

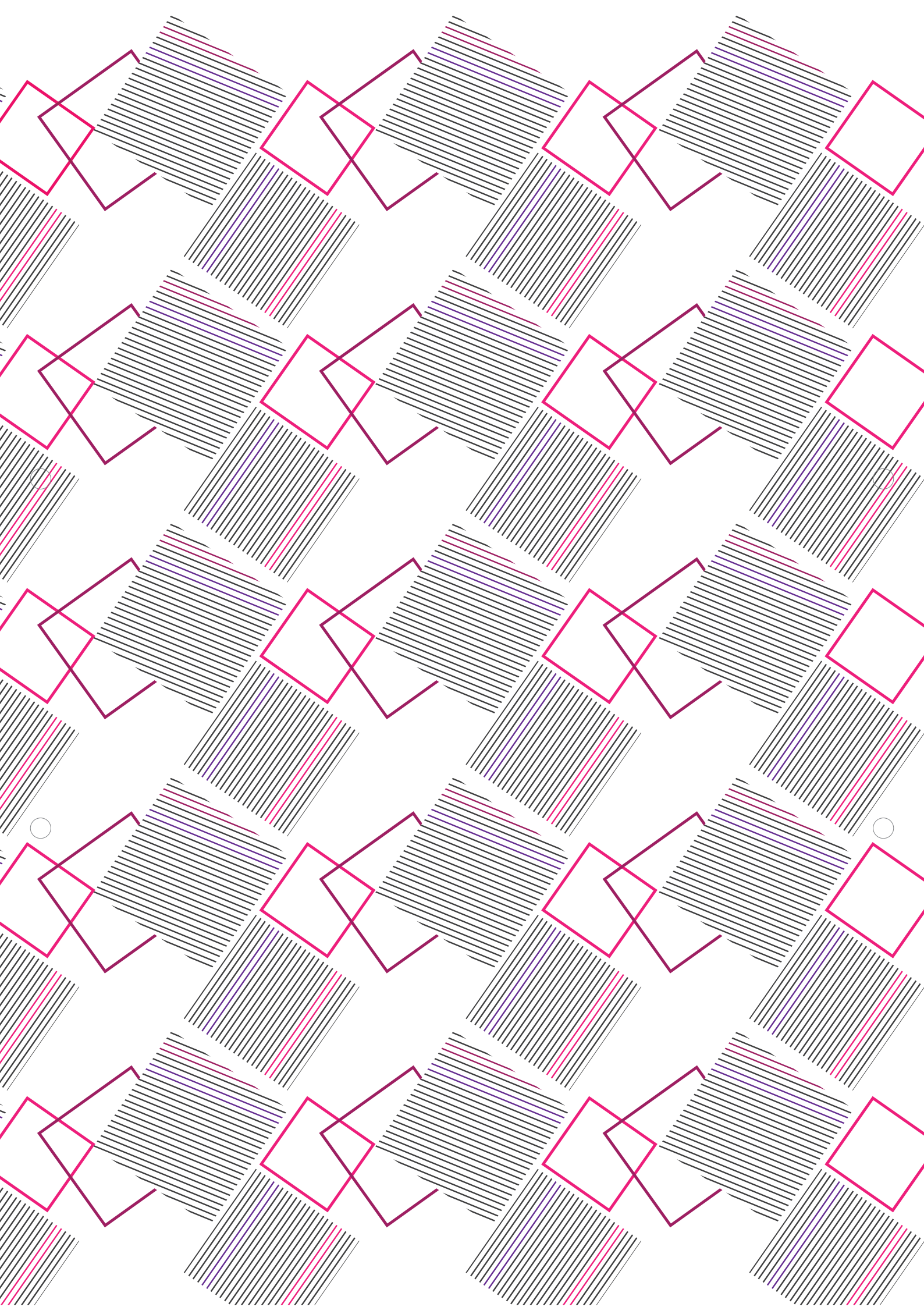
Los juegos de mesa

Círculo para equipos directivos N° 3

Nivel Inicial

Año 2017

COORDINADOR





Presidente de la Nación

Ing. Mauricio Macri

Ministro de Educación

Dr. Alejandro Oscar Finocchiaro

Secretaria de Innovación y Calidad Educativa

María de las Mercedes Miguel

Instituto Nacional de Formación Docente

Directora Ejecutiva

Cecilia Veleda

Vicedirectora Ejecutiva

Florencia Mezzadra

Director Nacional de Formación Continua

Javier Simón



Estimados directivos y docentes:

