

JUEGO, ASÍ EN LA ESCUELA COMO EN LA VIDA

Subsecretaría de Fortalecimiento Institucional
Dirección General de Bienestar Educativo
Subdirección de Participación, Derechos y Comunidad
Equipo del Programa Escuela Comunidad

Córdoba, Año 2024



INDICE

I. INTRODUCCIÓN	PÁG. 3
II. ¿DÓNDE ESTÁ EL JUEGO? ¿QUIÉNES JUEGAN?, ¿EN LA ESCUELA SE PUEDE JUGAR?.....	PÁG. 5
III. ESPACIOS DE JUEGO Y APRENDIZAJE ENTRE DOCENTES	PÁG. 7
IV. TIPOS DE JUEGOS QUE PUEDEN EXPLORARSE EN CADA ESPACIO DE APRENDIZAJE ENTRE DOCENTES.....	PÁG. 10
V. CREANDO LUDOTECAS ESCOLARES	PÁG. 13
VI. "A JUGAR SE APRENDE... JUGANDO" UNA MIRADA LÚDICA AL PATIO ESCOLAR.....	PÁG. 16
VII. A MODO DE CIERRE	PÁG. 18
VIII. ANEXO I	PÁG. 19
IX. ANEXO II	PÁG. 21
X. BIBLIOGRAFÍA.....	PÁG. 31

JUEGO, ASÍ EN LA ESCUELA COMO EN LA VIDA

“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan”.

JEAN PIAGET

I. INTRODUCCIÓN

El presente documento constituye una reformulación del texto originalmente titulado *“Jugando aprendo a vivir”* elaborado por el equipo técnico de Jugando aprendo a vivir y producido en el marco del Programa Escuela Familia Comunidad por María Alejandra Carrizo, Mónica Victoria Chudnobsky, María Jesús García y Sofía Verónica Pasamonte. Su propósito es recuperar y poner en valor la dimensión vital del juego y su papel en las infancias y adolescencias. Así como su potencial para expandir el repertorio de experiencias y conocimientos, promover la curiosidad, la exploración, la autoconfianza y la interacción con otros para pertenecer e incluir. Del mismo modo, se destaca su lugar para favorecer la expansión de diferentes lenguajes de modo convergente, es decir, su dimensión multimodal.

Dicho esto, el juego en la escuela es posible de ser pensado como práctica o como objeto y en tanto tal, puede ser un instrumento que nos permite, entre sus múltiples posibilidades, focalizar en tres núcleos de la relación escuela, familia, comunidad, que nos resultan significativos.

- 1) El motivo o la invitación a encontrarse, es decir, la escuela convoca a un encuentro y en ese encuentro se juega, entre docentes y familias, entre estudiantes, docentes y familias y todas sus combinaciones.
- 2) El juego puesto en el centro como experiencia, promueve en las interacciones entre los sujetos que participan, transformaciones en las visiones de muchos supuestos establecidos. Desmonta estereotipos en relación a quién es el otro, lo que espera y lo que se puede esperar de él, a la

vez que se sale de esas experiencias placenteras con la sensación de haber construido la promesa de que ahora nos vamos a hablar de otra manera, nos vamos acercar de otra manera, vamos a decir lo que pensamos y a pedir lo que queremos de otra manera.

- 3) Cuando el juego forma parte de la cotidianeidad de la propuesta educativa, los aprendizajes escolares y las apropiaciones socioeducativas se enriquecen considerablemente.

La propuesta *“Juego, así en la escuela como en la vida”* es una invitación a crear -o recuperar si ya hubo experiencias previas en esta dirección en la escuela- un espacio de reflexión sobre la necesidad e importancia de la participación de las familias y la comunidad en el ámbito escolar, emprendiendo juntas un camino que permita el diálogo y el intercambio mediado por el juego.

En esta línea, el presente material se organiza del siguiente modo: en primer lugar se caracteriza el juego como actividad para luego pensarla en su vínculo con la escuela. Se presenta en transversalidad a la vida misma. Por lo tanto, no es exclusiva de las infancias y adolescencias, sino también su presencia e importancia en el mundo adulto. En segundo término, se presentan algunas orientaciones para generar este tipo de espacios en el ámbito escolar. En este sentido, se propone, entre otras posibles acciones, la instalación de una ludoteca que se acompaña de dos anexos cuyo fin es recopilar algunos juegos para contribuir a pensar y desarrollar este tipo de proyectos en la escuela.



II. ¿DÓNDE ESTÁ EL JUEGO? ¿QUIÉNES JUEGAN?, ¿EN LA ESCUELA SE PUEDE JUGAR?

Es indiscutible el valor pedagógico y psicosocial del juego en las infancias, ya que posibilita un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. El juego desempeña una función clave en cuanto al desarrollo de comportamientos sociales, concretamente de la cooperación, así como de aspectos de la personalidad como la perseverancia, concentración, reflexión y autonomía.

El juego alegra el ánimo, crea un estado mental que nos habilita para empezar a entender los problemas. Su ausencia entristece, opaca el mundo y las experiencias intersubjetivas. El juego, en general, puede ser un disparador de toma de conciencia, una herramienta, un facilitador de otros elementos que nos ayuden a construir. Por estos motivos es valioso revalorizar el juego en la escuela. Recuperar el valor del juego por el juego mismo sin que éste pierda ninguna de sus características.

El **JUEGO** es una actividad:

- Libre y voluntaria
- Divertida, placentera
- Tiene un espacio y un tiempo concretos y establecidos de antemano
- Es reglada
- Tiene un fin en sí misma, lo importante para quien juega es el juego mismo y su único objetivo es jugar.
- Compromete a la persona toda, quien juega se entrega en cuerpo y alma, se pone de manifiesto su historia personal, sus valores, su cuerpo, es una instancia en que nos permitimos ser de otra manera que en la vida real. (Huizinga J. 1949).



