismo. Por un lado, los entrevistados mencionan la importancia del juego por el juego mismo, por jugar, como finalidad en sí misma aportando información de sus prácticas y de cómo se puede abordar este contenido de suma relevancia educativa a través del juego libre. Por otro lado, entienden al contenido juego como medio o motor del aprendizaje, también dándole un valor primordial en sus clases y en las edades tempranas. El juego como herramienta para el desarrollo de otros contenidos es una postura que los entrevistados han sostenido y empleado durante la enseñanza virtual como una forma de mantener la motivación, y por ende, la participación del alumnado a través de la pantalla. Por último y no menor, se expresan otras características que el juego brinda, desde las interacciones sociales que permite, los vínculos y roles que se manifiestan y las emociones que se desarrollan.

Tomando la teoría integradora del juego de Navarro (tal como se cita en Nakayama, 2018), la cual menciona que el juego se convierte en una expresión humana como realidad social compleja que va transformándose en su transcurso, se puede concluir junto con los aportes de los entrevistados que al hablar de juego también hablamos de una construcción social que dependerá del momento histórico en el que se desarrolle, las aulas, los docentes y el grupo que será el responsable de la transmisión del mismo y de sus valores.

Los aportes en forma de beneficios que habilita el juego, ya sea en su forma de contenido o transformado como herramienta metodológica, son innumerables para las etapas etarias investigadas e indispensables a desarrollar desde la enseñanza. Es importante que los docentes sean conscientes del alcance que presenta el juego en sí mismo y también de los aspectos positivos que pueden generar para las prácticas futuras. Las perspectivas de la enseñanza del juego en la escuela tienen sus cometidos que pretenden el desarrollo integral de los niños, su autoconocimiento, el del espacio que lo rodea y el de sus compañeros, en el cual se refuerzan valores, ideas y conceptos que marcarán su identidad al ir estructurando y configurando sus personalidades dentro de un contexto concreto.

La situación de enseñanza virtual exhortó a los docentes entrevistados a buscar la forma de promover la continuidad educativa. Gracias a la revisión literaria, la modalidad de enseñanza virtual, al igual que al juego, se logra agrupar en dos grandes categorías: productiva y reproductiva. Los docentes entrevistados mencionan la obligación de adaptar las propuestas, los contenidos, los objetivos, así como algunos aspectos metodológicos. Si bien el objetivo era generar un espacio similar al encuentro en el gimnasio, la gran mayoría de los entrevistados señalan la necesidad de experimentar y sobre la práctica determinar la forma más eficiente de desarrollar las clases. La búsqueda de nuevas metodologías sugirió un intercambio de estrategias y formas de llevar a la práctica las propuestas, despertando la creatividad del colectivo docente para innovar a través de las diferentes plataformas virtuales que ganaron protagonismo. Varias de ellas se han instalado hasta el momento en la realidad educativa, principalmente el Zoom, video llamadas y recursos auditivos y visuales tales como videos y efectos de sonido, entre otros.

De acuerdo a los entrevistados, el uso de materiales alternativos o no tradicionales fue una estrategia que recurrieron los docentes de esta disciplina en busca de repensar las propuestas prácticas, así como procurar mantener el contacto cercano con los niños y reforzar los vínculos. De acuerdo a ello, señalan priorizar la música como herramienta que inspira y motiva a trabajar, así como realizar propuestas novedosas relativas al juego. A su vez, significó un foco de atención al recibir las consignas de forma más sencilla y divertida.

Finalmente, destacar que el juego es un contenido curricular sumamente utilizado y adaptable a las particularidades y necesidades de cada escenario. A lo largo del período de enseñanza virtual, la Educación Física y en ella se incluye al colectivo docente, vio la necesidad de reinventarse y acoplarse a una realidad desconocida y alejada del movimiento, en donde la pantalla fue el “muro” que separaba a los actores del proceso educativo.

### **Proyecciones y comentarios**

A partir de las conclusiones de la investigación, se reconoce la amplitud del objeto de estudio y la necesidad de ser analizado desde diversas perspectivas. La visión de los docentes no es la única a considerar al hacer referencia al juego, por lo que sería interesante realizar un análisis desde la visión de los niños y de sus adultos responsables y así lograr triangular los datos recabados y complementar la investigación desde las diversas perspectivas investigativas del presente objeto de estudio, cuestión que abona a la comprensión del mismo.

Asimismo, en base a los aportes de los docentes entrevistados, se observa el hecho de que la virtualidad ha dejado un vacío a nivel motriz en los niños en comparación con años anteriores. En base a ello, se considera que la presente investigación ha dejado abierto el abordaje de dicha temática y se presentan las siguientes preguntas: ¿El abordaje de esta disciplina en modalidad virtual implica efectos negativos para el desarrollo motriz de los niños? ¿Durante cuánto tiempo se observarán las consecuencias de estos dos años? ¿Es posible desarrollar los contenidos al mismo nivel que en situación de presencialidad?

La presente investigación fue de relevancia personal para los investigadores. Es un ámbito en el que ambos desempeñamos actualmente y proyectamos a futuro, por lo que los temas en cuestión demandan de un atento abordaje.

Con respecto al proceso de la investigación, no se presentaron grandes dificultades en las diversas etapas logrando cumplir con los plazos de entrega establecidos. Por último, cabe mencionar que al no existir antecedentes directos que estudien dicha problemática, esta investigación supone una primera aproximación al objeto de estudio, susceptible de continuar su estudio a partir de este acercamiento.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aisenstein, A. (2007). ¿Qué es la Educación Física? Una mirada desde la historia. *Revista efdeportes*, 11(105), 1. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd105/que-es-la-educacion-fisica.htm>
- ANEP. (2008). *Programa de Educación Inicial y Primaria*. Recuperado de: [https://www.dgeip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/ProgramaEscolar\\_14-6.pdf](https://www.dgeip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/ProgramaEscolar_14-6.pdf).
- ANEP. (2009). *Ley 18437. Ley General de Educación*. Recuperado de: <https://www.impo.com.uy/bases/leyes/18437-2008>.
- Álvarez, O. H., y Zapata, D. E. (2002). *La enseñanza virtual en la educación superior*. Bogotá, Colombia: Icfes.
- Arnold, P. (1991). *Educación Física, movimiento y currículum*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Baena, S., López, J., y García, O. (2020). La intervención docente en educación física durante el periodo de cuarentena por COVID-19. *Retos*. (39). 388-395. doi: 10.47197/retos.v0i39.80089.
- Bennesar, M. (2022). Formación educativa en Educación Física en el contexto de la virtualidad tecnológica actual. *Revista Innova Educación*. 4. (3). doi: 10.35622/j.rie.2022.03.002.
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista online Autodidacta*, 19-37. Recuperado de: <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Cifuentes-Faura, J. (2020). Docencia online y Covid-19: la necesidad de reinventarse. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, (13), 115-127.
- Devís Devís, J. (2018). Los discursos sobre las funciones de la educación física escolar. Continuidades, discontinuidades y retos. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (423), 121-131. Recuperado de : <https://www.reefd.es/index.php/reefd/article/view/697/606>

- Fenstermacher, G. y Soltis, J. (1998). *Enfoques de la enseñanza*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- Fiore, E. y Leymonié, J. (2007). *Didáctica práctica para enseñanza media y superior*. Montevideo, Uruguay: Editorial Grupo Magro.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6.a ed.). México, D.F.: Editorial McGraw-Hill Education.
- Huberman, M. (1992). Ciclo de vida profesional dos profesores. En: Novóia, A. *Vidas de profesores*. Porto, Portugal: Porto Editora.
- Marradi, A., Archenti, N. y Piovani, J. I. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires, Argentina: Emecé.
- Minerva, C (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6 (19), 289-296.
- Monguillot, M., González, C., y Guitert, M. (2017). La colaboración virtual docente para diseñar situaciones de aprendizaje mediadas por TIC en Educación Física. *Didacticae*, 2. 6-23. doi: 10.1344/did.2017.2.6-23.
- Nakayama, L. (2018) *El juego como contenido de la Educación Física : Construcción y resignificación en la práctica docente* (Tesis de posgrado). De la base de datos de Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Recuperado de: <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1627/te.1627.pdf>.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar Teoría y Práctica de los juegos motores*. Barcelona, España: Inde.
- Litwin, E. (1998). El campo de la didáctica: la búsqueda de una nueva agenda. En: Litwin, E. *Corrientes didácticas contemporáneas*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- Litwin, E. (2012). *El oficio de enseñar. Condiciones y contexto*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- Pérez M., Gómez J. y Dieguez R. (2020). Características clínico-epidemiológicas de la COVID-19. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 19(2), 1-15. Recuperado de: <http://www.revhabanera.sld.cu/index.php/rhab/article/view/3254/2505>



- Picón, L. (2020). ¿Es posible la enseñanza virtual?. *Foro educacional*, 11-34. doi: 10.29344/07180772.34.2357
- Posso, R., Otáñez, N., Córdor, J., Córdor, M., y Lara, L. (2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 564-575. Recuperado de: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1996-24522021000200564](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200564)
- Quiroga, M. (2017). Arte y juego en la educación inicial. El juego en la formación docente. En: Rivero, I. y Ducart, M. *El juego en la formación docente*. Río Cuarto, Argentina: UniRío Editora.
- Sánchez, E., Ávila, M., García, D. y Bravo, W. (2020) El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en época de pandemia. *Polo del Conocimiento*, 5(11). 455-467. doi: 10.23857/pc.v5i11.1936.
- Sánchez, C. (2020). Trayectorias profesionales docentes: ¿una cuestión de experiencia?. *Revista de la educación superior*, 49(196). 39-56. doi: 10.36857/resu.2020.196.1406
- Sarni, M., Oroño, M., Corbo, J. (2018). La educación física escolar: discursos, sentidos e intereses. *Revista Quehacer Educativo Junio*, 36-40.
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1990). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Viciano, J. (2002). Consideraciones generales sobre la planificación en Educación Física. En: Viciano, J. *Planificar en Educación Física*. (19-30). Barcelona, España: Editorial INDE.
- Yuni, J. A., & Urbano, C. A. (2014). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Zapata, T. (2015). *El juego en la Educación Infantil*. (Trabajo de fin de grado). De la base de datos de la Universidad de Granada. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado de: [https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41473/Zapata\\_Morillo\\_Teresa.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41473/Zapata_Morillo_Teresa.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

## 8. ANEXOS

### Pauta de entrevista

#### Presentación

La entrevista comenzará agradeciendo al entrevistado su participación y colaboración en la investigación. Se realizará la presentación personal del entrevistado y se indicarán los objetivos y el propósito de la entrevista.

Se explicarán las reglas de funcionamiento y la duración de la entrevista. Se invitará al entrevistado a expresar sus ideas y opiniones libremente, asegurándole que la investigación se realizará bajo las condiciones de anonimato, manteniéndose bajo reserva profesional sus opiniones, así como su nombre e institución.

	<u>Cantidad de preguntas para la entrevista</u>
<u>Preguntas Iniciales de presentación</u>	<p>¿Por qué elegiste Educación Física como profesión?</p> <p>¿Hace cuánto trabajas en esta área?</p> <p>¿Qué te motiva hoy para seguir vinculado a la Educación Física?</p>
<u>Preguntas de desarrollo</u>	<p>Desde tu visión ¿Qué es la Educación Física y qué sentido tiene en el sistema educativo?</p> <p>¿Qué es para usted la enseñanza en general? ¿Cuáles son sus rasgos básicos?</p> <p>¿Cree que esa idea de enseñanza que acabas de mencionar es la que debe plantearse en centros educativos, o piensas que hay otra idea de enseñanza? En cualquier caso y si hubiera diferencias, ¿podría explicarlas, por favor?</p> <p>¿Cómo definirías juego? ¿Y juego como contenido? ¿Qué valor le atribuis?</p> <p>¿Cuáles son para vos las características principales en el juego infantil?</p>

	<p>Desde tu perspectiva ¿Qué rol tiene el juego en la Educación Física? ¿Y en la Educación Física Inicial?</p> <p>¿Qué objetivos te planteas en la enseñanza del juego para Nivel Inicial?</p> <p>¿Qué importancia le atribuyes al juego en la etapa de Nivel Inicial?</p> <p>¿Qué tan trabajado ha sido este contenido?</p> <p>Teniendo en cuenta el contexto de pandemia que se desarrolló a partir del año 2020. Desde tu vivencia ¿Cómo influyó la virtualidad en la enseñanza y en el rol docente? ¿Qué modificaciones o adaptaciones en las planificaciones tuviste que realizar para mantener la continuidad educativa?</p> <p>Se pregunta ahora específicamente sobre el período de marzo a julio del año 2021, teniendo en cuenta que ya existía un año de antecedentes y experiencia de la modalidad virtual. ¿Qué herramientas y metodologías utilizaste para adaptar las propuestas didácticas/ para incorporar los contenidos que querías dar?</p> <p>¿Consideras que el juego fue un contenido desarrollado?</p> <p>Contanos ¿Cómo eran las clases sobre el juego?</p> <p>¿Qué puedes destacar de las prácticas con Nivel Inicial 5 años en relación a la enseñanza del juego?</p> <p>¿Qué efectos consideras que tuvo la enseñanza del juego bajo la modalidad virtual sobre los aprendizajes de los educandos?</p>
<u>Preguntas finales</u>	¿Hay algo que quieras agregar?