Tenemos por delante un nuevo año con el enorme desafío y responsabilidad de trabajar juntos en consolidar un sistema educativo inclusivo y de calidad que garantice los aprendizajes fundamentales y permita el máximo desarrollo de las potencialidades de todos los niños, jóvenes y adultos para su participación activa, responsable y comprometida en los distintos ámbitos de la vida.

El Plan Estratégico Nacional 2016-2021 “Argentina Enseña y Aprende” posee como eje fundamental el fortalecimiento de la formación docente; haciendo hincapié en el desarrollo profesional y en la enseñanza de calidad. De esta manera, el Ministerio de Educación y Deportes de la Nación, ha asumido el compromiso de acompañar a los docentes en su labor diaria y colaborar con la resolución de los desafíos concretos que se presentan en los distintos ámbitos de enseñanza. Esto conlleva la necesidad de generar espacios y oportunidades para reflexionar sobre las prácticas de enseñanza más adecuadas para una educación que responda a las características de la sociedad contemporánea, que contribuya al trabajo colaborativo y a la conformación de comunidades de aprendizaje entre docentes.

A partir del Plan Nacional de Formación Docente se presentan líneas de trabajo para promover la formación inicial y continua de los equipos docentes en términos de innovación en la práctica, autonomía, creatividad, compromiso y capacidad crítica. En este sentido y con el propósito de alcanzar una mejora en los aprendizajes para todos, brindando materiales valiosos para la práctica docente, el Instituto Nacional de Formación Docente, propone líneas de trabajo que promuevan fortalecer el desarrollo de saberes y capacidades fundamentales, que faciliten poner en práctica los aprendizajes de una manera innovadora y prioricen al sujeto de aprendizaje como un sujeto activo, autónomo, creativo, comprometido y con capacidad crítica.

Esperamos que esta propuesta sea una experiencia transformadora para todos los equipos docentes del país y que encuentren en ella nuevas herramientas para potenciar su valiosa función en nuestra sociedad.

Muchas gracias por su compromiso y trabajo cotidiano.

Cecilia Veleda
Directora Ejecutiva
Instituto Nacional de Formación Docente

María de las Mercedes Miguel
Secretaria de Innovación
y Calidad Educativa

Índice

| | |
|---|---|
| Agenda del encuentro | 2 |
| Los juegos de mesa | 3 |
| Introducción | 3 |
| Objetivos | 4 |
| Metodología | 4 |
| Estructura de desarrollo | 5 |
| PRIMER MOMENTO | |
| Presentación | 5 |
| Actividad 1 | 5 |
| Actividad 2 | 6 |
| SEGUNDO MOMENTO | |
| Trabajo con conceptos centrales de la jornada | 6 |
| Actividad 1 | 7 |
| Actividad 2 | 7 |
| TERCER MOMENTO | |
| La comunidad y el juego | 8 |
| Actividad 1 | 8 |
| CUARTO MOMENTO | |
| Cierre | 9 |



Agenda del encuentro

PRIMER MOMENTO

Presentación

Presentación de contenidos y objetivos de la jornada 3. La variación del juego en función del contexto de uso. La oportunidad que brinda la escuela al niño

🕒 60 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 30 MIN

Actividad 2

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 30 MIN

SEGUNDO MOMENTO

Trabajo con conceptos centrales de la jornada

Los juegos de mesa. La comunidad como informante y participante en el juego. El lugar de las reglas. El caso de los juegos de recorrido. Como cambia el juego a partir del cambio de formato

🕒 120 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 60 MIN

Actividad 2

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 60 MIN

TERCER MOMENTO

La comunidad y el juego

El fichero de juegos. La importancia de contar con un repertorio lúdico

🕒 40 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS/INDIVIDUAL

🕒 40 MIN

CUARTO MOMENTO

Cierre

Compromisos institucionales

🕒 20 MIN



Los juegos de mesa

Introducción

En este documento se presenta un esquema para llevar adelante el círculo con directores de Nivel Inicial.