Al promover estas características fundamentales, se pueden construir experiencias educativas alternativas, a través del trabajo conjunto entre maestras/os, equipos directivos de las escuelas y la comunidad representada en la familia, en un proceso de intercambios que recorren diversas etapas. El punto de partida generalmente consiste en desmitificar el juego como una actividad exclusiva de la infancia... los adultos también podemos jugar y enseñar jugando.

“...El juego puede ser considerado un escenario pedagógico natural que permite al docente si conoce bien a quienes juegan establecer estrategias de aprendizaje basadas en él” (Ortega R. 1990).

Creemos que la escuela es un espacio fértil para atender a las necesidades e intereses de todos los actores de la comunidad educativa: estudiantes, familias, docentes, directivos, personal de la institución, vecinas/os; para posibilitar que se constituyan en protagonistas de las instancias de aprendizajes significativos. Desde allí, consideramos que la escuela puede generar nuevos procesos alternativos en las relaciones sociales. En este sentido, toda persona tiene algo que aprender y algo que enseñar. Toda comunidad tiene problemas y necesidades, pero también saberes, capacidades y recursos que a menudo no son valorados, o reconocidos como tales. Esta propuesta invita a la creación de un espacio de reflexión sobre la necesidad e importancia de la participación de la familia y la comunidad en el ámbito escolar, emprendiendo juntas un camino que permita el diálogo y el intercambio mediado por el juego.

Es por esto que entendemos al juego como un espacio que, desde el placer y la libertad, es construido responsablemente por todos los sujetos; es capaz de diseñar nuevas situaciones de aprendizaje. Paulo Freire, en sus publicaciones, nos anima a construir una escuela que recupere la alegría del enseñar y del aprender, construyendo una escuela desde el juego, la risa y las expresiones populares en los procesos creativos porque cuando estamos jugando no somos conscientes de nuestro propio ser. La auto-observación y la autocrítica desaparecen, olvidamos nuestra capacidad potencial y perdemos el miedo al ridículo y hasta somos capaces de olvidarnos de nosotros mismos. De esta manera, al implicarnos totalmente en el juego nos volvemos libres.

Para desarrollar experiencias de juego en la escuela y proponerlo como un espacio de encuentro e intercambio es importante compartir espacios de juego y aprendizaje entre las y los docentes de la escuela (lectura, debates, mesa de trabajo, caldeamiento, espacios vivenciales, técnicas de juego). Realizada esta experiencia entre docentes se puede proponer el juego a las y los estudiantes, incluir juegos en reuniones con las familias u organizar jornadas mediadas por el juego entre escuela, familias y comunidad.

III. ESPACIOS DE JUEGO Y APRENDIZAJE ENTRE DOCENTES

Los espacios vivenciales entre docentes tienen por objetivo recuperar el sentido y valor del juego, conocer técnicas, tipos de juegos y acercarse a los fundamentos conceptuales. Vivir estas experiencias entre adultos es condición necesaria para poder proponer espacios de juego con familias, estudiantes y comunidad.

Los juegos grupales ayudan a construir la confianza y la pertenencia a un grupo de aprendizaje ya que los errores son fuente de reflexión y análisis colectivo. La propuesta de actividades se hace pensando en la necesidad de cada grupo y los propósitos del encuentro.

En algunos casos se puede trabajar con la **MODALIDAD DE TALLER** que posee las siguientes características:

- Los participantes aprenden a partir del descubrimiento de su propio conocimiento.
- Se funda una metodología participativa de acción reflexión.
- Promueve el trabajo interdisciplinario.

La metodología participativa está diseñada para desarrollarse en un ámbito lúdico, creativo, libre, democrático y crítico. Se apoya en el juego, instancia plena de creación que permite descubrir nuevas formas, actitudes, ideas, reflexiones, sentimientos; es un placer diferente donde cada cual puede sentir y expresarse, y así aprender jugando. Parte del hecho creativo como elemento movilizador de sus estructuras, tiene el deseo de dar la palabra y promover la construcción colectiva. Esta metodología facilita la articulación entre la teoría y la práctica, permitiendo adquirir nuevos conocimientos de una forma dinámica y participativa. En cada encuentro se selecciona y se decide un eje temático vertebrador en donde se despliegan distintas técnicas de juegos: *“Juegos cooperativos”*, *Juegos de Distensión*” por ejemplo, sobre el cual giran las actividades puestas en práctica en los mismos.

Antes de comenzar cada encuentro...

Caldeamiento Grupal



¿Qué es el CALDEAMIENTO?

Es una técnica que consiste en poner al grupo en situación apta para iniciar una actividad, en este caso el juego. La/ el coordinador/a invita a todas/os a ponerse en círculo y propone mover una parte del cuerpo, el grupo lo sigue, luego pasa el protagonismo a la persona de al lado para mover otra parte del cuerpo, y así sucesivamente. El protagonismo va circulando por todo el grupo. El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la educación es desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Pueden utilizarse en **DIVERSOS MOMENTOS**:

- a) Al inicio de la jornada, para permitir la integración de las/los participantes.
- b) Después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a las/ los participantes.

El abuso en las dinámicas de animación puede afectar a la seriedad de la jornada de capacitación. Por lo tanto, siempre hay que tener claro el objetivo para el cual utiliza estas técnicas. Las personas que llegan al taller generalmente provienen de otros ámbitos donde la subjetividad, la calidad del vínculo y la lógica de la comunicación son radicalmente distintas a las que se van a desplegar en el taller. De esta manera, es conveniente utilizar la técnica de caldeamiento en un primer momento, porque sirve para distanciarse de las tensiones, conocerse o re-conocerse, comprender que aquí se podrá ser humano... sensible. Que cada encuentro es un reencuentro que marcará el clima y la capacidad de diálogo del taller.

