



AMBIENTACIÓN

Primer grado



Índice

Había una vez...	3
¿Por qué interesa el período de ambientación?	5
Algunas metas del período de ambientación	9
Tejiendo estrategias flexibles de enseñanza	9
Repensar el aula: prácticas para una Escuela Posible	11
Organización institucional del período de ambientación	30
Aspectos necesarios a tener en cuenta para el período de ambientación	33
Bibliografía consultada	36
Anexo de recursos	37



Había una vez...

El gran salto de Tomás

Tomás era un niño de 6 años, con ojos grandes y curiosos, que vivía en un pequeño pueblo rodeado de sierras. Durante todo el verano había escuchado a los adultos hablar con emoción sobre un evento importante: su primer día en la escuela primaria.

—¡Será un gran salto, Tomás! —le decía su mamá mientras le preparaba la mochila nueva con dibujos de dinosaurios.

Pero a Tomás no le entusiasmaba tanto la idea. Él sentía un nudo en el estómago cada vez que pensaba en la escuela. ¿Y si no lograba hacer amigos?, ¿y si no entendía lo que la seño explicaba? Esos pensamientos lo llenaban de miedo.

La noche antes del primer día, Tomás no pudo dormir bien. Imaginaba situaciones que lo hacían sudar: un pizarrón lleno de cálculos imposibles y letras que lo perseguían.

A la mañana siguiente, su papá lo acompañó hasta la puerta de la escuela. Había globos y carteles que decían: “¡Bienvenidos a Primer Grado!”. La señorita Victoria, su maestra, los recibía con una sonrisa amena y cálida.

—Hola, Tomás —le dijo mientras se inclinaba para quedar a su altura—. Estoy muy contenta de que estés aquí. Vení, te presento a algunos compañeros.

El aula era colorida y estaba llena de libros, dibujos y juguetes educativos. Tomás se sentó junto a Sofía, una niña de rulos castaños, y Roque, que llevaba una gorra divertida.

El primer desafío fue presentarse. Cuando llegó su turno, Tomás sintió que las palabras no querían salir. Pero entonces recordó algo que le había dicho su abuelo: “Cuando tengas miedo, pensá en algo que te haga feliz”. Imaginó el monte donde jugaba con su perro Tucho y, con una sonrisa pequeña pero valiente, dijo:

—Me llamo Tomás. Me gusta explorar y buscar bichitos en el monte.

—¡Qué genial! —dijo Sofía—. Yo también exploro el jardín de mi casa.

Las horas pasaron rápido. Hicieron un dibujo de sus familias, jugaron a adivinar animales y aprendieron una canción sobre los días de la semana. La señorita Victoria era paciente y dulce, y siempre encontraba la manera de que todos se sintieran parte

de la actividad.

Cuando Tomás regresó a casa, su mamá y su papá lo esperaban ansiosos.

—¿Cómo te fue?— preguntó su mamá.

—Fue... diferente —dijo Tomás con sinceridad—. Al principio tenía mucho miedo, pero luego fue divertido. ¡Y hasta hice dos amigos!

Esa noche, mientras se acurrucaba en la cama, Tomás pensó que la escuela no era como la había imaginado. Todavía existían cosas que lo inquietaban, como aprender a leer y escribir, pero también sabía que no estaría solo. Tenía a sus amigos, a la señorita Victoria y, sobre todo, su propia valentía.

Con esos pensamientos, se durmió tranquilo, listo para seguir dando “pequeños grandes” saltos hacia el futuro.

(Adaptación de un cuento generado con IA de ChatGPT)





¿Por qué interesa el período de ambientación?

La Escuela Posible se presenta como una oportunidad para repensarse, para reconstruirse, para diseñar la escuela deseada, para construir su propio sello institucional. En tal sentido, “la escuela posible se constituye en sí misma como horizonte de oportunidades. La escuela posible no es perfecta, pero sí perfectible, como lo son todos los actores que la transitan y trabajan en ella desempeñando distintos roles. Una organización humana siempre en devenir que constantemente está siendo” (Ferreyra y otros, 2015. En Ciudad de Córdoba, Sec. de Educación, 2022, p. 2). Por ello, no es la escuela “mejor”, pero sí la que aspira, en forma permanente, a mejorar y que, en ese afán de superación, comparte procesos y resultados —individuales y del conjunto— y está siempre en marcha para afrontar desafíos y lograr nuevos objetivos a través de la construcción colectiva. Una escuela que, con un alto compromiso ético, se manifiesta ocupada y preocupada por interpretar y comprender la realidad, en el marco de un proyecto sociopedagógico particular. Por ello, no es una institución aislada y cerrada en sí misma, sino que se piensa y se desarrolla como parte de un sistema, en su contexto.

La Escuela Posible promueve la continuidad de las trayectorias escolares entre la Educación Inicial y la Educación Primaria a través de varias estrategias. El período de ambientación en primer grado es un momento clave para la transición de las infancias desde el entorno familiar y desde el Nivel Inicial hacia el espacio educativo de Nivel Primario. Este proceso involucra al estudiante en su integralidad. Abarca su perspectiva socioafectiva, su dimensión cognitiva, sus rutinas, sus espacios y tiempos, desafíos y expectativas diferentes.

Ingresa a la escuela, permanecer en ella y transitar los diferentes años, ciclos y niveles con aprendizajes de calidad es un derecho y una obligación de cada uno de los niños, jóvenes y familiares a cargo. Garantizar el derecho a la educación compromete directamente al Sistema Educativo en todos sus niveles y modalidades, y cobra dimensión histórica a partir de la necesidad de generar mejoras en los procesos de enseñanza, tanto de los formatos como de los dispositivos escolares institucionales, desde los proyectos educativos institucionales (PEI) y los proyectos de mejora institucional (PMI).

La ambientación adecuada contribuye significativamente a una experiencia educativa exitosa a lo largo de toda la Educación Primaria, pues establece las bases para el aprendizaje futuro. El período de ambientación nos convoca a preparar la llegada de los y las estudiantes que ingresan del Nivel Inicial. Por este motivo, es primordial que los niños y las niñas que llegan a primer grado sientan que se los está esperando y que, aún antes de conocerlos, ya se estaba pensando en cómo recibirlos.

Como todo cambio, el de nivel educativo crea incertidumbres, inquietudes y expectativas que deben ser tenidas en cuenta para prever situaciones que significan un ajuste académico, socioafectivo y cultural, y que exigen un abordaje integral y sensible de parte de las instituciones educativas y sus equipos docentes.

Es fundamental que el entorno escolar ofrezca un ambiente cálido y seguro, donde los y las estudiantes sientan confianza en los adultos a cargo, a fin de evitar que la separación del entorno familiar obstaculice el aprendizaje. La figura docente, como referente de cuidado, debe brindar contención emocional, estableciendo vínculos de confianza y empatía. Estrategias como la gradualidad en la incorporación al aula, por ejemplo, permiten a los padres participar de las primeras actividades, y el uso de dinámicas lúdicas pueden facilitar este proceso de adaptación.

Es esencial que los docentes promuevan la comunicación asertiva, el respeto y el trabajo en equipo, habilidades que serán clave para la convivencia en el nuevo entorno y que contribuyen a la construcción del desarrollo socioafectivo. Actividades cooperativas, juegos grupales y la resolución de desafíos guiada por el docente, constituyen herramientas valiosas para enseñar a los niños y niñas a interactuar de manera efectiva y respetuosa en un espacio social compartido, en el marco de los principios rectores del nivel (INDAGA).

El reconocimiento de las diversas trayectorias educativas implica diseñar actividades variadas y ajustadas al nivel de desarrollo de cada estudiante. La evaluación diagnóstica inicial es indispensable para identificar las necesidades particulares de aprendizaje y adaptar las estrategias pedagógicas a estas realidades, favoreciendo una experiencia inclusiva y equitativa. Considerar el bagaje cultural que cada estudiante ha formado es fundamental para el andamiaje de futuros aprendizajes. En tal sentido, es necesario establecer

rutinas claras y predecibles a fin de que cada uno pueda insertarse como protagonista activo en la construcción de su propio aprendizaje.