A lo largo de este año, se plantea la realización de 5 jornadas institucionales. Se seleccionó el juego como uno de los aprendizajes prioritarios del Nivel Inicial en base a lo establecido en la Ley de Educación Nacional (LEN 26.206/2006), los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) para el nivel, y la literatura especializada (que lo reconoce como un pilar de la propuesta educativa para los más pequeños). A su vez, este contenido constituye la experiencia de aprendizaje más destacada en la infancia temprana y es capaz de motorizar aspectos del desarrollo afectivo, cognitivo, motor y social.

Se invita a coordinadores y coordinadoras del círculo, y por su intermedio a directores, directoras, maestras y maestros, a ubicar al juego como foco de una reflexión compartida, en base a la revisión de las prácticas presentes en los jardines y en las salas.

Se trata de recorrer un camino que permita lograr y consolidar acuerdos didácticos que garanticen oportunidades ricas de juego para las niñas y niños, basadas en reflexiones y fundamentos sobre las relaciones entre juego y enseñanza.

La intención es que en cada encuentro los coordinadores acompañen a los directivos en una lectura guiada del texto de la jornada que compartan con ellos la realización de las actividades; y fundamentalmente, que puedan abordar los contenidos seleccionados atentos a las experiencias, tradiciones, concepciones y prácticas vigentes en los jardines y salas participantes.

La formación situada pretende conjugar con responsabilidad y compromiso abordajes teóricos, reflexiones sobre las oportunidades educativas que efectivamente se brindan a los niños y propuestas de enseñanza para orientar la práctica con sólidos fundamentos didácticos.

Este círculo propone un trabajo colaborativo para garantizar el derecho a aprender y a jugar de los más pequeños a lo largo y ancho del país.



Objetivos

Se espera que los equipos directivos participantes logren:

- ▶ sensibilizarse con la temática del juego en el Nivel Inicial;
- ▶ intercambiar apreciaciones y experiencias sobre el lugar del juego en sus instituciones;
- ▶ comprender el sentido y la perspectiva del juego como contenido de alto nivel cultural en la educación inicial;
- ▶ reconocer la necesidad de establecer acuerdos didácticos institucionales a fin de garantizar oportunidades de juego en la vida cotidiana de las escuelas;
- ▶ reflexionar y analizar la importancia de la documentación de la práctica para mejorar las propuestas de enseñanza;
- ▶ consolidar sus conocimientos sobre la perspectiva de juego como contenido;
- ▶ profundizar el abordaje de las relaciones entre juego y enseñanza;
- ▶ comprender los conceptos de formato, forma y modo específicamente en los juegos de mesa;
- ▶ analizar y planificar situaciones de enseñanza en base a las referencias conceptuales presentadas en el texto de la jornada.

Metodología

El círculo se desarrollará a partir de las siguientes acciones:

- ▶ la presentación de conceptos y herramientas teóricas mediante exposición dialogada, lectura compartida y reflexión sobre definiciones conceptuales clave;
- ▶ espacios de reflexión personal sobre la propia práctica a través del relato de experiencias de juego realizadas en las instituciones y de su documentación a través de la narrativa oral y escrita;
- ▶ elaboración de una propuesta consensuada para realizar hasta la siguiente jornada.

Estos abordajes deben realizarse a través del trabajo en pequeños grupos, a fin de identificar problemáticas y fortalezas en común con otras instituciones que forman parte del agrupamiento y también de espacios de socialización en plenario.

Por medio de estas acciones se apunta a que, progresivamente, los círculos de directores se constituyan en espacios de reflexión colaborativa en los que se reconozca, valore y recupere el conocimiento producido por las escuelas a partir de su trabajo pedagógico cotidiano.