IV. TIPOS DE JUEGOS QUE PUEDEN EXPLORARSE EN CADA ESPACIO DE APRENDIZAJE ENTRE DOCENTES

1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN
2. JUEGOS DE CONOCIMIENTO
3. JUEGOS DE AFIRMACIÓN
4. JUEGOS DE CONFIANZA
5. JUEGOS COOPERATIVOS
6. JUEGOS DE DISTENSIÓN
7. JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente se trata de juegos para aprender los nombres y alguna característica mínima (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 20)

2. JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Son juegos destinados a permitir a los participantes en un encuentro conocerse entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación. Los juegos son muy sencillos y facilitan crear un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando no se conocen. (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 32)

3. JUEGOS DE AFIRMACIÓN

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de las/los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo, tanto internos (autoconcepto, capacidades, etc.) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, etc.).

Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras, de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poder expresarlas tanto de forma verbal como no verbal, potenciando la aceptación de todos en el grupo; otras, de favorecer la conciencia de grupo. El desarrollo de los juegos pone muchas veces de manifiesto cómo la afirmación personal en el grupo, o de éste, implica en numerosas ocasiones la negación o descalificación del otro, en lugar de basarse en la propia realidad. Por ello, hay que tener cuidado a la hora de plantear el juego.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad. Estos juegos enmarcan a veces situaciones de un relativo enfrentamiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores, la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil. (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 48)

4. JUEGOS DE CONFIANZA

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza de uno mismo en el grupo. Construir la confianza dentro del grupo es imperante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Los juegos de confianza necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 75)

5. JUEGOS DE DISTENSIÓN

Son juegos que, fundamentalmente, sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo. El movimiento y la risa actúan como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones.

Los juegos de distensión pueden tener diferentes finalidades: "calentar" al grupo, tomar contacto entre los participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común. (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 193).

6. JUEGOS COOPERATIVOS

Los valores que surgen en situaciones de cooperación son los que se intentan promover con esta propuesta: la sensibilidad, la ayuda mutua, la coordinación de esfuerzos, la valoración y la amistad son elementos que se debieran incluir en una propuesta de trabajo en la escuela. Promover una dinámica de la cooperación es fundamental para el educador. La participación, la solidaridad, la esperanza, la confianza y la comunicación están presentes en el juego cooperativo. Los juegos aquí propuestos tienen una estructura cooperativa, centrados en la unión y no en "unos contra otros", juegos que se centran en metas colectivas y no en metas individuales.

Las características de los **JUEGOS COOPERATIVOS** son:

- Liberan de la competencia
- Liberan de la eliminación
- Liberan para crear
- Liberan de la agresión física

7. JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar estas situaciones de una forma creativa. (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 167). Se adjunta en ANEXO II una recopilación de juegos para llevar a cabo talleres.

...“Una escuela, un aula, pequeños bancos, guardapolvos raídos, sonrisas instaladas en las caritas de unos niños que cambian sus actividades habituales e invitan a sus padres a trabajar con ellos.

La seño orienta y da las consignas; en la esquina una niña, su madre y su abuela bordan con brillantes lentejuelas el disfraz de princesa con el que más de una nena soñará que lo es.

Están jugando, están armando un fondo de juguetes para su futura ludoteca escolar, las madres comparten estas actividades “poco comunes” en la escuela y los niños las disfrutan, las gozan, realizando algo que moviliza sus emociones y les produce placer...”

Proyecto Jugando Aprendo a Vivir

V. CREANDO LUDOTECAS ESCOLARES

Si queremos tener un “espacio” concreto para la reflexión y el juego, un lugar donde el juego “tenga lugar” es imperiosa la creación de una ludoteca. Por lo tanto el marco institucional del juego en la escuela es este espacio. La ludoteca en la escuela es una alternativa a los efectos individualistas de la cultura de la imagen, ofreciendo nuevas vías de expresión, a través del juego imaginativo.

Es un espacio que facilitan múltiples dinámicas adecuadas para estimular el desarrollo del juego de acuerdo a cada necesidad, grupo, edad y contexto. Se establecen, entre otras modalidades, un sistema de préstamo, similar al de una biblioteca, del material lúdico que la ludoteca posea (juegos de mesa, libros de cuento, juguetes, títeres, disfraces, material lúdico descartable, etc.). También, quienes participan de programas tales como talleres múltiples, exposiciones, muestras, kermeses, funciones de teatro y títeres, encuentro de cuentacuentos, salidas grupales, visitas, actividades lúdicas en el recreo, etc. Las ludotecas programan sus actividades anuales en función de un proyecto pensado en la identidad del barrio y las necesidades de cada comunidad en particular. (Koconós Nicolás 2003).

Algunas actividades de la ludoteca están orientadas a generar espacios-taller, creando nuevos lazos de apropiación como espacio comunitario. Los talleres de construcción y creación de su propio material de juegos y juguetes con material de descarte y definitivo, atrae tanto a estudiantes como a docentes y familias.

“La ludoteca escolar es un concepto y un objeto. Es un concepto porque es una idea acerca de cómo organizar los materiales para jugar a partir de un sistema de criterios. Está organizada a través de tres formatos de juego:

1. Dramatización
2. Construcciones
3. Juegos con Reglas Convencionales

Considerando que cada uno de ellos implica desafíos y potencialidades para el aprendizaje y el desarrollo. De este modo, se reconocen los saberes y experiencias de docentes en relación al juego, jerarquizando a cada uno de los formatos a través de una selección de materiales idóneos específicos.