A su vez, resulta crucial proporcionar seguridad y organización a los estudiantes. Estas rutinas deben ser lo suficientemente flexibles para responder a las necesidades particulares del grupo, equilibrando estructuración con adaptabilidad. Algunas de ellas son la asistencia, la inscripción del nombre propio, el calendario, el registro del clima, entre otras.

La pedagogía del cuidado (Álvarez y otros, 2021) permite concebir al niño y la niña como seres completos que necesitan sentirse seguros, comprendidos y valorados en un ambiente de aprendizaje integral. Este enfoque prioriza la atención equilibrada de los aspectos socioafectivos, físicos y cognitivos, promoviendo un período de ambientación que no solo facilite la transición, sino que también sienta las bases para una experiencia educativa positiva, potente y enriquecedora.

A propósito, los autores sostienen que la escuela enfrenta el desafío de consolidarse como un espacio que priorice el cuidado integral de sus estudiantes.

Esto implica enseñar cuidando, promoviendo aprendizajes más globales e integrales que permitan organizar las experiencias de vida de niñas y niños de manera saludable y significativa.

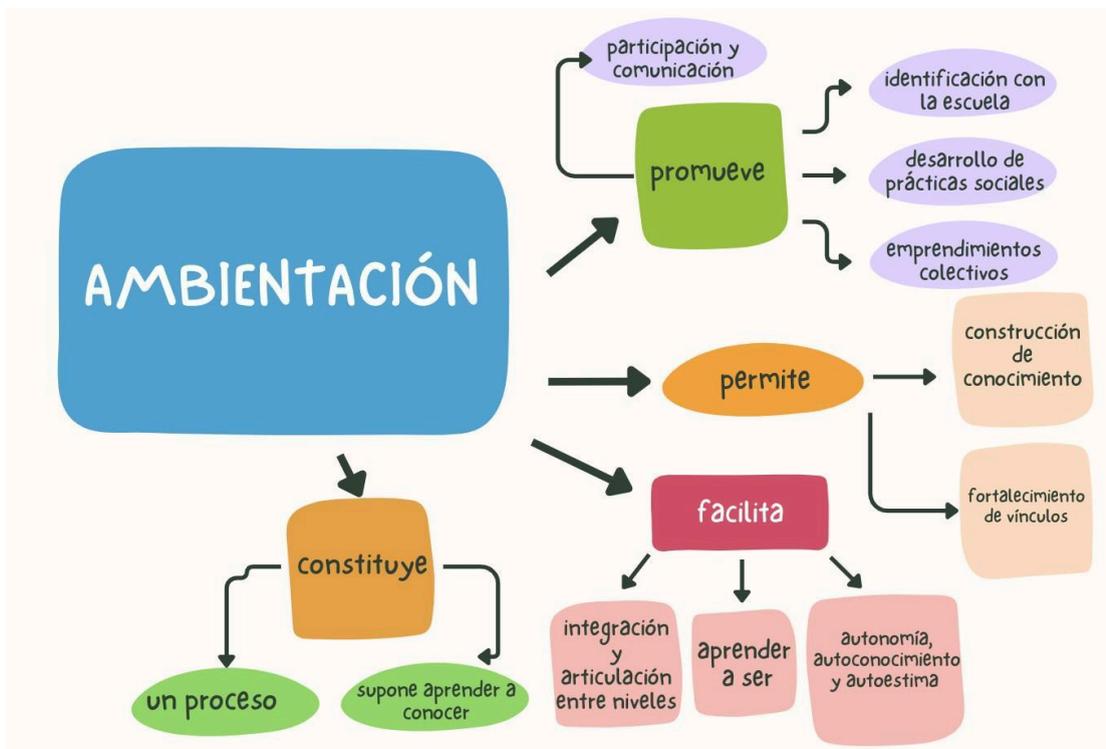
La construcción y el fortalecimiento de una cultura del cuidado en la escuela se presenta como un eje central que habilita nuevas formas de acompañar las trayectorias escolares de los estudiantes. Se trata, pues, de una cultura que respeta y valora sus necesidades, intereses, opiniones y modos de ser, especialmente en esta etapa de transición entre el Nivel Inicial y el Nivel Primario.

Es fundamental subrayar que la calidad de los cuidados brindados en esta etapa del ciclo vital resulta definitoria en el desarrollo integral y la constitución subjetiva de las personas. En este contexto, la escuela —como espacio privilegiado para las infancias— adquiere un rol protagónico y trascendente, siendo un lugar de contención, construcción de vínculos y desarrollo de aprendizajes significativos.

El cuidado en este escenario se hace posible a través del sostenimiento y la presencia significativa de los adultos que acompañan a los estudiantes en su tránsito escolar y, sobre todo, en este período de transición. Esto nos convoca como educadores a reflexionar profundamente sobre nuestra postura y rol:

- ¿Qué lugar otorgamos a la construcción de vínculos con los estudiantes en la Educación Primaria?
- ¿Desde qué perspectiva los miramos y nos relacionamos con ellos?
- ¿Cómo los recibimos y atendemos? ¿Con qué gestos, actitudes y sentimientos?
- ¿Qué espacio damos a sus intereses, necesidades y opiniones en las propuestas escolares?
- ¿Sabemos qué los preocupa, qué necesitan y qué los motiva?

El desafío es trabajar sobre las representaciones sociales que nos atraviesan y generar un encuentro real y genuino en pos de un proyecto educativo desde la perspectiva que plantea la Escuela Posible.



Desafíos y propósitos de la ambientación

Algunas metas del período de ambientación

- Transformar la transición entre el Nivel Inicial y el Nivel Primario en una experiencia positiva y enriquecedora en la que el bienestar educativo, la comunicación participativa y la inclusión sean ejes centrales del proceso educativo.
- Crear condiciones educativas que aseguren la continuidad y gradualidad en las prácticas de enseñanza.
- Incrementar la cantidad de actividades lúdicas como estrategia de enseñanza que transiten el cambio de nivel, atendiendo a los cambios en los espacios, tiempos y rutinas.
- Generar un clima de seguridad, confianza y bienestar educativo en el que cada estudiante no solo se sienta contenido, sino también valorado por sus docentes y sus compañeros.
- Avanzar en una comunicación asertiva —discurso y lenguajes claros, sencillos y directos— entre la escuela y las familias —pilares fundamentales para el sostén del bienestar integral de los niños y niñas— que favorezca los espacios de diálogos y participación activa para abordar las inquietudes, las expectativas y las certezas.
- Adoptar un enfoque inclusivo que respete y valore las distintas culturas, variedades lingüísticas y realidades de los estudiantes, reconociendo la diversidad como una riqueza que aporta a la integración en el aula e implementando herramientas pedagógicas que hagan lugar a las diferencias y promuevan el sentido de pertenencia de todos los estudiantes.

Tejiendo estrategias flexibles de enseñanza

Las estrategias de enseñanza son las decisiones y acciones que un docente planifica y desarrolla en su práctica para llevar a sus alumnos hacia aprendizajes significativos, es decir que interpele al estudiante y conecte con sus saberes previos, generando una comprensión más profunda y duradera. Son herramientas flexibles que el docente adapta al contexto de su grupo clase. Se trata de analizar, reconstruir y diseñar diferentes estrategias para cada situación, priorizando la adaptabilidad por sobre la aplicación estática de un

método.

A la hora de planificar el período de ambientación es importante tener en cuenta los conocimientos y los usos del lenguaje que los niños han aprendido en su hogar y en su trayectoria en el Nivel Inicial. El capital cultural y el desarrollo lingüístico de los estudiantes constituyen el punto de partida para la alfabetización inicial. Al apelar al lenguaje materno como base, los docentes pueden implementar actividades que estimulan la interacción verbal, la escritura colaborativa y la lectura compartida, lo que fortalece las habilidades lingüísticas y cognitivas de los estudiantes.

Incorporar al currículum el “lenguaje materno”, en los términos en los que se refiere Liliana Bodoc (2016) —es decir, como “lengua hogareña”—, que nuestros estudiantes traen les permite a ellos sentirse identificados y valorar su cultura.