### Cierre

Se le planteará al entrevistado sí quiere agregar comentarios o sugerir algo más respecto al tema.

Se le agradecerá la participación y el tiempo brindado para la entrevista.

## Entrevistas desgrabadas

### Entrevista 1

AC: ¿Por qué elegiste Educación Física como profesión?

E1: Eee, en mi familia son todos docentes y...por historias personales, y por gusto. En realidad quería dejar algo, cuando pase por esta vida dejar algo a alguien y tratar de formar con el movimiento. Siempre me gustó el deporte y además me gustaba enseñar y.. básicamente por eso.

AC: ¿Hace cuánto trabajas en esta área?

E1: E, estoy trabajando desde el 2009 estoy trabajando, déjame sacar la cuenta... 2009, 11 pa, 13 años.

AC: Hoy en día ¿Qué te motiva a seguir trabajando aquí?

E1: Eee, los niños los niños. me motivan los niños. Soy feliz dando clase. Eee, yo estoy en el sector preescolar y me hace feliz ver los progresos, Eee, mi día a día no es como una oficina. Trabajar con niños te da felicidad, para mí.

AC: Bueno ahora, nos metemos un poquito más adentro de lo que es la investigación y consultarte sobre ¿qué es lo que crees que es la Educación Física. y qué sentido tiene en el sistema educativo?

E1: La Educación Física es una herramienta más e, para formar una persona en su totalidad, es educar a través del cuerpo. Nosotros somos cuerpo, alma, mente y es lo que se tiene en el sistema educativo, en estos momentos y la Educación Física es la herramienta para educar a través del movimiento y como eje transversal. Y desde ahí encarar valores, costumbres, historias, lo que sea se puede educar a través de la Educación Física y además educar nuestro movimiento. Nosotros somos todo movimiento y más o menos por ahí.

A.C.: ¿Qué valor le atribuis en el sistema educativo?

E1: Eee, como profesora de Educación Física para mi es super importante porque es el espacio también donde tienen los alumnos el único espacio diferente donde pueden mostrar otro tipo de inteligencia, la inteligencia motriz, eee.. expresarse a través de otras formas que no sea sentado y escribiendo. Y se ha visto que es muy importante por el tema de las inteligencias múltiples, e, cada ser humano trae diferente tipos de inteligencia o va adquiriendo diferentes tipos de inteligencias y en el sistema educativo una de las pocas materias que

podría decir que nos permite expresarnos y aprender de otra manera, es la Educación Física. Y además, también es educar a nuestro cuerpo que es nuestro envase que es para toda la vida, que también hay que cuidarlo, de educarlo de otra manera, que no sea sentado, que no sea escribiendo, que nos permita expresar, que nos permita también cuidarnos, la salud, y desarrollar nuestras distintas capacidades.

AC: Trajiste muchos conceptos que son de nuestro interés para nuestra investigación, como es la educación, la enseñanza. Queríamos preguntarte también, ¿qué es para vos la enseñanza y cómo la podrías caracterizar?

E1: ¿Cómo la podía qué?

AC: ¿Cómo la definís? ¿Cuáles son sus rasgos básicos? ¿Qué es la enseñanza para vos?

E1: Difícil la pregunta (se sonríe). La enseñanza es, es, e, primero para que haya enseñanza tiene que haber 2 o más personas y tiene que haber un interés y un feedback. Yo pienso que para que alguien pueda enseñar tiene que haber alguien que quiera aprender también. Eee, es una manera de dejar algo en el otro o abrir pequeñas puertas para que el otro pueda descubrir diferentes cosas por sí mismo. Para mi enseñar no es que se automatice un movimiento, sino que se pueda razonar de por qué lo hago, o porque quiero eso, más en nuestra área. Es como aprender de memoria, sino que, dejar, para mi enseñar es dejar en el otro una semilla de incertidumbre para que el otro por sus propios medios pueda ir, investigar, profundizar, y ahí va en la relación docente alumno, que, que que vayas sacando el interés de los alumnos para que ellos le devuelvan y vos proponer más cosas. E.. creo que somos como docentes somos responsables de abrir y generar el interés de diferentes áreas en el otro que quiere aprender.

AC: ¿Crees que esta idea de enseñanza que nos acabas de mencionar es la que debería plantearse como ideal en centros educativos o crees que hay otra que prepondera? ¿Cuál sería?

E1: Lo que pasa es que cuando vamos a centros educativos el tema también lo que se busca a veces y que se tiene que tener acá, es cuantificar las cosas, contar como la nota, las asistencias, y eso es obligatorio y en todos los centros educativos más o menos eee, por la diferentes reformas educativas y en todo el mundo se hace cuantificando. En alguna materia capaz que puede ser interesante, en la nuestra está bueno pero al trabajar con personas, movimientos, es más subjetivo, entonces no se si es el adecuado, e, porque el que el niño realice determinados movimientos en cierta edad en sí es un patrón que se tiene que tener en cuenta, es un patrón de desarrollo pero tampoco es lo que a mi me convence, porque en

realidad obviamente que esto es personal, para mí, la enseñanza es más subjetiva, más e, es como ser un canal que ayuda al otro a lograr ciertos objetivos. También los tiempos que se requieren son más estrictos y eso está bien, pero tampoco se tienen en cuenta las necesidades particulares de cada alumno, que eso va más en el docente, y también en el tiempo y en lo que pueda, en la experiencia de lo que pueda llegar a dar ese docente.

AC: Otro de los centros importantes de la investigación es el contenido juego y ahora vamos a adentrarnos un poquito más a lo que es eso. Y, preguntarte, ¿cómo definirías al juego?

E1: Al trabajar en preescolares para mí el juego es central. Del juego parte todo lo que yo quiera dar como contenido en mi clase. E, es la parte lúdica donde a través de, es como una herramienta que se tiene en la Educación Física y en distintas áreas para llegar a los contenidos que vos quieres llegar, que vos quieres dar. Partiendo de lo global, un juego muy global para llegar a lo específico. Me parece que es la parte donde se puede, podemos llevar a tierra nuestros contenidos y que nuestros alumnos vean a través del juego como llegamos o por qué hacemos diferentes movimientos, o diferentes cosas, o técnica, táctica, lo que sea, en preescolares diferentes capacidades a través del juego eee, empezar a darle.

AC: Y entendiendo el juego más allá de una herramienta para trabajar diferentes contenidos, queríamos saber también ¿cómo definís al juego como contenido en sí mismo?

E1: El juego... lo que pasa es que es una cosa que se ha perdido, el jugar por jugar, el jugar lúdico, el jugar por nada, por diversión, por divertirme, por reirme... El juego es importante, a ver, yo no podría vivir sin jugar, creo que todos en algún momento de nuestro día jugamos a algo, no quiere decir que tengo que buscar a 5 amigos para jugar algo, jugamos con nosotros mismos, con nuestra imaginación, entonces es como imposible... eee, sacarlo de mi vida, entonces lo llevo a mis clases porque los niños naturalmente juegan por jugar, juegan por divertirse. Entonces es uno de nuestros espacios lúdicos que se puede crear en cualquier lado, digo, es jugar por jugar, es un espacio que es para vos.

AC: Ahora nos trajiste varias características que tiene el juego dentro de la clase de Educación Física, quisiéramos saber, ¿qué valor tiene para vos en Educación Física y asimismo en Educación Física Inicial... con preescolares?

E1: Bueno, como les dije, para mí el juego del juego, es el eje transversal de toda la parte programática del año y de las distintas capacidades que uno da, y más en preescolares. En inicial yo me dedico... tengo 1, 2, 3, 4 y 5 años, 1 y 2 se caracteriza por eso, por enseñar el juego, por montarles y que los niños descubran y abrir el abanico a través de distintos escenarios que vos les planteas, descubrir materiales, posibilidades, capacidades, que

podemos hacer a través de diferentes desafíos... En la parte de educación inicial es fundamental que todo sale del juego, es así, no se automatiza, sino que el niño está en una fase sensible que está descubriendo todo y vos le tenes que dar todas las posibilidades a través del juego para que el vea su diferentes posibilidades, lo que puede llegar a hacer, lo que no... jugar, a través del juego.

AC: Muy bien. Ahora consultarte un poco acerca de lo que fue la pandemia a raíz del COVID, la emergencia sanitaria y demás. En el año 2020, a partir del 2020, desde tu vivencia y desde tus clases, ¿cómo influyó esta pandemia en la enseñanza y tu rol como docente?

E1: Creo que nuestro rol cambió, más en nuestra área, no que cambiamos nosotros, sino que tuvimos que cambiar y adaptar la forma tradicional que teníamos que dar los juegos o los diferentes contenidos porque al trabajar con el cuerpo, justamente en esta pandemia era eso, no te podías juntar, no te podías tocar, no te podías abrazar, y trabajar con el otro, en Educación Física es fundamental, entonces tuvimos que replantearnos y ver, fue un desafío, aprender a jugar con el otro pero lejos. Luego cuando nos reencontramos influyó en las ganas de los niños, en las ganas de tocarse en los juegos colaborativos, querer estar con el otro, hacer manchas, poder ver la cara del otro... eso fue una de las cosas que se notó más, en las primeras clases era muy difícil mantener las distancias sociales, más para nosotros que estamos jugando juntos o siempre en equipo, y eso creo que afecto pila y creo que también nos sirvió para valorar el contacto con el otro.

AC: En ese período de pandemia por ejemplo, ¿qué modificaciones o adaptaciones en las planificaciones o en el programa tuviste que hacer para mantener la continuidad educativa?

E1: Muchas, eee, como te dije... la verdad que tuve que... porque la forma tradicional nuestra, no estaba el otro, no estaba el contacto con el otro, había una pantalla. En educación inicial la atención es más lábil, entonces era captar al niño, era que estuviera, entonces los contenidos también adaptarlos a los espacios que tenía cada uno en sus casas, incluyendo la mía, los materiales también que se podían utilizar, y eso llevó por ejemplo, por poner un ejemplo, en la capacidad de desplazamiento, llevó a varias modificaciones porque justamente al no estar viendo, al tener en cuenta los espacios que tenían para moverse, la pantalla y todo, no es lo mismo que trabajarlo en un gimnasio donde podes poner diferentes circuitos, manchas, juegos, trabajos en olas... acá no se podía hacer, entonces, tratar de mediante canciones o materiales que se podían hacer caseros, desplazarnos en el espacio. En los más pequeños, eso lo tuve que modificar todo.

AC: En el año 2021, el año pasado, que ya tuvimos como un año de antecedentes de pandemia, ya habíamos vivido lo que era la virtualidad, ¿qué herramientas o qué

metodologías utilizaste para poder incorporar los contenidos que querías dar a través de la pantalla?

E1: E...en lo particular, e, yo trabajo mucho con música y entonces, y utilizo la música como estímulo neuromotor y también es una forma de marcar diferentes anclajes temporales. E, trabajé muchísimo con música, con efectos de sonido, e... y nada y utilicé muchos más materiales no tradicionales como pompas de jabón, de diferentes formas de papel, que a veces no lo hacemos en el gimnasio y creo que utilicé mucho eso. Me agarré mucho efectos de sonido, la música, que son materiales que a veces no lo llevamos al gimnasio.

AC: De los contenidos que hablaste el año pasado, ¿consideras que el juego fue desarrollado a Nivel inicial?

E1: Es que sí, digo, es imposible que yo no haga una clase de juego, que sea jugada, digo sea a través de la pantalla o sea en un gimnasio. E, si, de mi parte, como opinión personal, como mi opinión no concibo otra manera de trabajar, digo sea a través de una pantalla o algo, es jugando, con educación inicial se aprende jugando y se juega también por jugar, por divertirse, entonces es imposible dejar afuera el juego.

AC: Contanos un poco ejemplificando, ¿cómo era una clase cualquiera de sobre el juego el año pasado?

E1: Una que me acuerdo eee, va, dos que me acuerdo que a los niños le gustaron mucho, con niños de 3 años, puse diferentes efectos de sonido y con la pantalla algunas imágenes de diferentes animales, entonces íbamos moviéndonos por el espacio, cada vez que aparecía un sonido había que reconocer qué animal y nos teníamos que desplazar como ese animal o hacer el ruido, y con imágenes que pudieran ver a ese animal con alguna imagen atrás y reconociendo y después íbamos moviéndonos de distintas maneras y jugando a que éramos ese animal por la casa y viendo que podíamos hacer, eso. Después aparecía el animal y teníamos que escondernos de la cámara mientras esté y entonces se estaban fijando si había desaparecido y eso. Esa fue una, no sé si está bien o precisas otro ejemplo.

A.C.: Nos habías comentado sobre la clase de 3 años si no me equivoco, y queríamos consultarte ¿qué tal con 5 años, qué habías trabajado?