La Ludoteca Escolar es un objeto porque es una unidad material: los juegos y juguetes que la conforman constituyen un único objeto, independientemente del embalaje (cantidad de cajas). Identificarla como una unidad requiere el aprendizaje de un nuevo concepto que permita representar a esta cantidad de elementos en un único grupo que los incluya a todos: Un concepto que hace posible reunir los materiales recibidos con los ya existentes en la institución, impulsando el análisis de los objetos disponibles para cada formato de juego”¹.

¹ Ludotecas escolares para el nivel inicial : fundamentación pedagógica y aspectos organizativos 1a ed. - Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2011.

Esto se puede hacer en **ETAPAS**:

- 1- Una que consiste en la **experimentación de docentes en los distintos tipos de juego**. Por ejemplo: de presentación, conocimiento, afirmación, confianza, cooperación, distensión, resolución de conflictos, entre otros.
- 2- La siguiente etapa consiste en **diseñar la instalación de actividades lúdicas en las rutinas y espacios de la escuela** como el patio y en conjunto con las familias. En esta línea, se presentan algunas orientaciones para instalar una Ludoteca: momentos, proyectos de intervención.
- 3- Finalmente acompañan dos anexos que exponen la recopilación de juegos de mesa para construir a partir de material descartable (Anexo I) y de juegos para llevar a cabo talleres (Anexo II).

“La *Ludoteca Escolar* cuenta con un equipamiento específico, interdependiente de los lineamientos escolares y al servicio de las propuestas pedagógicas. En este sentido es que esta puede ser incluida en el proyecto pedagógico de la institución, considerando que se trata de un concepto que permite organizar los objetos para jugar. Resulta un complemento para los recursos existentes en cada escuela y jerarquiza el estatus del juego mediante la revitalización de los espacios y los tiempos para jugar”².



² Ídem anterior.

ACTIVIDADES A TENER EN CUENTA PARA ORGANIZAR UNA LUDOTECA

- **Acordar y explicitar los objetivos** que persigue la ludoteca y las posibles formas de funcionamiento.
- **Elegir el espacio para físico** para la Ludoteca
- **Prever la limpieza del espacio**, pintura de paredes, estanterías, mesas, etc.
- **Recolectar** los materiales.
- **Clasificar** éstos en cajas separadas y con rótulos.
- **Organizar sectores de juego.**
- **Elaborar el plan de funcionamiento.**
- **Organizar las jornadas de juego.**

TODA LUDOTECA DEBE CONTAR CON:

- **RESPONSABLE:** la/el ludotecaria/o tiene que sostener, apoyar y enriquecer la actividad lúdica. Pueden ser: docentes, familias, estudiantes de los últimos cursos o cualquier otro miembro de la comunidad interesado.
- **FONDO DE MATERIAL LÚDICO**
- **ESPACIO FÍSICO**
- **AGENDA:** actividades diarias, extraordinarias, semanales, temáticas, con las familias, con otras instituciones, invitaciones a titiriteros, cuentacuentos, narradores, músicos, etc.
- **PLANIFICACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DEL MATERIAL LÚDICO:** Jornadas de reparación y mantenimiento de los juguetes. Fichas de alumnos, de juguetes, de asistencia, de préstamos.

VI. “A JUGAR SE APRENDE... JUGANDO” UNA MIRADA LÚDICA AL PATIO ESCOLAR

Entre las variadas actividades que la ludoteca desarrolla y propone se encuentra el proyecto de intervención en el patio escolar, ofreciendo una propuesta alternativa e integradora que sugiere distintos juegos en el recreo con el objetivo de canalizar la energía propia de la edad. Juegos tales como el Ta-te-ti, las cartas, el tejo o la rayuela y otros tipos de juegos que propicien un vínculo positivo. Al poner en práctica esta propuesta, se puede favorecer el respeto y la integración entre las/ los niñas/os.

Con todo se puede jugar. La actividad lúdica se ejerce en cualquier momento, en cualquier lugar y con cualquier cosa. Jugar es recrear la realidad con los elementos materiales disponibles, Un palo de escoba, una silla, una caja, etc. También, puede ser un juguete, la habitación, el aula o el patio pueden ser espacios para jugar. Jugar es inventar los juegos. Cualquier actividad puede convertirse en juego.

El encargado de la actividad lúdica en el patio deberá enunciar claramente los objetivos y las reglas básicas que permiten empezar a jugar, y conceder a las/los chicas/os la atribución de agregar, quitar o modificar las reglas por medio de negociaciones y acuerdos. Hay que tener presente que antes de jugar las/los niñas/os necesitan apropiarse de los juegos. Nuestra propuesta más significativa para el espacio del patio escolar es la actividad con las TAPITAS que incluye, recolección, selección y clasificación del material.



JUEGO Y TAPITAS

Las tapitas plásticas al ser material descartable están al alcance de todos, es de fácil acceso y sin costo alguno podemos obtenerlas en buena cantidad como material didáctico. Nuestra propuesta es invitar a las/ los niñas/os a juntar tapitas de todos los colores para hacer un fondo de material para la ludoteca. De esta manera se involucra a toda la familia en esta acción. Además, así se genera participación ciudadana, vínculo social, cultural, conciencia ambiental a partir del juego y del trabajo comunitario, formando una red de participación solidaria para su recolección.

Las posibilidades que nos ofrece este material son múltiples tales como:

- Módulo de encastre.
- Fichas de juegos al estilo TA-TE-TÍ, MEMO TEST, BINGO.
- Construcción de Juegos.
- Juegos de emboque.
- Dibujos murales, tomando cada tapita como un punto, un píxel.



Estas actividades promueven en las/los niñas/os, la capacidad de seleccionar, clasificar, seriar y trabajar colectivamente, lo que les permitirá empezar a tejer relaciones, generar encuentros y espacios de juego sólo con la excusa de la tapita.