A continuación, apuntamos algunas consideraciones a tener en cuenta para seleccionar y diseñar estrategias de enseñanza:

- **Las experiencias previas de los niños.** Es fundamental que el docente retome aquello que los niños conocen para poder conectar los aprendizajes proyectados con sus saberes previos.
- **Los intereses de los niños.** Las estrategias de enseñanza deben ser atractivas y motivadoras para conectar con sus intereses y necesidades.
- **La diversidad del grupo.** Generar un recursoro de estrategias para utilizar flexiblemente cuando cada estudiante lo requiera. El enfoque didáctico desarrollado por el **Centro para la Tecnología Especial Aplicada (CAST)** sobre el Diseño Universal de Aprendizaje habilita múltiples formatos de representación para acompañar las diferentes maneras de percibir e incorporar la información de cada uno de todos los estudiantes (p. ej.: mirar tutoriales puede servir de aprendizaje para algunos, mientras que leer instructivos puede ser útil a otros y el trabajo manual de maquetación para otros).
- **Los recursos disponibles.** Asignar prioritariamente los primeros grados (1° y 2°) a los docentes con mayor experiencia y formación especializada en alfabetización inicial, ya que son recursos humanos valiosos. A su vez, es preciso recordar la necesidad de que, bajo la



responsabilidad de los equipos directivos y con el acompañamiento de los supervisores, se elabore un proyecto específico de alfabetización en el marco del PEI y el PMI que garantice la presencia —como mínimo de 2 años— de los docentes designados con el fin de fortalecer la alfabetización inicial y asegurar la continuidad de las trayectorias escolares.

- **La evaluación del aprendizaje.** Contar con indicadores claros de progresos de aprendizaje de alfabetización inicial permite conocer los logros ya adquiridos para proyectar las estrategias más potentes. Es importante que la evaluación sea constante, sistemática y formativa.

Repensar el aula: prácticas para una Escuela Posible

En el marco de la política actual, la Escuela Posible establece un horizonte de transformación de las prácticas áulicas desde la posibilidad de innovación y creación de mejores condiciones pedagógicas, considerando la heterogeneidad de situaciones y necesidades educativas que se presentan en toda la provincia. A continuación, enumeramos algunas posibilidades y ejemplos.

1. El juego y su implicancia

A lo largo de la escolaridad primaria, el juego sigue siendo una herramienta pedagógica fundamental, especialmente como articulador entre ciclos y niveles para garantizar un pasaje enriquecedor y armónico. A través de los juegos, los niños pueden desarrollar habilidades socioafectivas, o referidas al lenguaje o a matemáticas de manera inclusiva y significativa.

Al centrar el aprendizaje en la interacción lúdica, se promueve un entorno en el que los y las estudiantes no solo desarrollan habilidades cognitivas, sino que también fortalecen sus relaciones interpersonales y adquieren comprensión de las nuevas dinámicas sociales y académicas que transitan en el Nivel Primario. A su vez, se transforma el aprendizaje en una experiencia significativa y motivadora: el sentido de jugar está en la acción, pero también en la actividad y su intencionalidad. En tal sentido, el aprendizaje pleno implica que los niños participen de actividades que reflejen de manera integral las dinámicas escolares del Nivel Primario sin abandonar la esencia lúdica del Nivel Inicial.

Ahora bien, para que esto efectivamente ocurra, asegura David Perkins (2009),

el juego debe cumplir ciertas condiciones o, más precisamente, 7 principios:

- **Jugar el juego completo**

En el juego completo se prima la interacción social, la creatividad, la resolución de problemas y la comprensión de diversos conceptos mediante juegos grupales, proyectos interdisciplinarios y experiencias que combinen exploración y reflexividad ofreciendo una visión global de lo que significa ser parte de esta nueva etapa escolar.

- **Lograr que valga la pena jugar el juego**

Para que el aprendizaje resulte significativo, es fundamental que los niños encuentren placer y propósito en las actividades propuestas. Diseñar juegos y propuestas pedagógicas que conecten con sus intereses, curiosidad y experiencias previas asegura que se involucren emocional y cognitivamente, favoreciendo una transición fluida y motivadora.

- **Trabajar sobre las partes difíciles**

El juego también puede ser una estrategia para abordar los desafíos que la transición plantea, como la adaptación a nuevas rutinas o el desarrollo de habilidades de alfabetización y cálculo. A través de dinámicas lúdicas y juegos diseñados específicamente para estas áreas, los docentes pueden ayudar a los niños a enfrentar y superar las dificultades de manera progresiva y placentera.

- **Jugar de visitante**

Explorar nuevas experiencias y entornos permite a los niños ampliar su perspectiva y adaptarse a los cambios. Actividades que simulen situaciones propias del Nivel Primario —como juegos que impliquen roles escolares o encuentros con docentes y compañeros nuevos— ayudan a que los estudiantes se familiaricen con lo desconocido y lo integren a su aprendizaje

- **Descubrir el juego oculto**

El aprendizaje pleno también implica ayudar a los niños a descubrir los aprendizajes implícitos que surgen en los procesos lúdicos, como el



respeto por las reglas, la gestión de emociones o la cooperación con otros. Estos son fundamentales para construir habilidades sociales y emocionales clave en el Nivel Primario.

- **Aprender del equipo y de los otros equipos**

El aprendizaje colaborativo cobra especial relevancia en esta etapa. Juegos grupales, actividades en equipo y proyectos conjuntos no solo fortalecen la interacción social, sino que también enseñan a los niños a valorar las ideas de los demás, a resolver conflictos y a construir conocimientos compartidos.

- **Aprender el juego del aprendizaje**

Finalmente, el juego debe ser una herramienta para enseñar a los niños a aprender, promoviendo habilidades como la reflexión, la autonomía y la capacidad de resolver problemas. Juegos que requieran establecer estrategias, tomar decisiones y evaluar resultados preparan a los niños para abordar de manera activa y consciente los desafíos de la vida escolar y más allá.

El juego, integrado con los principios del aprendizaje pleno, se convierte en un puente poderoso para conectar las características propias de la Educación Inicial con las demandas de la Educación Primaria. Este enfoque asegura que la transición sea una oportunidad para fortalecer habilidades, afianzar vínculos y despertar el entusiasmo por aprender, sentando bases sólidas para una trayectoria escolar plena.

Las dinámicas grupales y los juegos alternativos constituyen una propuesta que lleva a los estudiantes al desarrollo de capacidades fundamentales, como el abordaje y resolución de situaciones problemáticas, la oralidad, lectura y escritura, el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo colaborativo.

Asumiendo estas ideas, podemos afirmar que la estrategia del juego permite fortalecer al grupo clase y desarrollar dinámicas grupales y colaborativas. En otras palabras, no “jugamos para aprender” sino que “aprendemos a jugar”. La consigna que el docente acerque a sus estudiantes es la clave pedagógica que garantiza la relevancia del juego.

En cuanto al juego como estrategia innovadora, podemos enunciar algunos beneficios de relevancia:



Desarrollo cognitivo. El juego estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y la imaginación. A través de juegos de roles, rompecabezas o el armado de ambientes/situaciones, los niños aprenden a planificar, tomar decisiones y evaluar resultados, lo cual posibilita el desarrollo de habilidades esenciales para el aprendizaje futuro. Por ejemplo, podemos generar una consigna lógica mediante un juego de construcción con bloques que promueva la comprensión espacial y la resolución de problemas desde una perspectiva holística de las ciencias, las tecnologías y la ciudadanía en términos lúdicos¹.



Desarrollo socioafectivo. El juego fomenta la interacción social, el trabajo en equipo, la cooperación y la empatía. Los niños aprenden a compartir, a negociar, a respetar las reglas y a gestionar sus emociones a través de la experiencia directa con el juego. Si nos centramos en el aprendizaje, la importancia del trabajo en equipo y la ayuda mutua, estaremos propiciando juegos cooperativos. La simulación de situaciones de la vida real permite afrontarlas desde diferentes perspectivas y posicionamientos, creando herramientas para la resolución de conflictos socioafectivos.