E1: Si, e, con 5 años e, me acuerdo que, que esto me acuerdo porque me fue bastante difícil porque mi coordinadora me pidió que dé la parte de sensibilidad palmar, y trabajar sensibilidad palmar y no estar en el agua es muy, a mí por lo menos me resultó muy complicado, y se me ocurrió una idea que hice una máquina como de dj con diferentes materiales y texturas y con



diferentes músicas iba sonando de fondo, e íbamos jugando a que íbamos tocando músicas, nos íbamos moviendo, apretando los diferentes botones y haciendo diferentes movimientos con las manos, y esa clase, que medio cuando me dijeron, me pareció una locura hacer sensibilidad palmar afuera del agua, y después obviamente pensando y planificando qué podía hacer, fueron todo con materiales que tenían en la casa por ejemplo una lima de uña de la madre, pedazos de jabón, diferentes cosas y resultó estuvo buena, los niños hasta ahora me están diciendo de hacer la máquina y es como que quedó y eso lo hice con 5 con diferentes canciones, movimientos y todo y eee, me quedé bastante conforme con el resultado, creo que les gustó la idea.

AC: Viendo esa clase como ejemplo, ¿qué es lo que puedes destacar de estas prácticas virtuales con 5 años?

E1: E, lo que puedo destacar es que las ganas de los niños de verlos, de extrañarlos, porque yo cuando tienen 5 ellos ya me conocen, en una institución en particular e, las ganas por querer encontrarse, por querer contar, por querer estar con nosotros, y también lo otro que destacaba justamente es que nos hizo, por lo menos en lo particular, me hizo repensar las prácticas y poner a prueba de nuevo de empezar a buscar otras actividades y creo que replantearse las prácticas docentes y cambiar cosas, creo que es algo que lo tenemos que hacer constante que a veces los tiempos no dan. Pero creo que fue eso, un gran disparador para tratar de replantearnos como docentes cómo poder llegarle al niño en una situación totalmente atípica y sacó la imaginación de varios profes porque éramos todos, también la colaboración porque en ese momento todos nos estábamos consultando, bueno qué vas a hacer y qué te resultó y creo que fue eso mayormente. A mi no, en lo personal, no me gustó nada, ojala que nunca se vuelva a repetir, no me gustó nada dar clase por zoom. A mi me gusta mirar a los niños a los ojos y tenerlos cerca y soy de un trato más cercano, pero creo que me sirvió para eso. Me hubieran dicho en otro momento sensibilidad palmar y no se me hubiera ocurrido algo fuera del agua, así, pero e, jamás. Y cuando te ponen en esas cosas que te planten, en esos desafíos, creo que nos movió los cimientos y ta, como profe de E.F. también soy hiper competitiva y me gusta que me desafíen, y fue un desafío grande.

V.B.: ¿Qué efectos consideras que tuvo la enseñanza del juego en modalidad virtual sobre los aprendizajes de los niños de esta edad?

E1: Creo que eee...los efectos que tuvieron fue.. obviamente para ellos también fue diferente, era diferente no tenemos cerca y los efectos que ocurrieron también fue de que ellos, e..., valoraron, valoraban mucho nuestro espacio, por lo menos, y los efectos de estar atendiendo a algo que no es nada, tan, nada natural estar mirando una pantalla, volver, mirar una pantalla.

E, creo que la atención fue favorable. También, que cada uno, que teníamos espacios diferentes y diferentes también, digo, como en la atención a una pantalla pero también teníamos más distractores, no es lo mismo estar con un niño en un gimnasio mano a mano, a que el niño esté en su casa con el padre o que pasa alguien, e. Creo que los efectos que tuvo fue, primero no se van a ver ahora a corto plazo, se van a ver a largo plazo para mí, si también como trabajo con la parte inicial, la parte de natación, el camino al agua. Creo que en el agua sí se vio bastante efectos que tenes nenes en la parte de vestuario eee, mismo eso que hay una generación que estuvo 1 año y medio sin poder concurrir al club, entonces la parte social creo que es lo que más va a, creo que es lo que más se nota, es lo que puedo ver, de que venimos entre comillas, un poco “atrás” porque después vos podés, en esas edades podés a ver, el ingreso al agua, los desplazamientos, en piso o en el agua, distintas cosas, uno lo puede ir eee llevando o vas supliendo lo que no quedó bien dado o lo que no está o reafirmando, o lo que sea. Creo que la parte social de la independencia, de de de llegar, de empieza la clase hago esto, termino y hago esto, todas esas cosas que son rutinarias en la etapa inicial es sumamente importante, creo que es donde noto el gran déficit que ahora podemos ver, pero veo que también la parte del desarrollo y la parte de las diferentes capacidades se va a ver un poco más a largo plazo.

VB: Y, ¿hay algo más que quieras agregar, además de todo lo que nos contaste? Algo así que te quede pendiente y que tengas ganas de compartirlo.

E1: Nada, que el juego es de las cosas más importantes que tenemos y accesibles y que sin jugar, sin nuestra parte lúdica creo que sería una vida muy triste, muy diferente. Creo que tenemos que aprovechar en Educación Física que tenemos esa gran herramienta para empezar a investigar y a través de ella podemos dar contenidos de todo tipo y nada que en la parte inicial creo que es lo más importante.

## **Entrevista 2**

VB: Bien Sole, ¿por qué elegiste Educación Física como profesión?

E2: Eee... en realidad, siempre dije que iba a ser profesora de Educación Física, porque ta, fui gimnasta cuando era chica, en el colegio hice gimnasia siempre. Fue el primer colegio que estaba federado y pertenecíamos a la federación y competí por Uruguay y demás. Vos sabes Vale todo lo que significa la gimnasia en el colegio y entrenábamos muchas horas y llegábamos a niveles muy altos y estaba bueno. A raíz de eso siempre tuve como mucha vinculación con el deporte, siempre dije que iba a ser profesora, después cuando terminé sexto hice otra carrera antes pero ta.

VB: ¿Y hace cuanto trabajas en esta área?

E2: Y... me recibí en el 97 y trabajaba cuando estaba haciendo el ISEF, pero ta, ponele que, como profesora titular, desde esa época.

VB: Bien. ¿Qué te motiva hoy para seguir vinculada a la Educación Física, a la profesión?

E2: Eee... me motiva más la parte educativa, o sea, me doy cuenta que me gusta la Educación Física, me gustan los valores, me gusta todo eso pero... o sea me doy cuenta que me gusta más, no sé si ser maestra, pero sí capaz que ser maestra de educación inicial o enseñar a niños chiquitos a leer, escribir. Me di cuenta que la educación de maestra, a veces, me tienta un poco más que la parte deportiva, quizás porque ya estoy vieja y en algunas cosas como que me cansa, pero... y no sé si en realidad pienso si me motiva tanto enseñarles a jugar a no sé qué o hacer una voltereta. En realidad porque me gusta el deporte, pero lo que me motiva es enseñar, la educación más que nada.

VB: Bien. Justo ya que traes el tema de educación, desde tu visión, ¿qué es la Educación Física y qué sentido tiene en el sistema educativo?

E2: Ta... este... creo que es un pilar super importante... este... para cortar un poco con la estructura específicamente académica. No? Lo que los maestros llaman el aula. Todo lo que es como, que siempre se llamó socialmente complemento, o sea, artes plásticas, no sé, computación, biblioteca, Educación Física... todo lo que ellos ven como extras, para mi... este... son como pilares fundamentales dentro de todo el marco educativo, o sea, no es que ellos aprenden en el aula y extra les ponemos esas cosas, me parece que, que eso es como fundamental dentro de todo el sistema educativo, más en los chiquitos que trabajo yo, todo va por el tema del movimiento. En el aula no están tanto sentaditos, en mi época yo me sentaba y solo me movía en el recreo, ahora caminan, hacen cosas, los tiran en el suelo, ponen alfombras, incluso hasta en primero, segundo, tercero de escuela. Creo que con el cuerpo aprenden también un montón, como que se pueden expresar diferente, y más ahora que los niños necesitan moverse. Por ejemplo, en la parte de inicial, que cada vez se pierde más el tema del deporte, es como un trámite, incluso ya después en bachillerato ya no tienen, creo que lo necesitan por una cuestión de salud y de moverse... ta... los niños lo necesitan justamente para aprender, aprenden a través del movimiento, de la música, de plástica, todo eso. Estoy super ronca, disculpen.

VB: Jaja no importa, no importa. Sole, trajiste el concepto de enseñanza que nosotros le damos bastante importancia. ¿Qué es para vos la enseñanza en general? ¿Cuáles son sus rasgos básicos por ejemplo?

E2: Eee... bueno, a lo que iba era eso, como que no tanta enseñanza por... o sea, se enseña en contenidos, se enseña no sé, historia, los límites de Uruguay, los departamentos... tenes que enseñar eso... la voltereta adelante, el paro de mano, pero me parece que yo iba a un concepto más amplio de enseñanza pero de la educación todo, como enseñanza para la vida. Hoy en día la educación en la casa casi que no existe, entonces vos en el colegio enseñas contenidos, pero enseñas hábitos, enseñas rutinas, enseñas valores... no se si enseñas valores, pero transmitís, o es lo que yo intento, entonces es como un poco más global que solo decir, tengo que enseñarles el paro de mano, pero si el niño no sabe vincularse con el de al lado y se agarra a las piñas, no me interesa que sepa el paro de mano, me interesa más que pueda convivir en sociedad, que sepa ser respetuoso, que sea como... buena persona, entendés? Capaz no nos tocaría tanto a nosotros y le tocaría más a la familia, o sea, le toca a la familia, indirectamente le toca a la institución, y hoy en día como que le toca solo a la institución y la familia lo va llevando, incluso a veces... con la familia retrocedes, porque todo lo que vos quieres, después cuando van a la casa como hacen lo que quieren van cinco pasos para atrás y después te cuesta el doble... pero ta, me parece que es importante también enseñar, lo que siempre se dice, en valores. Ahora por ejemplo, yo soy psicóloga también, estoy haciendo un curso ahora de educación emocional... ta... me parece que es fundamental en pila de instituciones, lo están implementando, no como una asignatura, pero a veces acá haces proyectos donde metes cosas de educación emocional, pero no educas las emociones, y hoy en día, eso te sirve para aprender un montón de contenidos, tanto sean de Educación Física como de cualquier otra asignatura, si la educación emocional está bien instaurada... entendés? Por eso los niños van todos al psicólogo, psicopedagogo, al no sé qué... entendés? Porque le falta otro tipo de educación, saben los números pero no saben autorregularse, no saben vincularse, no saben... la tolerancia, la frustración... hay un montón de cosas que los bloquean y no les permiten después aprender los contenidos específicos de cada cosa. ¿Me explico?

VB: Sisi

E2: Si no entienden algo porque yo me enrolló mucho me cortan

AC: Esta perfecto

VB: Sole... ¿cómo definirías vos el juego... el juego como contenido?

E2: Eee... imprescindible, me parece que es imprescindible y que cada vez, hasta en edades no tan pequeñas, es una motivación y una herramienta fundamental porque, si vos los enganchas con un juego, indirectamente le estás enseñando o transmitiendo cualquier cosa... entendés? Si vas con otra cosa, más lineal o más tradicional, a veces, enseñarle a alguien

algo que no quiere aprender, es como darle a un perro agua cuando no tiene sed, si no tiene sed no la va a tomar, no la toma, entonces vos tenes que generar que él quiera o se interese por eso, y hay veces, y contenidos que están dentro del marco educativo que no son de interés de los niños hoy en día. Entonces si no los enganchas por otro lado con un juego o con algo medio disfrazado es imposible que lo aprendan, no les queda yo qué sé, o lo repiten.

VB: ¿Cuáles son las características principales que tiene el juego infantil para vos?

E2: Eee... primero el tema de grupo, o sea, porque juego solo es una cosa, ahora cuando hablamos acá en la enseñanza, en el marco educativo, el juego es en grupo, él puede jugar con un material pero la idea es vínculos, compartir, cooperar, todas esas cosas... aprender a ganar, aprender a perder, aprender a no sé... creo que por ahí, por el juego, es donde trabajas todas las emociones, la parte social, la interacción vincular... todo eso.

VB ¿Y sobre el rol que tiene en la Educación Física que nos podrías decir de eso?

E2: Eee... creo que es un poco de lo mismo con respecto a otras cosas de la enseñanza pero está mucho más presente, porque hay muchas más oportunidades, vos de repente para inventarte un juego para enseñar la batalla de las piedras no es tan fácil, pero para enseñar contenidos que son todos del movimiento, incluso hasta de la parte teórica de esos contenidos como pueden ser técnicas de atletismo o lo que sea, a través del movimiento podés inventar un montón de juegos, entonces, me parece que la Educación Física es hasta natural, todo lo enseñás así... todo se da a través del juego.

VB: Bien, y... Sole, una consulta, ya entrando un poco en nivel inicial. ¿Qué objetivos te planteas para la enseñanza del juego para con estas edades?