VII. A MODO DE CIERRE

A lo largo de este documento hemos compartido algunas características del juego en sus múltiples dimensiones y su importancia para generar espacios de aprendizaje. También, como práctica sociocultural, como generador de espacios de encuentro y re-conocimiento entre diferentes actores de la escuela, sus familias y la comunidad en que se inscriben. Se presentaron sus principales características junto a algunas orientaciones para instalar/recuperar actividades lúdicas, entre ellas la ludoteca, en la vida cotidiana escolar por su relevante valor para conocer, experimentar, incluir, expandir las formas de decir, representar y operar en el mundo de quienes participan en ellos.

VIII. ANEXO I

RECOPIACIÓN DE JUEGOS DE MESA PARA JORNADA DE CONSTRUCCIÓN CON MATERIAL DESCARTABLE Y DEFINITIVO

SUGERENCIAS

- **MATERIAL DESCARTABLE TA-TE-TI**

Materiales: tablero de goma eva, lanas de colores, fichas de madera pintadas y barnizadas.

Caja contenedora: caja decorada con papeles de colores y goma eva.

- **ROMPECABEZAS**

Materiales: Materiales: imágenes de revistas, cartón, plasticola.

Caja contenedora: caja forrada con papel de colores, bolsitas de polietileno contenedoras decada uno de los rompecabezas.

- **PALITOS CHINOS**

Materiales: Palitos de brochetas, témperas

Caja contenedora: gran caja forrada en papel de colores

- **DAMAS**

Materiales: tableros de goma eva de dos colores diferentes, fichas de goma eva y cartón.

Caja Contenedora: caja forrada, más bolsas para contener cada uno de los juegos.

- **MEMOTEST**

Materiales: cartulinas, cartones, colores, fibras, cintas, fotocopias.

Caja contenedora: caja forrada en papel, bolsitas de polietileno contenedoras de cada memotest.

- **DOMINÓ DE FRUTAS Y DOMINÓ TRADICIONAL**

Materiales: fotocopias, cartón, lápices de colores

Caja contenedora: caja forrada y decorada

- **EMBOQUE CARA DE PAYASO**

Materiales: cajas de zapatos, papeles de colores, lanas de colores, fichas de plástico de dos formas y colores diferentes, bolsas pequeñas contenedoras de las fichas.

- **BOLOS**

Materiales: Botellas descartables de ½ lit. (es necesario conservar la tapa)

Relleno: arena. Deberemos pintar la botella con esmalte sintético por dentro, antes de rellenar. La técnica para pintar por adentro es volcando pintura dentro de la misma y con movimientos circulares distribuir el material hasta cubrir toda la superficie.

Otra opción es forrar íntegramente con “papel barrilete” utilizando la técnica de Cartapesta (Primera capa: cinta adhesiva de papel para sellar, siguientes: papel barrilete de color embebido en cola vinílica).

Pelota: bola de trapo, medias, etc. MATERIAL DEFINITIVO

- **ROMPECABEZAS LOCO, CARTAS CHIFLADAS y DOMINÓ DIFERENTE**

Materiales: Recortes de Fibrofácil o Alto Impacto (plancha de polietileno) 0.5 mm (material muy flexible y fácil de cortar con tijera)

Copia color y/o copia en grises para colorear

Cola vinílica o plasticola diluida en agua, pinceletas de pelo (para que no queden marcas en el papel al pegar) Tijeritas, témperas, acrílicos y colores varios para decorar

Caja contenedora: caja decorada con papeles de colores y rotulada.

A tener en cuenta:

Plastificado:

OPCIÓN 1: Plastificar con barniz al agua o la cola vinílica, en el caso de contar con la ayuda de un papá utilizar bajo su supervisión, barniz brillante sintético.

OPCIÓN 2: Cinta adhesiva ancha o papel autoadhesivo transparente (contact) en caso de utilizar el Alto Impacto, ya que esta superficie solo admite el pegamento químico (UHU).

- **El patio esconde tesoros: PIEDRITAS DELIRANTES**

“...Miramos las piedras y les buscamos formas: algunas parecen flores otras animales, otras frutas y hasta pueden aparecer caras. Una vez que descubrimos a que se parecen invitamos a los chicos a que las pinten. Acá les presentamos el sapo, la tortuga y el ratón pintados sobre piedras cordobesas...”

(CALIDOSCOPIO (2003) Pág. 85).

- **ARCÓN DE DISFRACES: PELUCAS, MÁSCARAS Y NARICES.**

PELUCAS

Materiales: gorritos viejos de lana o tela, gorra con visera, lana para trenzar, tiras de telas de colores, cintas de colores llamativos, botones, lentejuelas, hilos y agujas para coser.

MÁSCARAS Y ANTIFACES

Materiales: goma eva, secador de pelo para moldear, plumas, cintas de colores llamativos, botones, lentejuelas, hilo y aguja para coser, cemento de contacto, pistola encoladora, barritas, pinceles, brillantina, glitter, gibre, polvos nacarados, abrochadora.

NARICES

Materiales: goma eva, lentes viejos, elásticos, abrochadora, pistola encoladora, cemento de contacto.

- **ARCÓN DE SOPORTES LÚDICOS:**

AROS

Materiales: utilizamos trozos de mangueras viejas, ya descartadas. Para unir los extremos, utilizamos un pedazo de la misma manguera, cortado longitudinalmente y colocado como un "tarugo", lo pegamos con cinta aisladora transparente. También utilizamos mangueras transparentes de poco diámetro y muy bajo costo, en cuyo interior ponemos diferentes tipos de "rellenos": arena, yerba, arroz, caracoles, pintura, los que despiertan la atención y curiosidad de los niños.