Aprendizaje significativo. El juego permite un aprendizaje activo y significativo en el que los niños construyen su propio conocimiento a través de la exploración y la experimentación. Al involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje, retienen la información con mayor facilidad y la trasladan a nuevas situaciones. Un juego de simulación virtual, por ejemplo, puede ayudar a comprender conceptos históricos o científicos de forma más atractiva. Existen recursos en línea para que el docente pueda crear sus propias herramientas.

¹ En el marco del programa Transformar@CBA, en la Educación Inicial estos saberes pueden ser abordados en el campo de conocimiento de Ambiente y Ciudadanía; y en la Educación Primaria, en Ciencias, Tecnologías y Ciudadanía.



Adaptabilidad y flexibilidad. El juego se adapta fácilmente a las necesidades individuales de cada niño, permitiendo la diferenciación pedagógica y la atención a la diversidad. Los juegos pueden ser modificados para ajustarse al ritmo de aprendizaje y a las habilidades específicas de cada estudiante. Es el docente quien debe generar diferentes pistas para que todos los estudiantes puedan jugar, cada uno desde sus particularidades.



Motivación e interés. El juego incrementa la motivación y el interés por el aprendizaje, creando un ambiente positivo y estimulante en el aula. Los niños aprenden con mayor entusiasmo cuando se divierten y se sienten desafiados de forma lúdica. Así, podemos repensar el acceso a las alfabetizaciones múltiples potenciando el bienestar en el ámbito escolar como uno de los desafíos que se plantea desde el **Plan de Desarrollo Educativo Provincial**² de Córdoba.

En conclusión, el juego no es solo una actividad recreativa, sino una herramienta pedagógica poderosa que puede revolucionar la educación en los primeros años de escuela, promoviendo un aprendizaje significativo, motivador y adaptado a las necesidades individuales de cada niño. Su implementación requiere de cuidadosa planificación y observación atenta, pero los beneficios para el desarrollo integral del niño justifican plenamente su incorporación en el aula.



Implicancias pedagógicas del juego

² El Plan de Desarrollo Educativo Provincial de Córdoba establece orientaciones para la transformación educativa, centrado en el período 2024-2027, con proyección hacia el 2033. Para ampliar la lectura, clic [aquí](#).

2. Estaciones de aprendizaje

Las estaciones de aprendizaje son espacios del aula organizados con diferentes materiales y recursos que permiten a los niños explorar, experimentar y aprender a su propio ritmo. Los espacios pueden estar identificados y definidos con carteles para que los estudiantes puedan conocer qué pueden encontrar en ese rincón. La clave es crear un ambiente estimulante y de cuidado donde los niños se sientan libres para la exploración y experimentación. Deben ser espacios para interactuar entre ellos y con los adultos.



Estación de aprendizaje literario. Los cuentos son una herramienta poderosa para transmitir valores, enseñar conceptos y fomentar el desarrollo del lenguaje en los niños. Es fundamental diseñar el espacio de lectura de forma que sea accesible y de fácil manejo, y con la intención de proyectar una biblioteca áulica.



Estación de aprendizaje de la música. La música es una forma de expresión que se convierte en una herramienta muy efectiva para desarrollar la memoria, la atención y promover la expresión emocional. La estación de aprendizaje de la música puede contar con instrumentos tales como campanas, triángulos, guitarra, flauta dulce o maracas, a fin de que puedan apreciar diferentes sonidos, ritmos y melodías.



Estación de aprendizaje de expresión corporal. En este espacio puede haber una gran variedad de disfraces y accesorios (p. ej.: collares, accesorios para el cabello, maquillajes, brillos, máscaras, antifaces, sombreros, pañuelos, elementos de cocina de juguete, delantales, recipientes de varios tamaños, etcétera) para que los estudiantes pueden realizar juegos de roles y desarrollar habilidades sociales como la comunicación verbal y no verbal, la escucha, la empatía, resolución de conflictos y cooperación. Estas habilidades son esenciales para construir y mantener relaciones positivas. El uso de títeres puede ser otro recurso a emplear.



Estación de artes integradas. El uso de imágenes, videos, láminas y otros recursos visuales puede hacer que el aprendizaje sea más atractivo y significativo. Los elementos del lenguaje visual permiten la construcción de diversas imágenes, identificar y diferenciar plano bidimensional y tridimensional, interpretar y construir formas del mundo

cotidiano, ampliar niveles de percepción, combinar distintos materiales y soportes para lograr el disfrute y la expresión de emociones, de su sentido estético, de su creatividad y su actitud crítica.



Estación de aprendizaje científico escolar. Puede incluir materiales que despierten la curiosidad natural de los niños y niñas, mientras se adaptan al nuevo entorno escolar. Es importante que los elementos sean atractivos, manipulables y adecuados a su nivel de desarrollo.



Estación de aprendizaje de ciencias de la computación. El ingreso del mundo digital en las escuelas se manifiesta como una ocasión, tanto para niños y adultos, de convertirse en creativos culturales y consumidores prudentes. Vincula las tareas de aprendizaje fomentando la asimilación de las tecnologías digitales como parte de la vida presente. Se trata de convertir el aula en un espacio de creadores de contenido digitales a partir de la socialización de las experiencias de enseñanza y de aprendizaje vividos.



Estación de aprendizaje participativo. Es importante favorecer la interacción, la comunicación, la exploración socioafectiva y el trabajo en equipo permitiendo que los niños y niñas se sientan incluidos y valorados dentro de la dinámica del aula. Este espacio debe estar diseñado para promover la cooperación y el intercambio de ideas, adaptándose a las necesidades y características del grupo. La escucha atenta por parte del docente es factor crucial en este espacio para que sea quien gestione la palabra a medida que la confianza de los estudiantes se fortalece.



Estación de aprendizaje de escritura. Un espacio con juegos de mesas, rompecabezas de palabra o tarjetas para aprender el vocabulario. Podría incluir una pizarra con marcadores de colores para que los niños puedan escribir, dibujar o practicar letras.



Estación de aprendizaje de descanso. Un lugar tranquilo donde los niños y las niñas puedan relajarse si sienten ganas de tener un momento de relajación, con almohadones, alfombras y libros. Es un espacio que puede ser utilizado para volver a la calma.



Estación de aprendizaje de pausa activa. La presente estación permite un lugar para liberar energía, relajarse y volver a concentrarse en sus actividades. Es necesario un reproductor de música, materiales para juegos de movimiento, una caja con objetos

sensoriales (como arena, piedras o pompones) para que los niños puedan tocar, manipular y relajarse.



Estaciones de aprendizaje

3. Trabajo en grupos rotativos

El trabajo en grupos permite a los niños aprender con sus pares, desarrollar habilidades sociales y de comunicación, apuntando a una construcción colaborativa del conocimiento. Es importante ensayar diferentes estrategias de agrupamientos que muestren las variadas interacciones que se generan, advirtiendo las potencialidades y posibles interferencias que puedan presentarse en la dinámica grupal.

Los grupos de trabajo rotativos no solo enriquecen el aprendizaje, sino que también fortalecen las relaciones interpersonales, la confianza en el aula y los diversos roles. Esta estrategia permite a los docentes enfrentar los desafíos diarios de la diversidad, asegurando que cada niño y niña se sienta valorado y tenga la oportunidad de desarrollarse plenamente.

El docente debe identificar las necesidades del grupo clase al momento de realizar una evaluación diagnóstica para conocer las habilidades, intereses y desafíos de los estudiantes, como así también considerar factores vinculados a

la diversidad cultural y lingüística, y las necesidades socioafectivas del conjunto para organizar grupos de trabajo heterogéneos. De esta manera la complementariedad de sus acciones generará mejores resultados.

En consecuencia, es necesario cambiar periódicamente la composición de los grupos para fomentar nuevas interacciones. Para ello, se debe explicar a los estudiantes cómo funciona el sistema de rotación y los tiempos asignados, y establecer pautas claras de trabajo.