E2: Yo tengo 2 años, 3 y 4 y 5, pero... en nivel 2 y 3, los juegos que hago son muy básicos, que de repente tienen una regla o dos, porque no no... en realidad, en nivel 5, que a ustedes más les interesaba, ahí justamente, de forma progresiva vas integrando eso, de a poco las reglas, quizás a veces son reglas de límites, o sea, hay como tres focos de atención, uno es el espacio donde juego, otro es yo y mi equipo, y el otro es el contrario como quien dice si fueran dos equipos. Juegos que son como red de pescadores ahí si tendrían que ser pequeñas reglas como no puedo salir de determinado lugar y se puede hacer tal cosa. La idea es que ellos comprendan y respeten una, dos o tres reglas, pero lo que me planteo en esas edades en la comprensión de las consignas del juego y la aceptación de las reglas, porque si el niño no acepta o no respeta las reglas mínimas el juego no sale, entonces se hace aburrido. Para que el juego en su totalidad sea efectivo y exitoso, cada uno se tiene que comprometer a respetar esas dos o tres reglas y ahí fluye. Yo este año por ejemplo tengo un grupo de 5

años que es, para envolverlo así, perfecto. Es una clase que está super bien trabajada, los tengo desde 2, 3, y es divino, sale todo lo que haces y decís, ta, me quiero quedar con este grupo. Este... y... también ahí como tratar de manejar los conflictos o las pequeñas cosas que puedan salir entre ellos, pero generalmente funciona.

VB: Bien. Teniendo en cuenta un poco el contexto de pandemia que se desarrolló a partir del 2020, desde tu vivencia. ¿Cómo influyó esa virtualidad en la enseñanza y en tu rol docente?

E2: Ah... eee... en la enseñanza creo que a los niños que les tocó aprender por la computadora, a leer, escribir... realmente se les complicó mucho. En la parte de Educación Física y demás, creo que se le limitó mucho el tema de descargar no? Más que nada, la gente que no vive en una casa con 100 metros de terreno y piscina, que están todo el día afuera, los demás que estaban todo el día encerrados, tuvieron mucho tiempo de tele y de pantalla, mucha libertad de padres totalmente superados, entonces, que hagan lo que quiera, y después, volver a poner orden como quien dice, costó mucho. Entonces creo que le faltó movimiento y... y creo que ahí le faltó... encararon la educación de una forma aburrida me parece. Por más que a ellos les gusta la pantalla, la parte social y vincular de ir a la escuela es la más importante. El no ir a la escuela, el tener que hacer las cosas en tu casa solo, o con tu mama, como que muchos niños agarraron no como rechazo pero si, como que les cuesta, no les gusta, como no les gusta no les sale y no lo hacen, y ahí me parece que ya empezó así y entonces después cuando vas a la escuela venís arrastrando todo eso.

VB: Desde tu rol, ¿qué modificaciones por ejemplo, o adaptaciones, tuviste que realizar en las planificaciones?

E2: Eee bueno, las planificaciones se dejaron de lado porque era imposible, este... hice todo lo que se te pueda ocurrir, humillante (se ríe), videos para los chiquitos por ejemplo, todo tipo de videos disfrazada de todo lo que se te pueda ocurrir, con todas las historias y un equipo y un set de grabación en mi casa que... fue torturante. Ahora te das cuenta toda la imaginación y la creatividad que uno puede tener porque, en realidad, se trabajaron un montón de cosas que quizás si no hubiese habido pandemia no las hubiese hecho. Entonces, eso me dio como pila de material para después ponerlo en práctica cuando fui al gimnasio, trabajar con un montón de materiales alternativos, crear un montón de cosas diferentes, de historias, no sé, por ese lado rescato algo positivo, en el momento la pase muy mal. El segundo año no, ya estaba copada, porque ta, como todo, uno se va acostumbrando hasta de lo malo, pero... creo que, me enseñó eso, a ser un poco creativa, flexible. Dejamos toda la planificación de lado porque era imposible seguirla y... se trabajaba con lo que se podía, tratando que los

niños se vincularan los más chiquitos, lo mejor posible, y se movieran lo que se pudiera. Este... pero... ya me olvidé lo que me habías preguntado jaja.

VB: Está bien. No, ahora, un poco... ¿qué herramientas y metodologías utilizaste para adaptar esas propuestas?

E2: Eso, no, y después, cuando volvimos, tuvimos que readaptar toda la planificación, entendés? De lo que no habíamos hecho, como empezamos a hacer el año no como siempre lo hacíamos, incluso porque cuando empezamos, empezamos con las distancias, con no compartir los materiales, entonces, la planificación fue otra totalmente. Herramientas sí, es lo que te digo, materiales totalmente distintos, con sillas, con almohadas, con medias, con pelotitas de trapos hechas con medias, con millones de cosas que de repente... nunca voy a trabajar con una almohada en una clase... con muchas cosas de plástica también, aprovechamos para enseñar por ejemplo, atarse los cordones, hicimos todo un champion con no se que... un montón de cosas que te decía de hábitos, de valores, compartir con un hermano o con la familia, de repente con una toalla tenían que jugar con alguien de la casa, o hacer pruebas en diferentes lugares de la casa, entonces interactúan también otras personas para hacer algo vincular que, que estaba faltando, y obvio, ahí había familias que lo podían hacer y otros que estaban solos con la niñera o ni se conectaban, entonces eso también era bastante jorobado para los niños, porque hacían lo que podían.

VB: Bien, ¿y qué podés destacar de las prácticas con nivel 5 en relación a la enseñanza del juego estrictamente?

E2: Que les encanta, que son como desafíos nuevos todo el tiempo, que cualquier cosa que planteas se prenden, o sea, no hay nadie que te diga aaa que aburrido, no sé, capaz que por la clase que tengo o como lo planteo, pero generalmente con los niños chicos nunca te dicen otra vez vamos a jugar esto, o sea, todo lo que les des, es como una esponja, les encanta, lo que sí veo es que les gusta repetir y repetir, podemos jugar de nuevo a no sé qué, claro, a mí me embola, yo ya jugué 80 veces, yo quiero enseñarles otro, y a ellos les gusta volver a jugar, no es que hago un juego y como lo hice una vez tengo que inventar otro y después tengo que inventar otro. Está bueno darles variedad pero también a veces les gusta repetir, ¿entendés? Podemos jugar al gato y al ratón? Juegos que jugaba yo, mi abuela jugaba, les encanta, y a veces está bueno darles la posibilidad de bueno, afianzar ese juego, porque lo tienen super, esté... integrado, y les encanta, porque después que lo entiende, la segunda y la tercera vez que lo juegan lo están disfrutando e incluso, yo a veces les pongo como niveles, ponele, haces el pato pato ganzo ta, ahora que ustedes tienen 5 años, van a hacer el nivel 2, es como que cambian de pantalla, lo haces como los juegos de celular. El nivel 2 es... no sé, son dos

personas, uno corre para un lado y el otro para el otro y que hay que acordarse dónde está cada uno... y el nivel 3... vas cambiando de niveles y de pantalla porque ya son más grandes, entonces cuando vas a jugar te dicen ah no, nosotros ya estábamos en nivel 3, vamos a jugar desde nivel 3, entendés? Como que el desafío de aprender juegos como con otras reglas o más difíciles o haces un juego con reglas básicas, no sé, un manchado no es para 5 años, pero le pones otra regla más, bueno, ahora vamos a jugar con las reglas de los 3 segundos, no sé, no con estas edades pero vas sumando reglas más difíciles y es como que el juego cambió, y es lo mismo en realidad... solo que te pones más exigente.

VB: Y por último te preguntamos, ¿qué efectos consideras que tuvo la enseñanza del juego en esta modalidad virtual digamos, sobre los aprendizajes de los niños?

E2: Creo que estuvo bueno porque las otras asignaturas, incluso nosotros, tuvieron que adaptarse e integraron muchísimos más juegos y actividades novedosas, por ejemplo con la tecnología, incluso cuestionarios diferentes, estrategias de aula para poder trabajar por ejemplo el vínculo o los miedos que surgieron en la pandemia, o un montón de cosas que surgieron por todo lo que implicó, creo que todos los profesores, tanto de Educación Física como de otras materias, se reinventaron mucho en hacer juegos y capaz que estaban un poco perdidos, nosotros estamos acostumbrados ta, igual tuvimos que replantearnos otros tipos de juegos, porque cuando no podías tener contacto estuvimos creando un montón de juegos nuevos que eran sin contacto, eran manchas sin contacto o no podíamos hacer manchas, o juegos que no podían ser en pareja y tuvimos que inventar otro tipo de juegos. Igualmente seguíamos jugando, aunque era como que, jugaban todos pero cada uno en su lugar, en su espacio y separado, pero jugaban, capaz que no eran juegos de contacto, de equipo, pero tuvimos que repensar un montón de cosas y me parece que surgieron nuevos juegos, nuevos materiales, diferentes organizaciones, los relevos eran distintos, en vez de chocar la mano hacían no sé qué, reinventabas en un montón de cosas, y eso, siempre enriquece, entendés? En las otras asignaturas me parece que lo pusieron más en práctica y dejaron tanto lo de la hoja y también está bueno para los niños.

VB: Bien Sole, buenísimo. ¿Algo más que tengas ganas de agregar? ¿Algo que te haya quedado pendiente?

E2: No, no sé, espero servir de ayuda.

AC: Obvio que sí, muchísimas gracias.



### Entrevista 3

AC: Primero que nada preguntarte, ¿por qué elegiste Educación Física como profesión?

E3: Bien bueno, te cuento que en principio fue creo que como mucho de nosotros haciendo un deporte, este, yo también patinaba de chica y bueno acá Valentina va a entender un poco más, mi profesora era Karina, y en el momento que yo patinaba Karina era estudiante de Educación Física, y me encantaba, me encantaba los cuentos que ella nos hacía acerca de la profesión, de la carrera, entonces yo como que empecé a imaginarme y dije pa, yo quiero esto, y... en un tiempo, ya te digo yo fui alumna de Karina 1 año, después ella se tuvo que ir. Y ese año, esos cuentos, esas anécdotas, esos, lo que era vivir el ISEF y que se yo me, me atrapó, me atrapó y dije bueno esto es lo que quiero para mí y si bien no tuve oportunidad para comenzar con la carrera ni bien salí del liceo porque me había quedado una materia pendiente e, experimenté otras carreras, me metí en otras universidades y a los 22 años dije, no ta, tengo que hacerlo, tengo que animarme. Me daba un poquito de miedo la prueba de ingreso pero bueno ta dije no me tengo que animar y fue así como llegué a Educación Física.

AC: ¿Hace cuánto te encontrás trabajando en esta área?

E3: Eee, como recibida pero también arranqué a trabajar antes de recibirme la verdad. Este, recibida en lo que es la escuela y el colegio estoy desde el 2009 pero podría decirte que como del 2006, 2005 ya estaba trabajando.

AC: Hoy en día ¿Qué te motiva a seguir vinculada a la Educación Física?

E3: Eee, bueno varias cosas en realidad. En principio la Educación Física viste que tenes como muchas ramas para abordar no? Cuando recién me recibí arranqué explorando y trabajando en muchas de esas ramas, desde el fitness, desde acuática, gimnasia con adultos mayores. Y si bien hubo muchas de esas cosas que me gustaron y hoy no las estoy ejerciendo, lo que me motiva es el trabajo con niños y niñas. E, considero que es super valioso, considero que es super fortalecedor, te hace estar al día todo el tiempo, quieres llevar propuestas que sean interesantes, que sean divertidas, entonces las respuestas de los niños y niñas, en lo personal estoy hablando por supuesto, e siento como que uno llega y sos un superhéroe. Te están esperando, te abrazan, te besan entonces eso es como que un mimo al alma. Entonces para mí el trabajar con niños y niñas es lo más. Si.

AC: Bueno ahora, entramos un poquito más adentro de lo que es la temática de la investigación, ¿qué es lo que crees que es la Educación Física. y qué sentido tiene en el sistema educativo?

E3: Bien, importantísimo. La Educación Física en el sistema educativo considero que es importantísimo. Porque en principio ayuda a la formación de la corporeidad, a la formación de, a la construcción social, verdad que muchas veces e, bueno antes se dejaba de lado y no se tenía presente y por suerte hoy por hoy se tiene en cuenta. Este, considero que para la formación de la personalidad, para la formación de los valores, para todo eso va, es muy importante la priorización de tener la Educación Física dentro de la escuela... como un trabajo interdisciplinario verdad.

AC: Ahora, un concepto que trajiste indirectamente que podría ser la enseñanza. Queríamos saber, ¿qué es para ti la enseñanza, cómo la podrías definir, sus rasgos básicos?

E3: Bueno, que es la enseñanza o que es educar es como muy difícil no? (se ríe), es difícil de definirlo porque diríamos que viene una persona que tiene un conocimiento y que lo transmite a otra persona que no lo tiene y ahí estaríamos un poco con eso, que yo quiero ir, espero, que pueda dejar algo más que eso no? en lo que es la enseñanza, es un compartir, yo considero que uno enseña pero que a su vez siempre estamos aprendiendo, o sea que es recíproco verdad, uno siempre está aprendiendo de las devoluciones que te van dando el alumnado constantemente. Este yo lo veo un poco más por ese lado. No es yo tengo el conocimiento y yo vengo a enseñar, sino que lo vamos construyendo .

AC: ¿Esa idea que mencionaste es la que crees que debe plantearse en los centros educativos o crees que existe otra que prepondera por encima de ella?