Los aros también pueden utilizarse para tirarlos a embocar en botellas también desechables, que previamente llenamos con arena y adornamos con lanas.

Materiales: Cinta aisladora de colores, palos de escoba, acrílicos, témperas, barniz al agua, botellas de leche con su tapa, para decorar y pintar por fuera, botellas de plástico descartable pintadas por dentro con esmalte sintético y rellenas de arena, bolsitas de tela rellenas con arena, maíz, mijo, etc.

- **TÍTERES**

Materiales: Medias, telas, botones, lanas y piolines, retazos de fieltro, aguja e hilo, ojos móviles, guantes.

Títeres de dedo, de guante, de bolsas, etc.

- **PING PONG**

Materiales: Tablero de Fibrofácil de 1,30 x 0,65 metro, látex verde y blanco, pinceles, pelotitas, y 4 paletas de Fibrofácil de una sola pieza, red de media sombra de 15 cm de alto y del ancho de la mesa.

IX. ANEXO II

A continuación, se describe una recopilación de juegos para llevar a cabo en encuentros -talleres. Es importante destacar que todos y cada una de los juegos recopilados son sólo sugerencias y es absolutamente válido que, tanto docentes, padres y/o niñas/os puedan recrearlos o crear otros, si lo desean, nuevas alternativas y experimentar variantes de los mismos.

• JUEGOS DE PRESENTACIÓN

INICIALES CON CUALIDADES

Desarrollo del juego

El/la coordinador/a invita a todas/os a que se pongan de pie en un círculo y da la consigna de partida: “Cada una/o da su nombre y apellido, y a la vez dos cualidades que lo definan y que tengan las mismas iniciales de su nombre y apellido”.

Por ejemplo Pedro Aldaiz, “Placido y Amable” (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 21).

Desarrollo del juego

Con el grupo reunido en círculo y tomados de las manos, el que comienza el juego mira ala/el compañera/o de su derecha y le dice su nombre y una virtud que posea, luego mira ala/el compañera/o de su izquierda y le dice también su nombre y un defecto que posea; luego continúa el participante siguiente y así sucesivamente hasta concluir.

“SI YO FUERA...”

Desarrollo del juego

En pequeños grupos, el /la coordinador/a les propone a las/los participantes que imaginen que son, por ejemplo, un árbol ¿Qué tipo de árbol serían? Luego que expliquen el por qué desu elección.

Variantes: “Si yo fuera un paisaje, un color o un estado del clima”.

• JUEGOS DE CONOCIMIENTO

JUEGO DEL DADO

Elementos necesarios: Dado de cartón (grande)

Desarrollo del juego:

Las/Los participantes se ubican en círculo, cada una/o tira el dado, luego dice su nombre y tantas características personales positivas, como el número que haya salido en el dado.

BINGO DE NOMBRES

Elementos necesarios: papel y lápiz

Desarrollo del Juego:

Se entrega a cada participante un cartón con seis casilleros vacíos y un papel más pequeño en blanco. La consigna es: en el cartón escribir en cada casillero el nombre de un participante. En el papel pequeño escribir de un lado nuestro nombre y del otro una característica personal. Se colocan los papeles pequeños en un recipiente y se extraen de a uno, se canta el nombre (como en el bingo tradicional) y el que lo tiene en su cartón lo marca, y la persona nombrada se presenta al grupo y expresa su característica.

• **LLUVIA DE SABERES**

De esta dinámica resulta un intercambio de saberes que pone en práctica una premisa de la concepción: *“Nadie lo sabe todo, nadie lo ignora todo”* (Freire P. citado en Algaba M. 2006. Pág. 46)

Desarrollo del Juego:

El/la coordinador/a indica a cada participante que piense en algo sobre sí mismo, en un saber particular y específico, aquello que difícilmente en esa reunión, alguien más conozca. Tal vez, un secreto entre amigos o un juego de la infancia o una receta única en la familia o algo específico de la carrera de cada uno. Ese saber lo van a escribir en forma de pregunta en un papel.

Por ejemplo si alguien es artista plástico podría preguntar:

*“... ¿Quién sabe que es el saturnismo?” ó “¿cómo se logra el color púrpura?”
¡Ojo! No el violeta...el púrpura”...*

Otra persona podría preguntar algo que solo ella tiene la respuesta:

¿Qué ingrediente secreto tienen las empanadas de la tía Emma?

Los papeles con las preguntas se mezclarán dentro de una bolsa y se repartirán entre las/ los participantes. Cada participante, con la pregunta que le haya tocado, deberá buscar a la persona que tenga la

respuesta preguntando a todas/os las/los compañeras/os. Una vez que se obtenga dicha respuesta nos reunimos en ronda para compartir los saberes de cada una/o. (Algaba M. 2006. Pág. 46/47)

• JUEGOS DE AFIRMACIÓN

EL ESCULTOR

Se trata de ir formando en parejas esculturas con el cuerpo.

Consignas de partida: El juego se hace en silencio.

Desarrollo del Juego:

Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor/a. El modelo deja que el/la escultor/a le mueva los brazos, piernas, cuerpo para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles. (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 52)

ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS

Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final para favorecer el sentimiento de grupo.

Elementos necesarios: equipo de música.

Consignas de partida: que no quede ningún participante sin ser abrazado.

Desarrollo del Juego:

La música suena, a la vez que las/los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, las/los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas, el abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 53)

• JUEGOS DE CONFIANZA

EL LAZARILLO

Se trata de guiar a un/a compañero/a que está con los ojos vendados para lograr confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.

Elementos necesarios: pañuelos o vendas para tapar los ojos. Consigna de partida: silencio durante todo el ejercicio.

El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego.