Trabajos en grupos rotativos

4. Asamblea matinal

La asamblea matinal es un momento, previo al comienzo de las actividades áulicas, en el que se reúne el grupo clase para habilitar la voz de quienes atraviesan el quehacer educativo respecto a diferentes temáticas. Por ejemplo, se puede apuntar los comentarios de los estudiantes para mejorar las dinámicas de trabajo o compartir ideas, emociones, expectativas y planificar actividades. Uno de los propósitos es organizar la jornada, establecer objetivos comunes y fortalecer los vínculos entre los integrantes del aula. La intervención de otros actores escolares y, sobre todo, de integrantes de la familia es fundamental para dar un marco de formalidad y funcionalidad al espacio.

Ejemplos prácticos de asamblea matinal:

a. La máquina del tiempo

- Actividad. Durante la asamblea, los niños imaginan que viajan al pasado o al futuro. Usan disfraces, objetos simbólicos o una cápsula decorada como “máquina del tiempo”. Cada niño puede compartir algo que aprendió en sala de 5 o una habilidad que esperan desarrollar en primer grado. Se puede trabajar articulando con la estación de aprendizaje de expresión corporal.
- Propósito: fomentar la reflexión sobre los aprendizajes previos y las expectativas, potenciando la imaginación.

b. Radio escolar matinal

- Actividad. Los estudiantes forman un equipo de “locutores” que presenta noticias, saludos, canciones o entrevistas a compañeros y docentes. Cada semana, un grupo diferente toma la conducción.
- Propósito: desarrollar habilidades de oralidad, lectura y escritura fortaleciendo el sentido de comunidad al visibilizar las voces de todos.

c. El árbol de las preguntas curiosas

- Actividad. Se instala un árbol de papel o cartón en el aula. Durante la asamblea, los niños escriben o dibujan preguntas o curiosidades que quieren explorar sobre primer grado o sobre temas que les interesen. Las preguntas se responden en grupo o se investigan durante el día.
- Propósito: estimular la curiosidad y la indagación promoviendo el aprendizaje basado en intereses genuinos.

d. Micrófono abierto de ideas

- Actividad. Se organiza un momento para que los niños compartan ideas divertidas o creativas, como inventar un nuevo juego, imaginar un animal fantástico o proponer algo diferente para el día.
- Propósito: fomentar la creatividad, la espontaneidad y la confianza en la expresión personal.

e. El consejo de sabios

- Actividad. Una vez a la semana se puede invitar a participar del consejo a estudiantes de otros grados, quienes asumirán el rol de “sabios” e intentarán responder a preguntas o dar consejos a los niños de primer

grado. Los temas pueden ir desde cómo usar los materiales escolares hasta cómo hacer nuevos amigos.

- Propósito: fomentar la conexión entre los estudiantes del nivel, reforzando la autoestima de los mayores y ofreciendo seguridad a los pequeños.

f. La asamblea de los personajes

- Actividad. Los niños eligen un personaje ficticio o histórico que les inspire. En la asamblea, cada uno actúa o describe cómo ese personaje enfrentaría desafíos en la escuela.
- Propósito: estimular la empatía, la creatividad y el pensamiento crítico a partir de modelos positivos.

g. La caja de las sorpresas del día

- Actividad. Una vez a la semana, se abre una caja que contiene objetos, imágenes o mensajes relacionados con un tema sorpresa. Las y los estudiantes discuten cómo podrían integrar ese tema en las actividades del día.
- Propósito: dinamizar la planificación diaria, conectando las actividades con intereses y curiosidades emergentes.

h. El mapa de los sueños compartidos

- Actividad. Las y los niños trabajan juntos en un mapa grande donde dibujan o escriben sueños y metas para el primer grado. Cada semana, durante la asamblea, revisan el mapa para reflexionar sobre sus logros y ajustar sus objetivos.
- Propósito: fomentar la colaboración, el sentido de propósito y la autoevaluación, vinculando las aspiraciones individuales y grupales.





Propuestas para la asamblea matinal

5. Disparadores de ideas

Los disparadores de ideas son herramientas pedagógicas diseñadas para activar la curiosidad, el pensamiento creativo y la participación activa de los niños en el proceso de aprendizaje. En el contexto de la continuidad en las trayectorias escolares entre la sala de 5 y el primer grado, estos disparadores permiten generar conexiones significativas entre ambos niveles, facilitando la transición y asegurando la continuidad pedagógica.

En el marco del Plan de Desarrollo Educativo Provincial de Córdoba (2024-2027), estas estrategias deben alinearse con los principios de inclusión e innovación pedagógica, facilitando a los estudiantes la comprensión de las similitudes y diferencias entre ambos niveles reduciendo la ansiedad y fomentando un sentido de pertenencia. Es importante valorar las experiencias previas de los estudiantes para así tomar ventaja de los conocimientos y habilidades adquiridos en la sala de 5 en pos de construir aprendizajes significativos en el primer grado estimulando la interacción entre pares, favoreciendo la construcción de vínculos sociales y el aprendizaje compartido, y promoviendo un aprendizaje integral que atienda las dimensiones cognitiva y socioafectiva. Por cierto, el uso de tecnología en esta etapa de la escolaridad se propone siempre con la correspondiente mediación de el/la docente.

A continuación, algunos ejemplos prácticos de disparadores de ideas.

a. *Escape room* educativa

- Disparador: «La misión, descubrir el mundo del primer grado»
- Actividad. Diseñar una experiencia de *escape room* adaptada en la que los niños trabajen en equipo para resolver pistas relacionadas con las actividades de primer grado (p. ej., identificar letras, números o colores). Al final, revelan un mensaje de bienvenida.
- Propósito: fomentar el pensamiento crítico, la colaboración y el entusiasmo por los desafíos del nuevo nivel.

b. Realidad aumentada en el aula

- Disparador: «Descubre los secretos del primer grado»
- Actividad. Utilizar *tablets* o dispositivos celulares junto a sus familias con aplicaciones de realidad aumentada para que los niños ingresantes exploren el aula del primer grado. Pueden encontrar personajes animados que les enseñen sobre las diversas estaciones, rutinas, materiales o actividades del nuevo nivel.
- Propósito: generar interés y curiosidad mediante tecnología digital, conectando ambos niveles con una experiencia inmersiva.

c. Videomensajes

- Disparador: «¡Te estamos esperando!»
- Actividad. Los estudiantes de varios grados realizan un video para los niños en el período de ambientación en el que muestran su aula y explican las actividades que realizan y comparten palabras de ánimo. Luego, se puede invitar al aula a algunos de estos estudiantes para que dialoguen con los y las niñas de primer grado.
- Propósito: crear un vínculo emocional en los primeros días del cambio y establecer un sentido de pertenencia anticipada.

d. Robot mensajero

- Disparador: «El robot que une dos mundos»
- Actividad. Usar un robot educativo programable que entregue mensajes o preguntas entre las aulas de sala de 5 y primer grado. Los estudiantes de ambos niveles colaboran para programar el robot y

enviar respuestas.

- Propósito: integrar habilidades tecnológicas y pedagógicas, mientras se refuerza la comunicación y el trabajo en equipo.

e. Juego de realidad mixta El viaje del tiempo escolar

- Disparador: «De exploradores a científicos»
- Actividad. Crear una narrativa en la que los estudiantes se conviertan en exploradores y científicos. Los exploradores traen "descubrimientos" (objetos, dibujos, ideas) que los científicos analizan y explican. Todo esto puede estar apoyado en escenarios virtuales que complementen la historia.
- Propósito: combinar creatividad, aprendizaje contextual y tecnologías emergentes para establecer conexiones significativas.

f. Creación de un podcast infantil

- Disparador: «Voces que cuentan historias»
- Actividad. Grabar un mini podcast en el cual los estudiantes de primer grado cuenten anécdotas, desafíos y experiencias. A mitad del ciclo lectivo, se vuelve a trabajar con este recurso realizando una escucha activa para analizar y dar respuestas a episodios futuros.
- Propósito: promover la comunicación oral, la escucha activa y la conexión a través de un medio innovador.

g. Museo interactivo escolar

- Disparador: «Viaje al pasado y al futuro de la escuela»
- Actividad. Diseñar un pequeño museo interactivo con los recursos trabajados en años anteriores (feria de ciencias o festival de la palabra, p. ej.). Se trata de que los niños de primer grado produzcan dibujos o maquetas hasta que puedan mostrar sus avances en oralidad, lectura y escritura, y matemáticas. El centro educativo debe ser un espacio compartido donde queden las huellas de cada estudiante, por ello, se sugiere la inclusión de actividades interactivas apelando a las ciencias de la computación.
- Propósito: valorar los logros previos y proyectar nuevas expectativas de aprendizaje.



h. Elaboración de cortos

- Disparador: «Un día en la vida de primer grado»
- Actividad. Crear o seleccionar una película animada donde los personajes vivan situaciones relacionadas con la transición entre niveles. Después de la proyección, realizar un taller creativo donde los niños diseñen su propia historia sobre el cambio escolar.
- Propósito: abordar emociones y expectativas a través del lenguaje visual y narrativo, estimulando la creatividad.

i. Cómic colaborativo

- Disparador: «Nuestra historia de transición»
- Actividad. Proponer que, organizados por grupos de trabajo, diseñen un cómic que narre la transición entre niveles. Cada grupo puede representar una parte de la historia, integrando personajes y situaciones de ambos “mundos”.
- Propósito: fomentar la creatividad, la colaboración y la conexión socioafectiva entre niveles.