Además del texto de la jornada, se sugiere la lectura de los *Cuadernos N° 4 y N° 8 de la serie El juego en el Nivel Inicial*. Propuestas de enseñanza de Sarlé, Rodríguez Sáenz y Rodríguez de Pastorino (2014), específicamente las páginas que posteriormente se darán para leer a los maestros.

Asimismo, dado que la jornada 3 está apoyada en imágenes (fotografías y videos) como forma de presentar los contenidos, sería conveniente que el coordinador las tuviera impresas en formato papel A4.



Estructura de desarrollo

PRIMER MOMENTO

Presentación

🕒 60 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 30 MIN

Actividad 2

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 30 MIN

Para comenzar, es recomendable hacer referencia a los objetivos del tercer encuentro y al contenido de la jornada 3 de 2017. La propuesta implica por un lado, complejizar el abordaje de la perspectiva de juego como contenido y, por otro lado, avanzar en el tratamiento de los juegos con reglas convencionales, con énfasis en los juegos de mesa y el lugar que pueden asumir en el marco de propuestas de enseñanza en las instituciones de Nivel Inicial.

Actividad 1

En esta primera actividad, les sugerimos organizarse en pequeños grupos para realizar las siguientes consignas:

Leer la definición de *Presunción de juego* (Sarlé, 2006) que encontrará en la p. 8 de la jornada 3. Luego responder las siguientes preguntas, teniendo en cuenta su a su propia institución:

- ¿Qué aspectos de la disposición del ambiente nos habla de esta *Presunción de juego*? ¿Cuán conscientes son los maestros de esta variable didáctica?
- Realizar en pequeños grupos un listado de las características visibles en sus instituciones que den cuenta de esto. ¿Podríamos asegurar que los espacios disponibles aseguran, garantizan, facilitan, el derecho del niño a jugar?
- Puesta en común.

Actividad 2

Les proponemos realizar la actividad 1 del primer momento de la jornada 3.

- ▶ Escuchar la canción y mirar el video de “La escuela puede ser” de Hugo Midón (*Derechos torcidos*, disponible <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/130579>). A partir de lo sugerido en este material, y teniendo en cuenta el concepto de *presunción de juego*, elegir una propuesta realizada en los últimos 15 días que se haya constituido en una experiencia potente para los niños.

Orientaciones para el coordinador

En este primer momento se plantean 2 actividades en donde se pretende poner en discusión el lugar del juego dentro de la escuela. Se retoma el concepto *Presunción de juego* analizando y reflexionando si esta presunción es suficiente para que los niños tengan experiencias de juego potentes y enriquecedoras para su bagaje lúdico.

SEGUNDO MOMENTO

Trabajo con conceptos centrales de la jornada

🕒 120 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 60 MIN

Actividad 2

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 60 MIN

En el segundo momento se abordarán conceptos centrales de la jornada 3.

- ▶ Juego y escuela.
- ▶ Rol del maestro como jugador.
- ▶ Formato de juego: Estructura profunda y superficial en los juegos de mesa (recorridos, cartas o de estrategia).
- ▶ La mediación del maestro en la enseñanza de juegos con reglas convencionales (Retomando la jornada 2).

Actividad 1

En pequeños grupos, los invitamos a trabajar con la actividad 2 del primer momento de la jornada 3, y que a partir de los 3 fragmentos que se presentan, se pueda poner en discusión estas preguntas:

- ▶ ¿Cuál es la función de la escuela respecto del juego y el jugar?
- ▶ Mirando la unidad didáctica o el proyecto realizado en el último mes, ¿Cuál es el lugar que ocupó el juego? ¿Qué tipo de propuestas estaban centradas en el juego como contenido y cuáles lo utilizaban como vehículo o medio para enseñar otros contenidos?
- ▶ Teniendo en cuenta que ya estamos en la tercera jornada, ¿Cómo ha crecido mi rol como jugador y como garante del juego infantil en mi práctica cotidiana?