Desarrollo del Juego:

La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un/a ciego/a y un/a guía). Las/Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quién los conduce. Durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos/as, después de los cuales hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos). (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 77)

• JUEGOS DE DISTENSIÓN

ESTO ES UN ABRAZO

El mismo consiste en colocarse en círculo mientras el/la coordinador/a (A) dice a la personade su derecha (B) “Esto es un abrazo” y le da uno. B pregunta “¿Un qué?” y A le responde “Un abrazo” y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): “Esto es un abrazo” y se lo da, C pregunta a B “¿Un qué?” y C le responde “Un abrazo” y se lo vuelve a dar. Así, sucesivamente. La pregunta “¿Un qué?” rotará hasta llegar nuevamente al principio, a A, quien envía nuevas consignas.

Simultáneamente A manda por su izquierda otro mensaje y gesto: “Esto es un beso” y se lo da siguiendo la misma dinámica. (Cascón Soriano P. y Beristain. C. M. 1995. Pág. 206).

LA BATALLA DE LOS GLOBOS

Elementos necesarios: Un globo por participante.

Consignas de partida: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente 10 cm.

Desarrollo del Juego:

El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le reviente el globo puede atarse otro para volver al juego.

Disponible en:

<http://ociomasters.wordpress.com/2007/12/09/la-batalla-de-los-globos/>

• JUEGOS COOPERATIVOS

LAS SILLAS MUSICALES

Veamos un ejemplo donde se ve la diferencia entre juegos que eliminan y que tienen metas individuales, y juegos que buscan la

incorporación y la participación de todos. Hay un juego tradicional muy conocido en el que los participantes bailan alrededor de un círculo de sillas, cuyo objetivo es ir quitándolas de a una, y así eliminar uno a uno los participantes quedando un ganador.

Modificando este juego se puede buscar la participación de todos, se van reduciendo el número de sillas, pero nadie queda afuera, empieza igual, la gente bailando alrededor de un círculo de sillas, y cuando se detiene la música todo el grupo debe sentarse, como falta una, alguien debe compartir un lado de su silla. A medida que avanza el juego el grupo tiene que organizarse para lograr que todos los participantes queden sentados. Con este juego no hay personas eliminadas, hay un desafío para todo el grupo y el éxito lo comparten todos. (Brown G.1987. Pág. 31).

LAS ISLAS

En la sala de juegos hay varios aros distribuidos por el suelo, el coordinador solicita a los jugadores que se ubiquen en el interior de un aro y les explica que están en islas, pero que cuando la marea baja, se forma una gran playa sobre la que se puede pasear.

Cada uno abandona su isla y pasea por la sala, saludando a sus compañeros. Cuando el coordinador da la voz de alerta: “Marea alta” todos corren a ocupar su isla para evitar ahogarse, el coordinador comenta que la marea es cada vez más alta, por lo que algunas islas desaparecen y dice: “¡Tienen que conseguir que nadie se ahogue! ¿Cómo pueden hacerlo sino hay islas para todos?”

El coordinador retira uno de los aros y el juego prosigue. Nuevamente pasean saludándose hasta que escuchan la orden “Marea Alta”, algunos de los jugadores se ubican dentro de los aros y otros dudan a dónde ir (es ahora cuando se observan las actitudes cooperativas, ya que algunos jugadores invitarán a los que corren riesgo de ahogarse a compartir su isla). El juego cada vez se hace más difícil, continúa hasta que solo quedan tres islas. Este es el momento apropiado para reflexionar sobre cómo se han sentido, sobre los valores que se pusieron en juego, sobre la cooperación, sobre lo que se ha aprendido, etc.

ORDEN EN EL BANCO

Desarrollo del Juego:

Este juego se realiza encima de un banco largo, si no hay banco, se puede dibujar uno en el piso y jugar sobre él. El largo del banco debe concordar con la cantidad de participantes y el ancho debe ser de 20 cm aproximadamente.

Cuando todos estén sobre el banco, el facilitador explica que el

objetivo del juego es subir y hacer una fila según la fecha de cumpleaños de cada uno, los enero hacia una punta y los diciembre hacia la otra. El grupo debe ordenarse sin bajarse del banco o sin salirse del espacio marcado en el juego; esto significa que se debe buscar la mejor forma de cambiar posiciones apoyándose unos en otros sin caer.

El participante que cae del banco debe subir con ayuda de sus compañeros y volver a empezar.

Con este juego se pueden trabajar contenidos de distintas áreas.

Se podría, por ejemplo, preparar y entregar una ficha con un problema matemático a cada estudiante, los que después de encontrar la solución, se ordenarían en el banco según el valor de la respuesta. No en todos los casos es necesario jugar sobre un banco, se puede organizar una fila, asegurando que estén ordenados.

Se podrían trabajar contenidos tales como:

- Datos históricos que se ordenen cronológicamente
- Palabras para ordenar alfabéticamente, etc. (Brown G. 1987. Pág. 85).

• JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

LA TELARAÑA

Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla para desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver problemas. Fomenta la necesidad de cooperar. Desarrolla la confianza del grupo.

Material necesario: Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles entre los que se pueda construir la telaraña.

Consignas de partida: Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes, etc.) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.

Desarrollo del Juego:

El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. Podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno a uno irá saliendo. (Brown G. 1985)

- **DINÁMICAS LÚDICAS PARA EVALUAR LA JORNADA**

EL ÁRBOL

Esta es una técnica de cierre y evaluación que servirá para saber cómo están o cómo se sienten en esta parte del proceso. En ella les proponemos que se identifiquen con alguno de los hombreritos que se encuentran distribuidos en las ramas del árbol, pintando y colocando una palabra al que mejor represente su proceso individual. (Algaba M. 2006. página 174).