Propuestas de disparadores de ideas

6. El identificador grupal

Sostenemos y ratificamos la importancia de co-construir un identificador grupal para el aula de primer grado que represente la identidad colectiva del grupo, promoviendo la integración, el trabajo en equipo y el sentido de pertenencia. Este identificador será una herramienta para reforzar vínculos y desarrollar habilidades socioafectivas, creativas y colaborativas en los estudiantes. Para lograrlo, es necesario involucrar a los niños y niñas, lograr que expongan sus ideas y que voten para elegir.

Debe ser algo fácil de recordar, corto y pegadizo, positivo y motivador. El identificador debe reflejar algo que los inspire y que sea inclusivo, hay que asegurarse de que todos los niños se sientan identificados con el nombre. A continuación, algunos ejemplos prácticos para lograr el identificador grupal:

- a. Nombre del grupo basado en intereses de los estudiantes.
- b. Nombre del aula basado en la ubicación.
- c. Nombre de equipos a partir de un valor.
- d. Combinaciones creativas, como palabras que rimen o incluyan algún elemento atractivo.
- e. Dibujar una mascota o crearla con papel maché y ponerle el nombre.
- f. Crear un muñeco de trapo junto a la familia que los acompañe en el recorrido.
- g. Inventar un escudo o una bandera del grado.
- h. Componer una canción que los represente.



Identificador grupal

Valores o ubicación



Variaciones de identificadores grupales

7. Los proyectos

Los proyectos de trabajo permiten a los niños explorar temas de su interés en profundidad, desarrollando su autonomía, creatividad y capacidad de investigación. Organizar actividades a través de proyectos permite trabajar en torno a un tema que desafíe a los estudiantes y que habilite los espacios de interrogación. Debe conducir a la consecución de un producto final.

Se trata de propiciar una actitud científica como estilo de vida, de generar una predisposición a detenerse frente a las cosas para intentar desentrañarlas: problematizando, interrogando, buscando respuestas y sin instalarse nunca en certezas absolutas. Todo en el mundo está en constante evolución y cambio. La admiración y el asombro son los que motivan y movilizan la interrogación de la realidad o de alguno de sus aspectos.

Entendemos que quien logra una actitud científica está abierto a la contingencia. Aprende, desaprende y reaprende continuamente, adaptándose así a las circunstancias que su contexto le determinan.

El docente debe enseñar a pensar, esto es a hacer consciente qué pensamos, cómo pensamos y para qué pensamos, sea de manera diferente, similar o igual ante cada situación de aprendizaje. Saber pensar implica:

- el desarrollo de capacidades lingüísticas para leer, escribir, hablar y escuchar, y de observación para interpretar la realidad.
- dibujar y expresarse corporalmente, saber organizar la información y saber comunicar.
- el desarrollo de capacidades de pensamiento matemático para calcular, abstraer, manejar variables, medir.
- el desarrollo de actitudes que permitan interpretar los elementos de la situación analizada.
- el desarrollo de habilidades creativas para innovar, descubrir, cultivar, imaginar.

Cuando estamos frente a situaciones desafiantes que nos atañen y que debemos resolver, nuestro pensamiento utiliza diversos recursos para dar respuestas. Uno de ellos es la observación del hecho o fenómeno y el correspondiente involucramiento de los sentidos. Trabajar en proyectos permite un enfoque integral e integrado. Para ello, es necesario llevar a cabo diferentes pasos:

a. Idea y tema

- Inspiración: ¿qué les interesa a los niños? ¿Qué les llama la atención? ¿Qué habilidades quieren desarrollar?
- Tema: elige uno que sea atractivo para los niños y que permita explorar diferentes áreas de aprendizaje, p. ej.: «Un día en el campo», «Los animales del patio», «Un viaje en tren», «La música de mi país».
- Es necesario que los y las estudiantes elaboren sus propias preguntas para investigar, para ello se les plantea el tema y se les pide que piensen qué les gustaría saber sobre ese tema.

b. Planificación

- Objetivo: ¿qué quieren lograr con el proyecto? ¿Qué habilidades quieren desarrollar? ¿Qué los desafía a los y las estudiantes?
- Actividades: definen entre todos cómo hacer para alcanzar el objetivo.
- Materiales: ¿qué materiales necesitarán para cada actividad? ¿Cuáles materiales que hay en la escuela sirven para encontrar la solución? ¿A



qué otros lugares se puede recurrir?

- Recursos: ¿qué recursos humanos o materiales tienen disponibles? ¿A quiénes les podemos preguntar sobre el tema? ¿Por qué creen que esas personas son confiables?
- Tiempo: ¿cuánto tiempo dedicarán al proyecto? ¿Cómo se organizarán para trabajar en todo lo que se propongan hacer?

c. Desarrollo

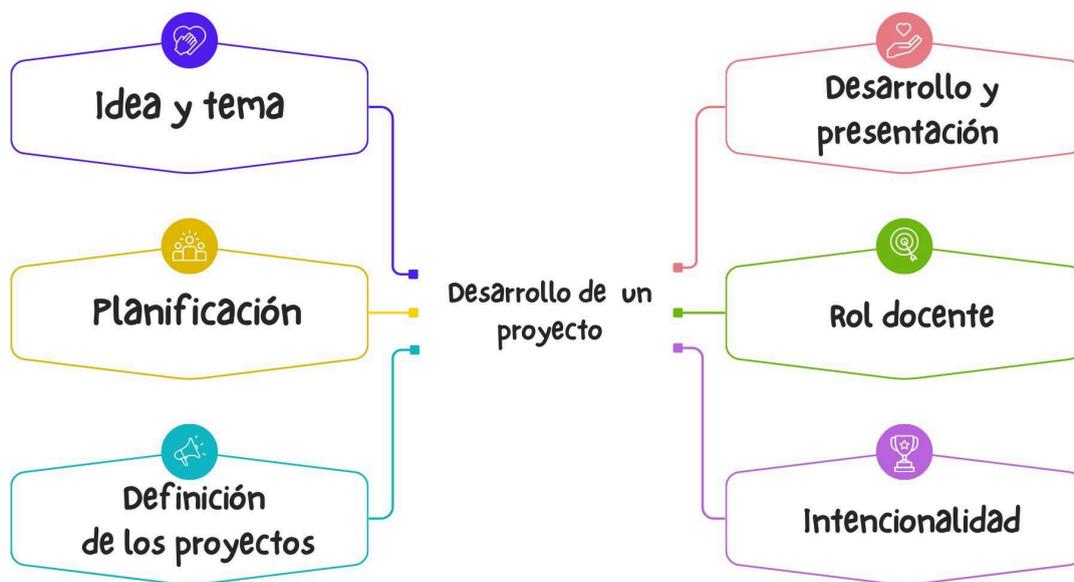
- Investigación: investiguen el tema con los niños. Pueden usar libros, imágenes, videos, canciones, páginas web, acudir a expertos, etc.
- Experimentación: realicen actividades prácticas relacionadas con el tema.
- Creatividad: fomenten la creatividad de los niños a través del dibujo, la pintura, la construcción, la música...
- Comunicación: hablen con los niños sobre el proyecto, sus experiencias y sus ideas.

d. Presentación:

- Exposición: presenten el proyecto a otros niños, a sus familias y a la comunidad.
- Exhibición: muestren el trabajo realizado (dibujos, construcciones, videos, etcétera).
- Reflexión: hablen sobre el proyecto (qué aprendieron, qué les gustó más, qué dificultades encontraron).