E3: Bueno e, yo, a mí me gustaría que esa fuera la que existiera en los centros educativos y no seguir pensando que uno es el que tiene el conocimiento porque en realidad estamos aprendiendo constantemente pero sé que hay personas que no piensan como yo verdad. Este, sabemos que tenemos contenidos que tenemos que enseñar, eso está claro y yo no le dejo de lado. tenemos un programa al cual seguir pero considero que eee... la enseñanza es un ida y vuelta.

AC: Mencionaste una palabra que es contenidos. Dentro de algunos contenidos que nosotros nos centramos está el juego en la Educación Física Inicial. Y queríamos preguntarte también, ¿cómo definirías el juego? El juego como contenido.

E3: Bien, el juego como contenido, bien. Bueno, el juego construcción social ¿no? El juego como algo que se va transmitiendo de generación en generación. El juego como contenido considero que es super importante. Super importante el poder abordar el juego en la escuela. Y una falla que yo veo que tengo en mis prácticas, en lo personal también, es que uno, que trato de corregirla verdad, uno se centra en el juego y el juego es para educación inicial, el

juego es para primer nivel, primer nivel es primero y segundo, e y nos olvidamos de las clases grandes. Quinto y sexto no juega, quinto y sexto trabaja de otra manera en la clase de Educación Física y en realidad no es así, el juego en realidad tendríamos que, en lo personal, sacarle mucho más provecho de lo que le saco porque considero que con el juego también se consiguen muchas cosas y más si uno lograra trabajar de forma interdisciplinar junto con el colectivo docente. Este el juego te ayuda a ver muchas cosas de los niños y las niñas, el juego simbólico no más, vos ves representaciones que hacen que eee, que por qué las hacen, que uno hasta puede ir un poco más allá. Eee, si te pones a pensar, los roles de género, uno los puede observar también a través del género no? El espacio que ocupa el niño y la niña en la escuela jugando, quién juega en la cancha y quien juega con distintos elementos, quien juega con la pelota, quien juega hablando de los elementos de Educación Física. Entonces considero que el juego es super importante, que es una herramienta súper valiosa y sin dejar de lado el jugar por jugar que era lo que conversábamos el otro día, sin dejar de lado el jugar porque quiero jugar y no como un contenido, no porque yo quiero enseñar algo sino que juguemos, y ver qué pasa. Este, a mí, y yo ando por ese lado, el experimentar, el verlos jugar, el ver que hacemos, cómo utilizamos los espacios. Bueno por ahí es por donde trato de centrar mi trabajo.

AC: ¿Qué rol tiene el juego en la Educación Física y aún más en la Educación Física en etapa inicial?

E3: En etapa inicial el principal. Todas las actividades que realizo son en base a propuestas jugadas. Propuestas jugadas e, a través de música, considero que la música también es muy importante. Este... ya sean cuentos ejercicios o lo que sea pero siempre tratando de que sea con actividades jugadas porque considero que tiene que ser motivante, tiene que ser interesante, que tiene que atraparlos, e, así que en etapa inicial las actividades que propongo generalmente son a través del juego, teniendo la oportunidad también del juego libre. Si de generar espacios de repente y que ellos elijan, porque también a veces decimos bueno juego libre y acá hacemos un manchado acá hacemos un partidito de fútbol. Y ahí donde está el juego libre? En realidad lo estamos marcando nosotros el juego. Entonces en Educación Inicial principalmente me gusta como dejar. Sí sacar materiales, pero sin ninguna consigna, sin dirigir, incluso he aprendido también el intentar escuchar más y hablar menos, porque sucede que vos ves que se colocan una tela en el cuello entonces vos vas y decís: Ay sos un superhéroe, y de repente no era un superhéroe. Entonces he aprendido a eso, a tratar de escuchar más y dejarlos que me cuenten ¿no? que me parece que también por ahí está bueno. Y después ya te digo, en el resto de los niveles el juego en los chicos, en mis prácticas, generalmente predomina el juego, ya sea el juego como contenido o el juego como

herramienta para enseñar algún otro contenido. E y en las clases grandes es como un debe que yo tengo e, que es poder jugar más. Que entre paréntesis, porque arranco a hablar y no paro, e con sexto año en la escuela estamos con unos cuantos problemas de vínculos y descubrí, ellos disfrutaban mucho los deportes, descubrí que no estaba bueno hacer muchos deportes porque son muy competitivos, entonces la competencia termina en peleas, o insultos. Entonces hemos llegado a situaciones, no por la clase de Educación Física no? pero se ha llegado a situaciones las cuales están complicadas de controlar y, arranqué a armar un proyecto de juegos cooperativos. Dije bueno, vamos a probar por este lado, vamos a dar un proyecto de juegos cooperativos donde vamos a ganar todos, donde vamos a necesitar la ayuda de todos para salir adelante, a ver qué pasa. Yo apuesto pila al juego, considero que el juego en la niñez, y digo en la niñez porque creo que a medida que vamos creciendo lo vamos abandonando más pero tendríamos que jugar todos, este, considero que es muy importante.

AC: Ahora vamos a hacer foco en otras temáticas que nos importan que teniendo en cuenta el contexto de pandemia que se desarrolló a partir del 2020 de tu experiencia, tus vivencias y prácticas ¿cómo influyó la virtualidad en tu enseñanza y en tu rol docente?

E3: Bueno e, la virtualidad fue complicada. la virtualidad fue complicada por varios motivos, en lo personal fue complicada porque uno está en su casa y en tu casa estamos todos adentro y tenes una dinámica familiar, en mi caso están mis dos hijas, mi pareja que también estaba trabajando virtual, e entonces como que tenías que conseguir el lugar en donde poder dar una clase que a veces no era fácil, e conseguir el dispositivo para poder dar la clase, porque sí celulares puede ser que teníamos todos pero claro llega un momento que precisas una computadora que quieres compartir una pantalla que se yo y no tenía en ese momento dispositivo o computadora para poder llevar adelante la propuesta .Entonces por ese lado fue difícil, después la conectividad, en el colegio privado si la concurrencia era arriba del 50 %, ahora en la escuela pública era muy pobre, yo tenía de grupo de 26, 27 niños y niñas se conectaba 3, 4 capaz. Este fueron como dos realidades bien diferentes porque en el privado podías llevar una propuesta vía zoom podías trabajar y llevar adelante con una serie de contenidos, obviamente no es lo mismo pero ta podías continuar y seguir adelante, y en la educación pública por las características de la escuela en la que yo trabajo e era muy difícil, más allá que comprobamos que el zoom no era viable, intentamos de hacer videollamadas donde se podían conectar hasta 8 igualmente se conectaban alrededor de 3 o 4 y el tema era que o no tienen internet o no tenían forma de conectarse porque ya sea las tablets o las computadoras generalmente están rotas, e entonces era complicado. Nos manejábamos a través de la plataforma CREA mandando propuestas que ahí se recibía bastante respuesta la

verdad, recibí bastante respuesta de los niños y niñas a través de la plataforma. Obvio que no es lo mismo, obvio que más allá que tú pidieras o que tu mandaras un video y que esperaras una devolución, muchos no querían salir en un video y es respetable y es entendible. Entonces eran dos realidades bien diferentes, y también hablando del juego ¿no? tratando de hacer todas las propuestas lo más lúdicas posibles porque sabíamos que estábamos en una situación en la cual estábamos adentro no podíamos salir, si bien algunos podrían tener una casa con patio o no sé, muchos viven en apartamento, muchos ni siquiera tenían una terraza para salir, entonces se trató de hacer las propuestas lo más lúdicas posible, ya sea a través de juegos o el juego como herramienta. Ya sea a través de la pantalla ¿verdad?, o en el caso de CREA se buscaba que la propuesta fuese también lo más linda de ver, más allá de que sea un papel o un video que fuese atractiva de verla para también generar el interés de ellos de llevarla adelante.

AC: Muy bien. Ahora un poco sobre la planificaciones, ¿qué tipo de modificaciones o adaptaciones tuviste que realizar a las planificaciones mismas para mantener esta continuidad educativa?

E3: ¿Hablando en la pandemia me decís Agustín?

AC: Sí, exactamente.

E3: Eee, bueno varias adaptaciones, porque en primer lugar e, te tenés que ingeniar a trabajar ciertos contenidos pero muchas veces sin material. Nooo (se da vuelta para espantar a la gata), la gata me rompe el sillón. E tenés que enseñar ciertos contenidos y no tenes materiales no? Entonces vos lo que era la planificación la teníamos que comenzar mucho antes de lo que era la puesta en práctica. ¿por qué? porque si íbamos a usar x material como puede ser una pelotita de papel o tela o podía ser un palo de escoba o el material que fuésemos a usar en ese momento, teníamos que solicitarle a la familia que lo consiguiera con tiempo, entonces e, el principal es, el prever bien si íbamos a usar algún material o algo para que todos los que se conectaran lo tuvieran. Y después, e, el tema de los espacios e, en mi casa por ejemplo, mi casa es chica entonces e yo pensaba en eso, al que le toca la clase y tiene su casa que es chica, la voy a matar, salí (gira y hace un gesto), le tiré con un bloc no digan nada, este e. El que tiene una casa con ambientes pequeños, mi casa tiene ambientes pequeños y encima yo los zoom los hacía en el cuarto de las niñas porque como tenía los peluches, los muñecos que se yo, hablando de eso que llamara la atención. Yo no podía ponerme en bueno corramos, de repente e saltamos porque tampoco tenía tanto espacio para hacerlo y de repente en la casa de los niños y las niñas pasaba lo mismo. Entonces te limitaba todo eso, te sentabas a pensar y te limitaba todo eso, decías no, bueno esto no podemos porque ta , esto, no, el

material, era como el pensar todo. Era como más complicado y tenías que modificar mucho, sí. No modificaba en sí de repente el objetivo de lo que tu querías enseñar ¿no? Lo que tenías que modificar era toda la puesta en práctica de ese objetivo que ibas a trabajar. Que de repente no sé, un salto bipodal en un espacio amplio, bueno estamos todos bien, pero si lo vamos a hacer acá cómo lo podemos hacer.

AC: Ahora quisiéramos saber específicamente sobre el período de marzo a julio del año pasado, o sea lo que sería el primer semestre del 2021 ya teniendo de experiencia un año de antecedentes, un año de pandemia, un año de virtualidad, ¿qué herramientas o metodologías utilizaste para adaptar las propuestas e incorporar los contenidos que tenías que dictar?

E3: Bien e, en realidad sabes qué nos pasó que en el privado en el primer año de pandemia no trabajamos, entonces para mí fue algo completamente nuevo el año pasado cuando tuvimos que arrancar con los zoom, bueno voy a decirlo bien en realidad, en el primer año yo no trabajé porque nosotros estuvimos en el seguro de paro, entonces el año pasado cuando fue que comenzó esta realidad del zoom de la pandemia para mí fue un desafío súper grande. Si y , que no lo viví como un aprendizaje el primer año de pandemia, que sí me pasó con la escuela. En la escuela por ejemplo, el primer año de pandemia no realizamos ni zoom ni videollamada ni nada de eso, nos manejamos siempre con CREA. El segundo año fue cuando dijimos: bueno vamos a probar a ver qué pasa si metemos videollamada por el hecho también de sentirnos que estamos lejos pero estamos un poquito más cerca. E y de los cambios, bueno es un poco eso que te hablaba antes, fue un desafío muy grande. Yo me sentí apoyada con mis compañeros y compañeras del privado porque ta estuvo bueno, pudimos planificar en equipo, que eso me parece que es súper valioso, planificamos por niveles, y no estábamos solos, trabajábamos de a dos, que eso también estuvo buenísimo, me gusto la experiencia, pero en sí de metodología o qué pude haber cambiado fue como un ir probando, un ir probando y el ir viendo cómo iba surgiendo y como iba saliendo y cómo veías las respuestas del otro lado. Yo en zoom con el colegio trabajamos con Educación Inicial y para mí además de ser un desafío muy grande porque eran chiquititos tenías hasta nivel 3, eran muy chiquititos y tenías que tenerlos atrapados en una pantalla tu tenías toda una familia atrás, tenías una familia que estaba viendo tu trabajo que veía que estabas haciendo no entonces era como un doble desafío, llegarle a los niños, el tratar que el adulto colabore con los niños pero que no se meta jajaja entonces era, fue como un doble desafío que creo que también se pudo llevar adelante y salió así lindo como salió por el apoyo del trabajo colectivo, que eso para mí estuvo genial.

AC: ¿Consideras que en la pandemia en la virtualidad el juego fue un contenido desarrollado?

E3: Si, si fue el más desarrollado.

AC: Contanos un poco las clases del juego, si tenés algún recuerdo, si te acordas algo en la memoria.