Orientaciones para el coordinador

A través de la lectura de estos párrafos se hace hincapié en la diferencia entre jugar en la casa y jugar en la escuela, pensando en la intencionalidad de la enseñanza y la incertidumbre del propio jugar. La idea es que se pueda analizar la importancia del componente lúdico y la necesidad de resguardar ciertos aspectos para no tergiversar la propuesta de juego. En este momento, el interés está puesto en debatir: ¿Cuál es la función de la escuela respecto del juego y el jugar? y ¿Cómo facilitar que el niño juegue cada vez mejor en la escuela?

Actividad 2

Los invitamos a leer el texto de Gabriela Valiño (disponible en el anexo) y realizar las siguientes tareas:

- a. diseñar en pequeños grupos un tablero y armar las instrucciones del juego;
- b. en este caso, elaborar una puesta en común, en la que ha de destacarse, los criterios para armar un tablero:
 - ▶ tema del juego;
 - ▶ tamaño del tablero;
 - ▶ forma del circuito (verticales, serpentinadas, circulares o irregulares);
 - ▶ cantidad de casilleros;
 - ▶ dados (con número, cantidad, color, forma, figuras) u objetos para definir cómo se avanza;
 - ▶ ficha para cada jugador;
 - ▶ prendas (Cantidad y tipo de prenda).

Orientaciones para el coordinador

En este punto se pueden retomar los diseños realizados por cada grupo y destacar los criterios planteados en el texto de Gabriela Valdiño, teniendo en cuenta el decálogo trabajado en la actividad 1. A modo de repaso, también se sugiere abordar el concepto de formato, ya desarrollado en las jornadas anteriores.

TERCER MOMENTO

La comunidad y el juego

40 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS/INDIVIDUAL

40 MIN

En este bloque se plantea avanzar con el contenido del tercer momento de la jornada y con los compromisos institucionales a realizar hasta la jornada 4.

Actividad 1

En este caso, les proponemos trabajar con la actividad 1 del tercer momento de la jornada 3.

- a. Leer en pequeños grupos:
 - ▶ *Cuaderno 4*, las consideraciones sobre las Fuentes a las cuales recurrir para conocer juegos (p. 35) y los criterios posibles a tener en cuenta para recopilar juegos (p. 43);
 - ▶ *Cuaderno 8*, aspectos a tener en cuenta a la hora de organizar “Ficheros de juegos” (pp. 29-33).
- b. A partir de esta lectura, les proponemos realizar de manera individual una lista con los juegos de mesa disponibles en su institución.
- c. Luego en pequeños grupos, les proponemos armar una lista de cotejo que permita sistematizar qué juegos de mesa se encuentran disponibles en los negocios del barrio (supermercados, jugueterías, librerías, kioscos, etcétera).

Orientaciones para el coordinador

Para garantizar el logro de estos propósitos es indispensable:

1. continuar jugando los juegos enseñados;
2. organizar un "Fichero de juegos" con participación de la comunidad;
3. enseñar y jugar los juegos incluidos en el fichero.

CUARTO MOMENTO

Cierre

 20 MIN

A modo de cierre, se recomienda subrayar la necesidad de establecer compromisos institucionales entre encuentros y la documentación de las experiencias en las salas.

En particular en este ciclo se plantea que las instituciones de Nivel Inicial:

- ▶ propongan y sostengan un proyecto de juego a lo largo del año;
- ▶ generen una disposición del ambiente y los materiales que garantice la presencia del juego en el cotidiano de las salas;
- ▶ sostengan juegos tradicionales, incorporen juegos de mesa pensando de manera sistemática el juego como contenido.

Formación Docente Situada

Coordinadora General
María Rocío Guimerans

Equipo de trabajo
Valeria Sagarzazu
Miriam López

Coordinación
Verona Batiuk

Autoras
Patricia Sarlé

Equipo de producción gráfico/editorial de la DNPS

Coordinación gráfico/editorial
Laura Gonzalez

Diseño colección
Gabriela Franca
Nicolás Del Colle

Diseño interior
Gabriela Franca

Diseño tapas
Nicolás Del Colle

Diagramación y armado
Natalia Suárez Fontana
Nicolás Del Colle

Producción general
Verónica Gonzalez

Corrección de estilos (INFD)
Iván Gordin