Es importante que al final del proyecto todos reciban un reconocimiento por su esfuerzo y su trabajo.





Fases de un proyecto y componentes

Organización institucional del período de ambientación

Para favorecer el período de ambientación, es importante destacar el rol de cada equipo directivo como encargado de gestionar los acuerdos entre los actores, según las características y necesidades de cada institución.

En esta etapa de organización se sugiere generar una agenda institucional de reuniones, crear acuerdos significativos y grillas de seguimiento de actividades a fin de mejorar la planificación y el registro de su desarrollo.

Tanto el director/a de la escuela primaria como el director/a del Nivel Inicial son los garantes de asegurar la continuidad en las trayectorias escolares, por lo cual resulta imprescindible avanzar en un trabajo colaborativo que involucre a los equipos docentes y a las familias como mediadores de la transición de un nivel a otro.

Pensar una propuesta compartida, en la que el Nivel Inicial aporte datos sobre aquello que los y las estudiantes han internalizado durante los tres años de escolaridad del nivel y las formas y estrategias que posibilitaron los logros

enriquecerá la mirada de los docentes del Nivel Primario para que, a partir desde ese punto, avancen hacia la alfabetización inicial.

A modo de ejemplo, se presenta una posible organización del tiempo de dichas actividades:

● **Primer momento**

Encuentro del equipo directivo junto a docentes designados para el primer grado (Resolución n. ° 423/24) y los docentes de ramos especiales. Es necesario avanzar en el conocimiento del grupo que recibiremos, plantear objetivos claros, conocer a las familias, generar un espacio de aprendizaje desafiante y ameno que permita la transición de niveles sin quiebres en las trayectorias estudiantiles.

Surge de ese primer momento la necesidad de encontrarse con los respectivos pares del Nivel Inicial y programar un encuentro con actividades que permitan conocer el nivel de progreso de los estudiantes y las formas cómo lo lograron. Por ejemplo, se sugiere trabajar con las planificaciones didácticas de los docentes y con el registro de evidencias de los y las estudiantes de ambos niveles para complementar las miradas.

Es necesario que los directivos planifiquen actividades significativas y que logren la complementariedad desde la crítica constructiva y propositiva. La propuesta deberá ser disruptiva, los estudiantes deben sentir que es un momento único en su trayectoria escolar y vivirlo de esa manera; algo que los marque, que haga la diferencia. La magia de la Escuela Posible tiene que concretarse para que la transición sea una fiesta inolvidable.

● **Segundo momento**

Es necesario socializar y participar al resto de la institución la propuesta en torno a la ambientación, buscando formas creativas para llevarlo a cabo (p. ej., simular que el resto son estudiantes y presentar alguna actividad, dando la posibilidad de valorar a cada una desde variables como “me gusta”, “sugiero”, “cambiaría”, etcétera).

En las Progresiones de aprendizaje de Lenguaje/Lengua y Literatura se expresa que una de las metas es “Adecuar el uso cotidiano del lenguaje oral al grado de formalidad, al propósito y al tema de la interacción comunicativa, con especial



atención a las normas que hacen a una convivencia respetuosa y experimentar las posibilidades lúdicas y estéticas del lenguaje”. De esta manera, se pueden identificar aprendizajes y contenidos en la meta, tales como:

1. Participación en conversaciones orientadas a presentarse y reconocer a compañeros/as por sus nombres y preferencias.
2. Uso de expresiones habituales de saludo, agradecimiento y solicitud en situaciones propias de la convivencia cotidiana con otras y otros.

Algunas consideraciones, podrían avanzar en:

- Indagar con el equipo los supuestos en torno al período de ambientación para revisar y reformular acuerdos.
- Brindar confianza, flexibilidad y libertad al equipo para repensar logísticas en relación con el uso de tiempos, espacios, recursos, etcétera.
- Focalizar las decisiones institucionales en favor de los estudiantes, teniendo claridad en la intención pedagógica del período.
- Trabajar en equipo para que el período de ambientación impacte en las trayectorias escolares enriqueciendo el proceso singular de cada uno de los y las estudiantes.

● Tercer momento

Es necesario programar un encuentro con las familias de los estudiantes de Nivel Inicial (en lo posible, de manera presencial, pero dejando abierta la posibilidad de la modalidad virtual) en el que se pueda anticipar características de la propuesta pedagógica de Nivel Primario y el equipo directivo puede presentar a las docentes del próximo año. También, se aprovecha el momento para realizar un recorrido de las instalaciones, conversar sobre modos y vías de comunicación entre familia y escuela, carga horaria, finalidades formativas del nivel, normas de convivencia, características del período de ambientación, entre otras cuestiones.

Como punto de partida y con el propósito de fomentar el compromiso entre la escuela y la familia, se sugiere utilizar entrevistas o encuestas para hacer un relevamiento y recabar información acerca de los estudiantes y sus

características (configuraciones familiares, identidad cultural, situación económica/laboral, particularidades).

Así mismo, es importante que la familia conozca el proyecto educativo que la institución ofrece, las metodologías de trabajo que adopta, el sentido y objetivo de la unidad pedagógica, conocimiento de los AEC, etcétera. Para ello, se puede diseñar un folleto donde se evidencien sus características, enunciados con datos y de manera simplificada.

● Cuarto momento

Acercarse a las familias, de manera presencial o virtual —según las posibilidades—, es una acción fundamental para la interacción necesaria en pos del sostenimiento de las trayectorias escolares. Por ello, se sugiere:

- Campaña «Primer Día de clases» con el fin de propiciar la participación de las familias en el inicio del ciclo lectivo y fortalecer la trayectoria escolar.
- Entregar una breve carta de bienvenida a las familias y resaltar la importancia de su acompañamiento en la trayectoria escolar.
- Construcción de mural colaborativo para plasmar mensajes de bienvenida, de apoyo, expectativas, etcétera.
- Valorizar la voz de las familias, solicitando que sus integrantes y tutores graben un breve mensaje para su hija/o.
- Producir videos en los que se muestren todos los integrantes de cada familia.



Aspectos necesarios a tener en cuenta para el período de ambientación

Recursos: en este período es fundamental el uso de material concreto, incorporando en las aulas diversidad de recursos didácticos que favorezcan la transición entre un nivel y otro. Es oportuno repensar los materiales disponibles en cada institución y resignificar lugares que puedan transformarse en escenarios lúdicos, espacios de taller, laboratorios, etcétera. A su vez, es preciso no perder de vista el cuidado de los recursos atendiendo a

temáticas relacionadas con el desarrollo sustentable y economía circular; además, de emplear recursos tecnológicos digitales.

Familia: la realidad que nos atraviesa hace que no todas las familias puedan estar presentes en las propuestas escolares, lo cual hace necesario formular actividades que incluyan a la mayoría considerando alternativas virtuales y la invitación a otros adultos referentes para los niños/as.

Espacios: las aulas, el patio y otros espacios compartidos pueden favorecer los procesos de ambientación. Habilitarlos como posibilidades para vincular lo pedagógico implica un desafío. Se sugiere innovar en la modalidad organizativa al interior de las aulas, crear estaciones, grupos de trabajo, revisión del mobiliario, entre otros.

Tiempo: si bien el período de ambientación corresponde, según el calendario escolar, a dos días —en los que el objetivo principal es el conocimiento de los actores, los espacios y las rutinas escolares—, se considera apropiado extender el período de ambientación a tres semanas con carga horaria completa, según cada centro educativo, y teniendo en cuenta la siguiente organización temática:

1^{era} semana: bienvenida y exploración de los espacios

2^{da} semana: rutinas y acuerdos

3^{era} semana: introducción a las actividades didácticas

Durante las horas de áreas especiales, la docente estará acompañando al grupo para observar y registrar sus características.