E3: Si por ejemplo, un juego clásico que surgió y que lo hicimos creo que con todos los niveles, aquel juego de la cacería extraña de ir a buscar elementos dentro del hogar que estaba genial porque ahí ya el niño, en Educación inicial, el niño la niña no está solo frente a la pantalla y está buenísimo porque ahí vos veías como toda la familia corría a buscar ese elemento que tu estabas pidiendo o elaborar ese elemento que estabas pidiendo para llegar con eso que tú necesitabas. Entonces, veo que, yo considero que en realidad además de estar trabajando con ese niño de Educación inicial también estabas involucrando a la familia, que también quieras o no estaba padeciendo esto que era nuevo para todos. Entonces e, vos veías las respuestas y veías al finalizar la clase al despedirte veías que los niños te saludaban y las familias te decían: pa muchas gracias, estuvo buenísimo, pasamos bárbaro, y llegaba otra semana volver a conectarte y veías que el número de personas conectadas seguía siendo el mismo seguía siendo un número alto, entonces bueno ta tan mal no estoy haciendo las cosas porque si yo veo que mi hija está sufriendo una clase con zoom, bueno ta no te conectes. Claro y vos veías que estaban todos y decías bueno ta tan mal no estamos haciendo las cosas. Y juego de de movimiento hasta juego con un lápiz y un papel y que vos los veías y estaban copados y lo estaban haciendo. Llegamos hasta a inventar una mancha por zoom, entonces, con grupos más grandes con segundo de escuela llegamos a crear una mancha por zoom y vos los veías andaban como locos tratando de mancharse escribiendo los nombres en el chat. Entonces considero que el juego es súper importante porque es la forma de mantenerlos motivados, interesados, entusiasmados, más allá de todos los beneficios que trae posteriores del juego en sí.

AC: ¿Qué podés destacar de las prácticas con Nivel inicial y específicamente con 5 años que es un año de nuestro interés en relación a la enseñanza del juego?

E3: Ay no te entendí Agustín.

AC: ¿Qué podés destacar de tus prácticas o de las clases mismas en los niños o en las propuestas mismas en Nivel inicial y específicamente en 5 años?

E3: Bueno, maso menos lo que venimos hablando que el juego es lo que más motiva, el juego los tiene enganchados, el juego, incluso nosotros en mis prácticas por ejemplo en la escuela e, hasta creamos juego, construimos juegos, inventamos juegos, yo qué sé, bueno vamos a jugar a la mancha, ¿a qué mancha jugamos? y ahí sale una mancha, bueno ¿y cómo sería la

mancha? y ahí inventamos reglas y ahí quieras o no si bien es un juego estamos construyendo un juego, estamos pensando reglas, estamos respetando reglas nuevas, entonces es, el juego es, en Educación inicial el juego es todo, es todo porque es la forma que más le llegas a los niños y a las niñas. Para mi tenemos que trabajar a través del juego, jajaja.

AC: ¿Qué efectos consideras que tuvo la enseñanza del juego bajo esta modalidad virtual en el aprendizaje de los niños?

E3: Bueno para mi es importantísimo y vuelvo a lo mismo y vuelvo a que si vos tratas de enseñar algo y lo haces a través de una actividad lúdica o lo haces a través de algo que me llama la atención, que me interesa, que me gusta, que me divierte, es mucho más significativo a que si yo me siento y te digo  $2 \times 1 = 2$ ,  $2 \times 2 = 4$ , y te lo hablo desde la Educación Física como también desde otras áreas. Yo lo viví con las nenas eso, si traías una propuesta lúdica, un juego era mucho más divertido para aprender, para estar pendientes. Estamos atrás de una pantalla, entonces era difícil. Yo considero que el juego fue importantísimo para la transmisión de los contenidos y más en la virtualidad.

AC: Y, hoy en día finalizada la pandemia ¿visualizas que hubo algún cambio, los notas diferentes luego de tener la virtualidad en los niños?

E3: Luego de la pandemia, la pandemia ha hecho muchos destrozos en los niños y las niñas de, yo creo tanto de la escuela pública como del colegio. Y eso está relacionado más que nada a lo social, a lo vincular, este... a lo motriz. Yo no paro de hablar y decir que no puedo entender cómo se caen los niños, es impresionante, viven cayéndose, algo que previo a la pandemia yo no tengo ese registro. Hoy por hoy, hoy por hoy, pienso una actividad y pienso en todo esto otro, vamos a correr, bueno vamos a correr pero tenemos que tener cuidado y se lo transmito, tenemos que mirar hacia adelante cuando corremos, miramos hacia los costado si voy a cambiar de dirección eee, es terrible porque corren, se chocan, se caen, se cabecean, se dan contra las paredes, es terrible, motrizmente eee la pandemia se hizo sentir. En lo social también, en lo vincular también, generó que muchos, creo yo, que muchos de los problemas que hay hoy por hoy con estos grupos de sexto que te comentaba al principio, e vienen de la pandemia, vienen de la falta de socializar, de la falta de jugar con amigos, de la falta que estuvimos sentados frente a una pantalla para tomar clase y frente a una pantalla para jugar porque el juego que teníamos era jugar a alguna aplicación del celular o jugar a algo con la computadora, pero considero que el juego es tan importante en la educación como en los hogares. El poder tomarnos un tiempo y poder jugar es importantísimo y yo considero que todo eso no estuvo, faltó. Entonces sí, después de la pandemia hubo muchos cambios en la infancia, y en la adolescencia también, pero hablando de la escuela.



AC: Genial Vicky. ¿Algo que quisieras agregar en relación a lo que estuvimos hablando anteriormente? ¿Algo que te quedó pendiente que nos quieras comentar?

E3: Este, no. Es que espero no haberme ido mucho por las ramas porque yo arranco, igual me traté de controlar porque si arranco a contar anécdotas. A bueno, sabes que te puedo contar, les puedo contar en realidad. Nosotros en la escuela tenemos este, una forma de encuentro con otras escuelas que se llama Encuentro de escuelas amigas y son como la palabra lo dice escuelas amigas de la misma zona, que lo que hace es que en realidad pueden ser amigos los niños, las niñas pueden ser amigos pero que vayan a distintas escuelas. Entonces en estos encuentros de escuelas amigas siempre eee, lo que hacemos son actividades recreativas, son juegos, y nos juntamos 2 o 3 escuelas en determinados lugares. y, obviamente el año pasado, el año anterior, pandemia, en la escuela no nos permitían salir de la escuela, no podíamos salir ni a la placita de enfrente. Entonces, junto con mis colegas, con mis compañeros de las otras escuelas dijimos: bueno, hagamos un encuentro virtual porque siempre hablando y justificando y defendiendo la importancia de estos encuentros que hacemos e, no los podemos dejar pasar por alto. El primer año no lo pudimos hacer, el segundo nos sentamos a pensar de qué manera podíamos encontrarnos y bueno, y lo que hicimos fueron una serie de encuentros por, por, intentamos de hacerlo por mix, pero la verdad que por mix no nos funcionó y lo tuvimos que hacer por zoom, este, donde estábamos las tres escuelas y la propuesta era, obviamente eran propuestas jugadas, fue una búsqueda del tesoro en un momento, y fue una cacería extraña en otro momento y fue un juego de ese, qué soy, ese que te pones la tarjeta (se señala la frente) y tenés que descubrir que sos. Y logramos hacer esos encuentros recreativos con 3 escuelas, lo logramos hacer y llevar adelante a través de la virtualidad.

#### **Entrevista 4**

VB: Bien, para empezar. ¿Por qué elegiste Educación Física como profesión?

E4: Bien, eee... primero siempre me gusto educar, siempre como, inconscientemente desde chica como que siempre fui de tratar de enseñar, de tratar de estar como ayudando, eso como más desde chica y después más de grande empecé a ver a la Educación Física como un área que me gusta y en la que me creía capaz de todo eso que me gustaba enseñar y tratar de transmitir, ayudar, podía cómo, ser un área en la que me podía desempeñar bien, que me sentía a gusto. Más que nada por eso, por lo educativo, más allá que toda la vida hice deporte y estuve en contacto con el movimiento y con la Educación Física, también mi decisión va por el lado de la educación, no solo por el gusto por el deporte.

VB: Bien, y... ¿Hace cuánto trabajas en el área?

E4: Y... desde el 2014, 2015, hace 8 años ponele, 9, 8 años.

VB: Bien. ¿Qué te motiva hoy en día para seguir vinculada, digamos, con el área?

E4: Me motivan los niños, verlos, o los adolescente, o con quien sea que esté trabajando, verlos crecer, ver su proceso, verlos disfrutar de las clases, eee... me motiva como siempre estar tratando de buscar cosas y de pensar cosas para que ellos puedan disfrutar de la actividad, para que ellos encuentren el gusto al movimiento. A la hora de ver sus logros, verlos a ellos valorarse y valorar lo que han hecho y sus procesos y como que ser parte de eso y ser como también una herramienta para que ellos puedan llegar a eso me da mucha satisfacción.

VB: Bien. Ahora hablando un poco que, hablaste recién y mencionaste la Educación Física, desde tu visión. ¿Qué rol cumple en el sistema educativo, qué sentido tiene y que es para vos la Educación Física?

E4: Bueno, en realidad lo veo como ponele la disciplina, pero todavía no está claro por dónde va la definición del concepto de Educación Física, pero sí es como la disciplina esa que, a través del movimiento, forma a los alumnos o forma a los individuos en su desarrollo integral como persona. Eee... dentro de lo curricular me parece como que es un contexto que los alumnos pueden expresarse de una forma totalmente diferente, les permite muchas veces tener una espontaneidad que en el aula no la tienen, eee... también lo que es la creatividad, la imaginación, me parece que todo es, este, acompañado de lo motriz obviamente, es clave para que la Educación Física esté en el sistema educativo y que les de eso a todos los niños que vayan a una escuela o un liceo.

VB: Bien. Eee... Agus, ahora hablando un poco de la enseñanza. ¿Cómo la podrías definir a la enseñanza y cuáles son sus rasgos básicos?

E4: Bien, eee... como la definiría es como, así con mis palabras, como poder transmitir a los alumnos, en este caso, o al que sea, poder transmitir conocimientos, poder transmitir ideas, poder transmitir, no sé, experiencias, este... hábitos, bueno, todo lo que hacemos, pero creo que también va de la mano con el aprendizaje, todo lo de enseñanza aprendizaje, como nosotros creamos el contexto para que ellos vayan, este... creamos el contexto para que ellos vayan como creando su propio conocimiento también, como construyendo su conocimiento, creo que va por ahí, que la enseñanza va de la mano del aprendizaje, que no solo es te transmito este conocimiento, como es de ida y vuelta.

VB: Bien, y esa idea que acabas de plantear... ¿Crees que es la que tiene que plantearse en los centros educativos o que hay otras ideas de enseñanza?

E4: Si, en realidad muchas veces la enseñanza pasa a ser, que no estoy de acuerdo, pero si, pasa en muchos lugares que es, lo único es la transmisión del conocimiento, o sea, nosotros los profesoras vamos y les decimos que hagan tal cosa, entonces ellos van, que eso creo que como que se tiene que romper un poco... y tener una visión más amplia de lo que es la enseñanza, por eso su relación con el aprendizaje y la interacción del alumno y el docente, que no es docente enseña al alumno y tan así, sino que es más amplio

VB: Bien, ahora entrando un poco en el tema que nos compete así en la investigación digamos. ¿Cómo definirías al juego? ¿Al juego como contenido?

E4: Y bueno el juego creo que es eee... una de las actividades fundamentales para, para el desarrollo y el aprendizaje de los niños, este... creo que va por ahí... es una de las herramientas fundamentales, una de las vías fundamentales por la cual podemos nosotros enseñar.

VB: Bien. ¿Qué valor le atribuí vos al juego en tus clases?

E4: Y bastante, o sea, trato más, lo que es nivel inicial... le atribuyo bastante valor, creo que es como el arma que más uso. Creo que el juego es lo que puede potenciar un montón de cosas, ya dentro de lo motriz y dentro de lo que hablábamos hoy, la imaginación, la creatividad, poder disfrutar.

VB: Bien. Te pregunto Agus, ¿características principales del juego infantil que podrías mencionar?

E4: Y bueno, eso que te decía hoy, que puedan disfrutar a través del juego... y después todo lo que te da el juego, todo lo que es aceptación de reglas, los hábitos de trabajo, motivación, el vínculo con los demás, la socialización a través del juego, la autonomía... no se si es por ahí la pregunta pero creo que es eso.

VB: Bien. Te pregunto, ¿qué rol tiene el juego en la Educación Física concretamente?

E4: Y eso, creo que es una vía o un aprendizaje, una herramienta para poder desarrollar todo esto, lo motriz, lo social, lo cognitivo, lo afectivo.

VB: Bien, ¿qué importancia le das al juego en la etapa inicial?

E4: 100%, 100% de importancia, es como te digo, es mi pilar fundamental y lo que más uso, creo que más a nivel inicial que todavía se están como conociendo ellos también, me parece importante que en el juego cada uno pueda, más allá de su nivel motriz, tener como su rol, entonces en el juego se da mucho, capaz que motrizmente no es tan bueno y puede tener un rol de líder que arma la estrategia o no sé, como que cada uno con sus características puede tener un rol y puede sentirse importante, puede conocerse, entonces creo que es como un combo completo.

VB: Buenísimo. Teniendo en cuenta un poco el contexto de pandemia que empezó en 2020 digamos, desde tu experiencia y tus vivencias, ¿cómo influyó la virtualidad en la enseñanza y en el rol docente que tuviste?