A continuación, se adjunta una imagen que sugerimos ampliar a tamaño "afiche"



Ilustración Gola Carrizo

PIDO LA PELOTA

Sentados en ronda, el coordinador propone al grupo hacer dos pelotas utilizando papeles de diario (previamente distribuidos en el suelo) una para los aspectos positivos y otra para los negativos. La dinámica consiste

en levantar una de las dos pelotas agregándole una hoja de papel mientras hace la evaluación verbal positiva o negativa según a la que quiera referirse. (Koconós Nicolás. 2004)

- **DINÁMICAS LÚDICAS de CIERRE y DESPEDIDA**

ABRAZO CARACOL

Este es un momento de despedida en el que todos se reúnen en ronda y se toman de las manos; luego, en algún lugar de la ronda alguien se suelta y comienza a enrollarse en fila hasta que todos queden abrazados. (Algaba M. 2006. página 173).

EL SALUDO VOLTEADO

A continuación, se presenta un ejemplo de intervenciones del facilitador. Antes de empezar (o concluir) la actividad, ¿Qué tal si hacemos un juego para saludarnos?, vamos a ponernos de pie y la idea es empezar a circular por el grupo y saludarnos con quienes nos encontramos. Pero... lo vamos hacer así: doblados y agarrando nuestros tobillos o rodillas, caminando hacia atrás y mirando entre las piernas. Cuando nos encontremos o chocamos con otro nos saludamos y seguimos paseando, ¿les parece?, ¡Vamos a probarlo! (Brown G. 1987. Pág. 79.)

X. BIBLIOGRAFÍA

- ALGABA M. (2006). Jugar y jugarse. La técnica y la dimensión lúdica de la educación popular.
- Asociación Madres de Plaza de Mayo. Rosario. Ediciones América libre. Bonetti, J. P. (1994). Juego Cultura y.... Montevideo. Uruguay. EPPAL
- BROWN, G. (1987). Qué tal si Jugamos... otra vez. Nuevas experiencias de los Juegos Cooperativos en la Educación para la Paz. Buenos Aires. Editorial Hvmánitas
- CAÑEQUE, H. (1998). Juego y Vida. Buenos. Aires: (Ateneo)
- CASCÓN SORIANO P. y Beristain. C. M. (1995) La alternativa del juego I. Juegos y dinámicas de educación para la paz. Madrid. Los libros de la catarata. (s.n)
- DAVID, J. (1997). Juegos creativos para la vida moderna. Buenos. Aires. Lumen Hvmánitas.
- DE BORJA I SOLÉ M. (2000). Las Ludotecas. Instituciones de juego. Barcelona. Octaedro, S.L. Freire, P. (1970). Pedagogía del Oprimido. México. Siglo XXI.
- Fundación música esperanza. (2003). Calidoscopio. Juegos, cantos, palabras y colores. Córdoba. Pugliese Siena.
- GUITART ACED, R. (1999). Jugar y Divertirse sin Excluir. Recopilación de juegos no Competitivos. Barcelona. Graó.
- HUIZINGA J. (1949). Homo Ludens. Gran Bretaña. Routledge and Kegan Paul Ltd.
- KOCONÓS N. (2004) Educación II. En el marco de los proyectos diseño e invención de tableros de juegos y construcción de juguetes. Manuscrito no publicado. (s.n)
- LEAL BORGES, G. (2001). Educar en Valores. Buenos. Aires. San Benito.
- LÓPEZ MATA LLANA Y VILLEGAS. (1995). Organización y Animación de Ludotecas. Barcelona. Editoriales CCS.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Dirección de Desarrollo de políticas Educativas, A.T.E.C. (2000) Proyecto: Desarrollo de experiencias educativas alternativa. Córdoba. Manuscrito no publicado. (s.n)
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE LA NACIÓN (2011). Ludotecas escolares para el nivel inicial: fundamentación pedagógica y aspectos organizativos / coordinado por Silvia Laffranconi. - 1a ed. - Buenos Aires, Argentina.

- MORENO, I. (2003, octubre). El juego, la creatividad y las inteligencias múltiples. Campo Grupal, 6, 50. Está indicado: Volumen 6, en la página 50. (s.n)
- ORLICK, T. (1978). Libres para Cooperar, Libres para Crear. Barcelona. Paidotribo. Ortega, R. (1990). Jugar y Aprender. Sevilla. Diada.
- PAIN, A. (1992) ¿Recrear o Educar? Buenos Aires. Libros del Quirquincho.
- PIÑANGO C., Martín Francés S. (1999). Construcción de juguetes con material de desecho. Madrid. Editorial Popular
- RODARI, G. (1981). Cuentos para Jugar. Bogotá, Colombia. Alfaguara.
- TERR, L (2000). El Juego: por qué los adultos necesitan jugar. Nueva York, EEUU. Piadós. Waichman, P. (1993). Tiempo Libre y Recreación .Un desafío pedagógico. Buenos Aires. P W.

Gobierno de la Provincia de Córdoba
Ministerio de Educación
Subsecretaría de Fortalecimiento Institucional
Dirección General de Bienestar Educativo
Subdirección de Participación, Derechos y Comunidad

Elaboración

Equipo del Programa Escuela Comunidad

AUTORIDADES

GOBERNADOR

Martín Llaryora

VICEGOBERNADORA

Myriam Prunotto

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Horacio Ademar Ferreyra

SECRETARIA DE EDUCACIÓN

Luis Sebastián Franchi

SECRETARIA DE INNOVACIÓN, DESARROLLO PROFESIONAL Y TECNOLOGIAS EN EDUCACIÓN.

Gabriela Cristina Peretti

SECRETARIA DE COORDINACIÓN TERRITORIAL

Nora Esther Bedano

SUBSECRETARIA DE FORTALECIMIENTO INSTITUCIONAL

Claudia Amelia Maine

SUBSECRETARIA DE ADMINISTRACIÓN

Lucía Escalera