Planificación: plasmar el proyecto de manera interdisciplinaria de acuerdo con lo establecido en el período de ambientación. Por ejemplo, la elaboración de una calendarización.

FECHA, LUGAR, HORARIO	OBJETIVO/ACTIVIDADES	RECURSOS Y ESPACIOS	DOCENTES INVOLUCRADOS	REGISTRO U OBSERVACIONES



Evaluación: será necesario incluir listas de cotejo o matrices que permitan el seguimiento y el monitoreo del desarrollo de las acciones y, al mismo tiempo, obtener datos para una evaluación diagnóstica inicial del grupo clase como de cada uno de los y las estudiantes. Por ejemplo:

ESTUDIANTE	SABERES PREVIOS	INTERPRETACIÓN DE CONSIGNAS	EXPRESIÓN ORAL, ESCRITA, GRÁFICA	AUTONOMÍA DE TRABAJO	ACTITUD FRENTE AL JUEGO Y LA ACTIVIDAD FÍSICA	OBSERVACIONES
------------	-----------------	-----------------------------	----------------------------------	----------------------	---	---------------

La transición de Nivel Inicial al Nivel Primario es un momento único para construir bases sólidas.

Este cuadernillo ha sido pensado como una herramienta para guiarlos en la crucial etapa de ambientación de sus estudiantes de primer grado. Es el comienzo de un viaje apasionante y la verdadera magia sucederá cuando ustedes, maestras y maestros, pongan en práctica su creatividad, integren la tecnología de manera significativa y se atrevan a innovar en sus métodos. Recuerden que la clave reside en el pensamiento divergente: piensen «afuera de la caja», aprovechen al máximo las herramientas de las ciencias de la computación a su alcance y, sobre todo, ¡anímense a cambiar! La innovación en la educación es un proceso continuo que requiere valentía y pasión. Confíen en sus capacidades y en el potencial ilimitado de sus estudiantes.

¡El futuro de la educación está en sus manos! ¡Comencemos a construir la Escuela Posible de forma más dinámica y enriquecedora! Compartan sus experiencias y aprendizajes con otros colegas: **entre todos, seguimos haciendo.**



Bibliografía consultada

- Álvarez, M., Boilini, P., Enriz, N., Palazzolo, F. y Schlüsselblum, C. (2021). *Pedagogía del Cuidado. La construcción de la cultura del cuidado en la escuela actual*. La Crujía.
- Ander Egg, E. (2009). *La actitud científica como estilo de vida*. Editorial Brujas.
- Bodoc, L. (2006). La palabra y la honra. [Discurso leído en la entrega del Honoris Causa de la UNCuyo, el 18 de mayo de 2006 en Mendoza]. En *La memoria y el sol* [blog].
- Ciudad de Córdoba. Secretaría de Educación. (2022). Documento 16 / La escuela posible. Una manera de ser y hacer la escuela, con la mirada puesta en la mejora. Disponible en https://documentos.cordoba.gob.ar/MUNCBA/AreasGob/Edu/DOCS/Seguimos%20con%20vos%20aprendiendo%20en%20casa/Documentos%20de%20apoyo/escuela_posible.pdf
- Córdoba. Ministerio de Educación. (2023). *La Escuela Posible: consolida logros y emprende la mejora*. Secretaría de Innovación, Desarrollo Profesional y Tecnologías en Educación.
- Córdoba. Ministerio de Educación. (10 de diciembre de 2024). Resolución n.º 423/24.
- Ferreyra, H. y Peretti, G. (Comp.). (2006). *Diseñar y gestionar una Educación Auténtica. Desarrollo de competencias en escuelas situadas*. Noveduc.
- Ferreyra, H., Peretti, G. y Vidales, S. (2012). Hacia un proyecto curricular y pedagógico centrado en la adquisición y desarrollo de capacidades. En H. Ferreyra H. y S. Vidales (comp.), *Hacia la innovación en Educación Secundaria. Reconstruir sentidos desde los saberes y experiencias*. Comunicarte.
- Koberski, M. L. (2012). *Cómo iniciar a los jóvenes en la investigación científica: reflexiones y propuestas*. Editorial Brujas.

- Nicastro, S. (2015). *Revisitar la mirada sobre la escuela. Exploraciones sobre lo ya sabido*. Homo Sapiens.
- OpenAI. (2025). «El gran salto de Tomás». *ChatGPT*.
- Opertti, R. (2022). *El currículo en modo transformación*. UNESCO – UCU Escuela de Posgrados.
- Perkins, D. (2009). *El aprendizaje pleno*. Paidós.

Anexo de recursos

Juegos

- César Llanes / *El profe Cesar*. Disponible en <https://www.elprofecesar.com/>
- César Llanes / El Oware, Awele, Awale, Wari. Disponible en <https://youtu.be/YBZuCcAv0yQ>
- César Llanes / 4 Juegos de la familia “3 en Línea”. Disponible en https://youtu.be/wij_-j5iViw

Cancionero

- PIM PAU. (2014). Inicio [Canal de Youtube]. Disponible en <https://youtube.com/@pimpautv?si=Wwv-doZVPS5MWHI5>
- PIM PAU (8 de marzo de 2019). PIM PAU • CABALLITO DE MAR (con Luis Pescetti) • Stop Motion Disponible en <https://youtu.be/VKIcYEWx5z4?si=hKrGQ64yjUqvxGTP>
- CANTICUENTICOS MÚSICA PARA CHICOS. (2011). Inicio [Canal de Youtube]. Disponible en <https://youtube.com/@canticuenticosmusicaparachicos?si=WxvfDAmIjSbmHAz>

Cuentos

- Educ.ar (2022). Audiocuentos. *Portal Educ.ar*. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/153678/audiocuento>
- Educ.ar (2022). Biblioteca de bibliotecas. *Portal Educ.ar*. Disponible en <https://www.educ.ar/recursos/159085/biblioteca-de-bibliotecas>

Gobierno de la Provincia de Córdoba. Ministerio de Educación.

Dirección General de Educación Primaria. Secretaría de Educación.

Coordinación general: Cruz Álvarez

Coordinación pedagógica: Raquel Sandrone

Colaboradores del equipo técnico de la DGEP: Lía Rapalin, Silvina Reineri Assef, Dahyana Martínez, María Paula Saénz, María Soledad Sosa Capó, Rosana Videla.

Ideas y aportes: Alejandra Villegas; Amira Pereda; Aurora Josefina Cataudella; Carina Brane; Carla Oyola; Claudia Alejandra Nihoul; Claudia Cortez; Claudia Ramb; Daniela Emilse Farías; Enrique Carrizo; Érika Yanina Figueroa; Florencia Jara; Gabriela Vassallo; Gisela Karin Stanich; Graciela Acevedo; Graciela Azevedo; Ivana Rosalba Ardiles; Manuela Doliński; Marcela Barrera; María Cecilia Bustamante; María Fernanda Firpi; María Julia Zabala; María Soledad Sosa; Mariela Vignatti; Marina Álvarez; Marisa Carranza; Martha Ángela Farías; Micaela Roque; Mónica Soria; Natalia Noemí Martínez; Néstor Britos; Patricia Liliana Puente; Romina Rodríguez Nuñez; Roxana Noelia Ramos; Silene Caro; Soledad Gutiérrez.

Revisión pedagógico curricular: Natalia González

Ilustraciones: DGEP

Diseño gráfico y corrección literaria por el ISEP
(Instituto Superior de Estudios Pedagógicos).

Febrero 2025





Autoridades

Martín Llaryora | Gobernador

Myriam Prunotto | Vicegobernadora

Horacio Ademar Ferreyra | Ministro de Educación

Luis Sebastián Franchi | Secretario de Educación

Cruz Sebastián Álvarez | Director General de Educación Primaria

Gabriela Cristina Peretti | Secretaria de Innovación, Desarrollo
Profesional y Tecnologías en Educación

Nora Esther Bedano | Secretaria de Coordinación Territorial

Claudia Amelia Maine | Subsecretaria de Fortalecimiento Institucional

Lucía Escalera | Subsecretaria de Administración