E4: Eee... hablando del rol docente creo que, que, hizo que nosotros nos pusiéramos como en un rol distinto, como que tratemos de buscar distintas estrategias, como que abramos un poco nuestra cabeza, que salgamos totalmente de lo que hacemos todos los días que es estar en movimiento, que es estar con la persona enfrente, real, este... y que busquemos otras estrategias para tratar de, en medida que se pueda, brindar lo mismo que querríamos brindar en una clase en el gimnasio. Como que nosotros tuvimos un trabajo bastante complicado pero yo creo que a la larga tuvo frutos porque hizo que nos pusiéramos más creativos y más innovadores.

VB: Bien. Con respecto a eso que nos contas, ¿qué modificaciones o adaptaciones tuviste que hacerle a las planificaciones para mantener esa continuidad?

E4: Primero creo que cambiamos el objetivo no, o sea lo primero que hicimos, las docentes por lo menos con las que yo trabajo también, cambiamos los objetivos, nos pusimos los objetivos en el contexto en el que estábamos y cómo íbamos a dar las clases, entonces, en principio eso, cambiamos los objetivos pero siempre tratando de seguir la línea por la que damos clase en el gimnasio... y que más me habías preguntado que me olvide.

VB: No, eee... con respecto a las planificaciones, además de los objetivos, las propuestas por ejemplo...

E4: Ahí va, bueno las propuestas las adaptamos a lo que es estar vía internet con niños que claramente se dispersan mucho más rápido, siempre no tratar de perder el vínculo, también esa era la idea un poco de los Zoom, no perder el vínculo afectivo obviamente con el niño, tratar de bueno, charlar un poco, ver en que andaban, hay niños que realmente la pasaron bastante mal y bueno, también nos parecía importante como darnos un tiempo al principio de la clase para no perder el vínculo y ver en que andaba cada uno, y después adaptamos las

propuestas siempre igual tratando de trabajar lo que está en los contenidos, o sea, si queríamos hacer algo con pelotas y sabíamos que no todos tenían, hacíamos pelotas con medias, pelotas con diarios, este..., adaptamos las propuestas también a las cosas que tenían en la casa, capaz no tenían una pelota pero si medias, capaz que no tenían algo para embocar pero si tenían un balde, no se... también pensando en que muchos padres no les gustan que jueguen con cosas que se pueden romper en la casa, también adaptar un poco a eso, pero... terminamos haciendo juegos que hacemos en el gimnasio como por ejemplo, terminamos haciendo lechuguitas y tomatitos, yo de este lado de la pantalla y ellos corriendo por la casa, o sea, creo que los niños enseguida después lograron adaptarse.

VB: Bien, buenísimo. Agus, ahora teniendo en cuenta el período que nos importa a nosotros, que es el período de marzo a julio del 2021, del año pasado, que ya en sí había como un año de antecedentes de virtualidad, entonces ya tenían una experiencia previa ustedes los profesores, ¿qué herramientas ahí se usaron para llevar adelante las propuestas, las prácticas, los contenidos?

E4: Para, ¿en qué sentido me decís que metodologías?

VB: Y... herramientas que digamos, que, algunas ya comentaste, pero por ejemplo, algunas cosas estrictamente de ese período del año pasado, teniendo en cuenta que ya habían transitado por un año de pandemia

E4: Bien, eee... en realidad usamos, como metodología usamos de todo, digo... todo lo que podemos hacer en una clase. También usamos música, este... nos dimos cuenta que a través de la música ellos captaban bastante nuestra atención, este... y podíamos estar como conectados así de esa forma, usar materiales alternativos que también era como una herramienta que nos ayudaba bastante a que estén motivados, a que sea algo diferente...

VB: Bien. ¿Consideras que el juego fue un contenido desarrollado?

E4: Sí claro, sí. En mi caso creo que todo lo que trate de hacer fue a través del juego, a través del juego porque creo que es una herramienta que después ellos solos pueden usar, que yo, nosotras, les compartíamos determinadas actividades o determinados juegos que, cuando se apagaba la cámara ellos podían seguir haciendo, sabiendo que muchas veces los padres los tenían, por temas laborales obviamente, encerrados casi todo el día a los chiquilines, entonces bueno, darles esas herramientas que después ellos pueden usar solos o con algún amigo, con el hermano... entonces también ayudarlos como a... a después poder jugar con autonomía, que ellos puedan crear sus propios juegos, que nosotros les demos algunas ideas y que ellos puedan después jugar con eso. Muchas veces me agarraban los padres y me

decían después, pa, estuvieron jugando con esto horas, y ta, eso estaba bueno porque muchas veces era una rayuela que les hacíamos hacer en el piso, lo que sea, que jugaban un ratito con nosotros pero después se quedaban jugando ellos solos. Entonces ta, eso estaba bueno y en mi caso era uno de mis objetivos también, que después ellos puedan jugar y jugar con algo que no sea capaz la computadora para muchos, o estar mirando la tele, como sacarlos de ese modo pandemia y ayudarlos a que disfruten y que se diviertan de otra forma.

VB: Bien. ¿Nos podés contar cómo eran las clases sobre el juego, alguna clase que te acuerdes o alguna experiencia?

E4: Si. Ta, primero eso, normalmente eee...dejábamos unos minutos para que ellos nos compartieran algo, nos contaran algo, o mismo muchas veces traían a los hermanos, como bueno, un poco más por ese lado social. Después empezábamos a movernos con música, les poníamos algún video o mismo solamente la música y nosotros también bailábamos, jugábamos a las estatuas, jugábamos a traer distintas cosas de la casa, no sé, una cuchara, una almohada, entonces ta, ellos estaban escuchando la música, a su vez estaban corriendo y se estaban moviendo para traer cosas, como una entrada en calor, una parte inicial de lo que sería en el gimnasio. Y después muchas veces capaz hacíamos capaz actividades más estructuradas por decirlo de alguna forma, yo qué sé, con una pelota o con una pelotita de media, todo lo que son habilidades de lanzar y recibir por ejemplo, más guiado y al final siempre tratábamos de hacer algo más jugado, como yo jugué lechuguitas y tomatitos y lo hicieron bárbaro, un juego que decís nunca lo haría por zoom eee... terminó saliendo bárbaro y los chiquilines estaban felices. Y así más o menos era la estructura de la clase, después bueno, nos despedíamos, pero... lo más parecido al gimnasio.

VB: Bien. Eee... ¿Qué podés destacar de las prácticas de las prácticas con nivel de 5 años inicial en relación a la enseñanza del juego? Algo que quieras destacar, de ellos, como respondieron...

E4: Creo que los niños más rápido que los adultos se adaptaron de lo que era la clase de Educación Física por zoom, a nosotros como profes, como te decía hoy, nos hizo como reflexionar un poco más, indagar un poco más, buscar estrategias que a veces, ya sabes cómo vas a dar la clase, ya sabes lo que venís haciendo y vas y haces, haces y haces, esto nos hizo como, bueno, sentarnos y reflexionar y ponernos un poco a pensar como realmente podíamos llevar a cabo estas clases para que sean productivas, y creo que los niños enseguida lograron adaptarse, ya en ese periodo del 2021 que ustedes hablan los niños ya estaban más que acostumbrados, este... y terminó siendo a los que menos les costó me parece... son un poco más flexibles.

VB: ¿Consideras que existe algún otro efecto que haya dejado la enseñanza del juego en esta modalidad sobre los aprendizajes por ejemplo?

E4: Y si, yo creo que hoy en día viéndolos en general, a nivel motriz, estamos un poco en un debe. Por más de toda buena voluntad, media hora por semana no arregla y no hace que el trabajo sea el mismo que podríamos haber hecho. A nivel motriz creo que si estamos en falta, a nivel motriz si, por lo menos así con nivel inicial, que no es solamente nuestra clase, sino es el movimiento en una placita, el movimiento en un parque, el movimiento corriendo al colegio, yendo en chivita al colegio, este... todo eso no lo tuvieron y se nota, tipo el bagaje motriz es bajo en comparación... en mis pocos años de experiencia digo, y en comparación a otras generaciones creo que a nivel motriz estamos en falta.

VB: Bien, buenísimo. Agus, ¿algo más que quieras agregar? ¿Algo que te quedó pendiente o tengas ganas de contarnos?

E4: No, creo que no, eso, tratar siempre de pensar, en estos tiempos de pandemia, la importancia de pensar en los chiquilines, pensar en que es lo mejor para ellos y hoy en día como profes pararnos sabiendo que ellos tuvieron dos años así, de esta forma, como que muchas veces tenemos las expectativas mucho más altas y vamos a la clase y decir esto ya lo tendría que haber dado y no está saliendo y esto ya lo tendrían que haber dado en nivel 4 y no lo saben y... como que también a veces entre comillas te frustra un poco porque como que quieres avanzar pero a su vez hay un montón de experiencias motrices que ellos no vivieron, entonces como, como ta, tener paciencia y ta, entender que ellos estuvieron dos años casi sin moverse, porque muchos es así, casi sin moverse, y ser pacientes y tratar de que, nada, que disfruten del movimiento y eso, tratar de enseñarles y darles herramientas para después puedan jugar con autonomía, si les enseñó el pato ganso luego en el recreo pueden jugar solos, si les enseñó... como que para mí eso es bastante importante... que las cosas que les transmitíamos, todo esto de valores, hábitos, que no quede solo en palabras, sino que después ellos bueno, puedan también jugar con autonomía sin nosotros, sin que nosotros les estemos que tienen que agarrar la pelota y tirarla para arriba... sino como que seamos también una vía para que después ellos tengan gusto por eso, por hacerlo y que lo hagan en otro lado, solos, y que no nos necesiten siempre... nada, un poco de eso.

VB: Bueno Agus, muchísimas gracias, por todo, por compartir todas tus experiencias, estuvo buenísimo.

## **Entrevista 5**

VB: ¿Por qué elegiste Educación Física como profesión?

E5: Pa... hace tiempo jaja. Básicamente... la primera elección fue porque me gustaba, eee... ser practicante digamos, porque practicaba mucha actividad física, muchos deportes diferentes y me sentí a gusto, y porque proyecté que era lo que quería estudiar. No había, al momento de presentarme al ISEF y dar el examen de ingreso, y yo te diría que tampoco durante el primer año de la carrera, no lo había pensado como desde el lado como, de ser educadora, pero eso con la formación de lo que era el profesorado en ese momento como que me fue despertando ese interés y ese compromiso, y esas ganas de poder intervenir y ayudar a otros... el disfrutar del movimiento y del cuerpo como lo había yo. Bueno, después con la formación y eso fui descubriendo y desarrollando esa vocación que no supe desde el principio que la tenía.

VB: Te consulto Carla. ¿Hace cuanto trabajas en el área?

E4: Y... saca la cuenta, desde 1992. Empecé trabajando en realidad como estudiante en el 92, y en el 94 y como docente. Me recibí en diciembre del 93 y en el 94 ya comencé a dar clases, ya con el título vamos a decir y en distintos lugares.

VB: ¿Y qué te motiva hoy para seguir vinculada al área de la Educación Física?

E5: Y bueno, evidentemente fue como que desarrolle una pasión por la Educación Física y la enseñanza, es más, además como me siento muy a gusto en los lugares que estoy... y uno hace cierto recorrido de... este, hasta el momento que tiene que elegir donde quedarse, y bueno, tengo la suerte de estar vinculada a dos instituciones y tengo todo mi horario laboral en dos instituciones, en un colegio privado doy clases de docencia directa de Educación Física, y después en la universidad, entonces... en la universidad en el ISEF, entonces también dando clases en formación docente de la Licenciatura, entonces creo que bueno, digamos que tengo, me gusta lo que hago, me voy retroalimentando todo el tiempo y eso me hace seguir hasta que bueno, pueda jubilarme también, no quiere decir que no esté pensando también en hacer otras cosas.

VB: Bien jaja. Desde tu visión, trajiste algunos conceptos ya como Educación Física y enseñanza, te preguntamos. ¿Qué es la Educación Física para vos y qué sentido tiene en el sistema educativo?

E5: Bueno, este... no es tan sencilla esa pregunta pero, eee... para mí la Educación Física es como... es una práctica pedagógica, en ese sentido es para mí, la forma de poder intervenir en la educación, promocionando o promoviendo el gusto por el movimiento y educando en el movimiento y tratando de, digamos de potenciar y de generar y formar hábitos que sean saludables por supuesto, pero también hábitos que hagan felices a las personas. Lo veo a la



Educación Física como eso, como un área de intervención donde nosotros los profes somos como agentes de... que acompañamos la formación del individuo y que buscamos que cada persona, niño o adulto, se sienta realizado, se sienta a gusto, conforme y conforme y disconforme al mismo tiempo, porque siempre se estaba buscando más en el sentido de exploración de sus posibilidades y de prácticas de actividad física. Bueno, no sé, eso básicamente a lo que es Educación Física, y después, enseñanza para mí, es claro que es un proceso que nosotros somos responsables y tenemos que encontrar el camino de transmitir un saber al otro, a la otra persona. Nosotros nos formamos y supuestamente tenemos ese conocimiento que queremos que el otro lo incorpore y bueno, y la enseñanza es como encontrar la forma para cada uno, para que cada alumno pueda aprender mejor, por ahí lo veo yo más o menos, no sé si fui clara, cualquier cosa me preguntan.

VB: Muy bien. Esa idea de enseñanza que nos acabas de mencionar, ¿es la idea que crees que se tiene que plantear en los centros educativos o crees que hay otra idea de enseñanza? ¿cuál es si existe otra?

E5: Si, este... yo creo que esa es la que debería, por lo menos debería reinar en el sistema educativo. Este... en la que... después cada uno, cada centro tiene, digamos, una filosofía, y cada profesor a su vez puede configurarla de forma distinta, pero entiendo que en la enseñanza hay como tres cuestiones que tienen que estar claras, que una es el objeto de conocimiento que se quiere enseñar, otra es el docente y otra es este... el alumno digamos, quien se supone que tiene que aprender, quedar de aprender esos contenidos. En el sistema educativo, es un sistema que justamente en que, se asiste para enseñar nosotros y aprender los alumnos, más allá de que los alumnos nos enseñan mucho y nosotros aprendemos mucho... pero sintéticamente para hacerlo más sencillo es eso, yo creo que sí, que esta concepción de enseñanza es la que debería de circular en las instituciones educativas.

VB: Bien. ¿Cómo definirías ahora juego? Juego es un término que tenemos bastante importante dentro de la investigación, como lo definirías vos.

E5: Bueno, eso también es otro membrete... es como teóricamente también se puede definir con distintas prevalencias pero a ver, para mí, digamos, desde la práctica, desde las clases, desde lo que yo hago, los juegos los defino en principio como una actividad lúdica donde acordamos algunas reglas para divertirnos, o sea, con ese objetivo por un lado recreativo, de diversión, y desde digamos, desde quien enseña, lo concibo al juego como una herramienta también, como una herramienta que me permite, a través del juego, trabajar otras cosas, otros contenidos, lograr otros objetivos que no es el simple jugar, la simple actividad lúdica.

VB: Y ¿cuáles son las principales características del juego infantil?

E5: Ahí este... no sé, sería capaz de diferenciar un poquito lo que es el juego... no me sale la palabra, el juego espontáneo del niño y lo que es el juego en ese otro contexto que te estaba diciendo, de la clase, en términos de la enseñanza. El juego del niño, digo, en estas edades infantiles es algo como, primero, muy natural, muy... es una actividad como necesaria, que fluye, motivante, que los envuelve en su realidad y que lo disfrutan... este, es la forma que tienen de ir descubriendo y conociendo el medio también en el que interactúan, este... van conociéndose a sí mismos, entonces, es como, para ellos, entiendo que ese juego espontáneo es la forma de comunicarse, de vivir, de estar en el mundo, y bueno... mirándolo como más desde el docente, el juego en estas edades lo veo como algo muy propio de estas edades... es como algo bien natural que ellos lo están esperando, en ese sentido, bien recibido siempre y como te decía, por eso es como un buen gancho, una buena herramienta para conseguir otras cosas. Y bueno, también en edad infantil, la infancia tiene como muchas, muchas etapas y varía también en las distintas edades, como ese juego va dotando distintas características en función de la edad de cada niño, así que bueno, es eso, muy cambiante, pero algo muy presente y muy positivo que le permite como crecer y conocer al mundo e interactuar con los otros, es como una forma muy natural en ellos.

VB: Bien. Para nivel inicial, ¿qué objetivos te planteas en la enseñanza del juego?

E5: Bueno, en la enseñanza del juego, los objetivos que me planteo, por un lado, hay mucho de lo cognitivo en el sentido que se entienda, que el niño pueda entender el juego, o sea, comprenda las reglas, que aprenda a identificar que se construye colectivamente el juego y cada uno tiene que aportar lo suyo... eso como progresivamente, de a poquito, en las distintas edades. Por ese lado, lo cognitivo en ese sentido, y después como también estoy buscando un objetivo motor, en el sentido de que bueno, hay juegos que involucran distintas habilidades y bueno, también uno los va seleccionando en función de estos dos ejes, de lo motor y de lo cognitivo y comportamental vamos a decirle, digamos que, de lo que se puede ir logrando, este... por ahí.

VB: Bien. Teniendo un poco el contexto de pandemia como de fondo, que se desarrolló desde el 2020, desde tu vivencia, ¿cómo influye la virtualidad en la enseñanza y en el rol docente? ¿cómo influyó?

E5: Pua... y bueno, creo que tuvo un fuerte impacto, algunas cosas... yo siempre veo lo positivo, me gusta empezar de pronto por ahí y para mí personalmente fue como un gran desafío que potenció, como me movilizó y potenció a descubrir otras formas de enseñar. fue un gran desafío y nunca hubiera pensado antes hacer videos no, o dar clase en zoom con preescolares... como nos llevó a hacer, experimentar en situaciones didácticas que nunca me

las había planteado y por supuesto que bueno, lo pude por suerte transitar sin demasiada angustia en el sentido de que bueno, lo nuevo siempre te moviliza y te da un poquito de cosa pero ta, por suerte pude ir resolviendo y me gusto y pase bien. Tenía por supuesto las condiciones también de espacio, de material y todo para poder ser así. Ahora, por otro lado digo, eee... por supuesto que la presencia, lo presencial es irremplazable y evidentemente en ese sentido se perdió un montón de posibilidades y comunicación y bueno, este... además, el hecho de que, con los niños chicos también estaba con los padres, porque no pueden manejar los medios tecnológicos no estaban solos, o sea, claro, siempre estabas trabajando con la familia, con un adulto atrás, este... eso no ayudó a los niños especialmente, más allá que a nosotros también nos generaba otra sensación de estar siendo vistos todo el tiempo, evaluados y cuestionados en el buen sentido, pero... a los niños, no tuvieron ese espacio de ser autónomos, independientes. Más allá de que se lograron muchas cosas, el hecho de estar en una clase y estar con otros, y bueno, todas esas cosas que se perdieron que ha costado volver a recuperar. No sé si te contesté o me fui por las ramas...

VB: Si si si, perfecto. Ahora te consulto, ¿qué modificaciones o adaptaciones tuviste que realizar con respecto a las planificaciones por ejemplo, en ese tiempo de pandemia para mantener la continuidad educativa?

E5: Y bueno, si, muchas. En realidad tuvimos que como... priorizar cuestiones, priorizar contenidos, seleccionar algunos que fueran viables de bueno, de enseñarlos en poquito tiempo y especialmente, lo que en la planificación hacíamos era cómo a partir de los distintos contenidos, proponer una variedad de actividades en realidad, con el objetivo también de darle ideas a los padres, a los que estaban acompañando a los niños ahí para que luego ellos puedan continuar trabajando o estimulando en casa. En ese sentido la planificación era como, tratábamos que en muy poquito tiempo, porque las clases eran aún más cortas de lo normal, que en presencia, poder tener una llegada en mostrar algo, jugar con ellos un rato, mantener lo que era el vínculo afectivo con los alumnos y dejar idea a los padres... de hecho, siempre acompañamos la clase digamos, se enviaba un mail como con un memo de lo que había sido la clase, la propuesta con ideas ampliadas, entonces eso, era como que buscábamos darle una mano en ese ratito que estaban con nosotros, que los chicos pasaran bien, se encontraran con nosotros, con los otros amigos, nos movíamos un poco, hiciéramos algo, pero este... complementado con esta otra información que le llegaba a la familia para que él pudiera y quisiera, tuviera elementos para seguir trabajando ellos.

VB: Bien, ahora preguntamos específicamente del periodo marzo a julio del año 2021, del año pasado, donde ya se supone que había un año de experiencia digamos, de toda esta

modalidad virtual, ¿qué herramientas o metodologías utilizaste para adaptar las propuestas y estas situaciones didácticas que nos contas?

E5: Bueno, en realidad este... no hubieron muchos cambios del primer año al segundo, porque bueno, porque encontramos rápidamente, me sorprendió eso también, como que muy rápidamente fuimos encontrando o sea, experimentamos por supuesto las primeras veces y fuimos encontrando la forma. De hecho, al inicio empezamos haciendo videos, pero ya en el 2020, después que vimos que esto quedaba instalado empezamos con clases sincrónicas por zoom, y en el 2021, en ese periodo que vos decís mantuvimos las clases semanales, este... pero se hacía ya cuesta arriba, ya no quería más nadie tener virtualidad, entonces bueno, era más difícil pero bueno, siempre usamos como las mismas herramientas, fue siempre por clase zoom y seguimos mandando el protocolo... en algunos casos, en algunos niveles de pronto además se les sumaba el video, nosotros realmente como profes nos exigió mucho trabajo, mucha demanda, que si bien presencialmente no trabajamos tantas horas con los niños, tenía todo un tema, producción y trabajo muy grande... pero en realidad, en ese periodo específico que mencionas no hubo grandes innovaciones, fue como, lo que nos dio mejor resultados lo mantuvimos, pero como te decía, con otros costo energético porque había que remarla, era como estar remando en dulce de leche como dicen.

VB: Bien. ¿Consideras que el juego fue un contenido desarrollado en esas instancias?

E5: Eee... no mucho en realidad, fue la forma jugada vamos a decir, más la tarea jugada que el juego mismo, este... porque ta virtualmente era muy difícil la organización de un juego así colectivo y todo, era como que, con edades chiquitas estoy hablando, con los grandes había otra interacción donde ellos este... también podían manejar el programa, el Zoom, y cómo estar interactuando con algunos tipo juegos de tirar dados, avanzar y esas cosas. El juego digamos, jugábamos a muchas cosas pero como te decía, herramienta de hacer la tarea, de plantear la exploración de algunos materiales, este... pero no tuvimos oportunidad de hacer juegos colectivos, de grandes desplazamiento con la fantasía de que no se, los pollitos no sé, pollitos vengan a mí, no sé, estoy pensando en esos juegos típicos que haces en esas edades de persecución, de exploración, cuentos jugados... siempre era como bueno, buscar la tarea jugada pero no específicamente el juego como un contenido que desarrollamos, entendés?

VB: Si, se entendió. ¿Qué podés destacar de las prácticas con nivel inicial 5 años con relación a esto, la enseñanza del juego?

E5: ¿Ya en situación normal estamos hablando?

VB: En realidad en virtualidad, ¿qué destacarías?

E5: Ah, a ver, repétime la pregunta otra vez.

VB: ¿Que podés descartar sobre las prácticas con nivel inicial en relación a la enseñanza del juego? Con nivel 5.

E5: Mmm... y bueno, no sé qué decirte porque es lo que te planteaba recién, este... a través del zoom fueron pocas veces las que pudimos entre nosotros crear juegos y que ellos propusieron muchas cosas, o sea, más allá que yo tiraba un disparador, pero como te digo, una tarea jugada y ahora qué más podemos jugar, qué más podemos hacer con esto, con aquello, pero... no veo que decirte, o sea, no te sabría que decir, que destacaría, porque yo entiendo que no lo pudimos trabajar bien, este... y teníamos que estar continuamente cuidando que no se golpearan, el espacio que ellos tenían tampoco era el acorde entonces como, era como, trabajar a través de la pantallita era muy distorsionante, el zoom digamos, no había una posible interacción, y tampoco, era que buscábamos en ese media hora que los veíamos como moverse mucho, también nos pasaba que alguien quería mostrar algo, los otros 24 se quedaban quietos en la pantalla mirando, entonces no podíamos estar mirando, mirando y mirando porque si no el tiempo de exploración y de practica se reducía mucho, entonces era más proponer tareas y yo iba mirando por la pantallita digo ay, miren ahora tal, lo ampliaban y miraban lo que había hecho tal persona, tal niño, tal otro, pero bueno, no te sabría contestar eso.

VB: Bien, la última pregunta Carla. ¿Qué efectos consideras que tuvo la enseñanza del juego en modalidad virtual sobre los aprendizajes de los niños?

E5: Efectos, bueno. Y bueno, yo creo que, que fue bastante negativo en el sentido de efectos, como te decía, como que no era el ámbito natural de exploración y de trabajo, entonces, no hubo demasiada, no se logró demasiada enseñanza, sino que más bien era como una práctica de juegos y distintas tareas jugadas, este... en ese sentido es como bueno, no tengo muy claro lo que me estas preguntando, no me había puesto a pensar en esto, porque realmente dentro de mi planificación no era un objetivo enseñar juego, eran otros los objetivos que buscábamos en la pandemia, entonces, en ese sentido quedó relegada la enseñanza del juego y se buscaba eso, era más un medio para llegar y promover una actividad, movimiento y mantener fundamentalmente el vínculo afectivo con ellos... eso creo que fue lo más grave, que no se pudo abordar como contenido específico.

VB: Bien, ¿algo más que quieras agregar? alguna opinión, reflexión, experiencia...

E5: Sobrevivimos a la pandemia y creo que hicimos lo mejor que pudimos y fue realmente notorio los niños que nos acompañaron en el zoom, las familias que pudieron organizarse y

estar, realmente cuando llegamos a la clase después, fue un continuar, no había habido un corte, en cambio, con esas familias que no se conectaban, los niños cuando realmente volvieron a estar en el grupo y conmigo, hubo un periodo de adaptación bastante embromado, eso me pareció importante, más allá de que motivamente lo que se haya podido avanzar o no fue relativo, se logró mantener ese vínculo afectivo que en estas edades es especialísimo, así que bueno, por lo menos logramos eso

VB: Bien, buenísimo Carla.