

Enseñanza y Evaluación

Instrumento para la autoevaluación



Área Educación Infantil

Organização
de Estados
Ibero-americanos

Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura



Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

La idea central de estos documentos es tomar la evaluación como herramienta fundamental para sistematizar los procesos de aprendizaje y enseñanza, permitiendo repensar la propia práctica y otorgando la posibilidad de diseñar propuestas acordes a las necesidades de nuestros niños/as.

La autoevaluación mira al maestro, a los niños y al modo en que la comunidad y las familias fueron integradas y pensadas en los proyecto de juego. En los procesos de autoevaluación podemos "ajustar" las propuestas, modificarlas, adaptarlas y resignificarlas para lograr la inclusión del juego dentro de nuestras escuelas de manera genuina.

Este instrumento se divide en tres ejes de análisis:

- A. En relación a la tarea e intervención docente
- B. En relación a las acciones que realizaron los niños
- C. En relación a la comunidad y las familias

A. En relación a la tarea e intervención docente:

1. Complete cuales fueron los juegos enseñados y marque con una X la frecuencia en que se jugó cada juego en su sala o en otros espacios de la escuela.

Juegos	Jugó 1 a 2 veces	Jugó 3 a 5 veces	Jugó más de 5 veces

2. Complete con una X para cada juego enunciado en el punto 1, qué tipo de fuentes de información utilizó para enseñar diferentes juegos en su sala.

Juego	Fuentes de información				
	Libros	Imágenes	Obras de arte	Videos	Voces de la comunidad



3. En relación con los juegos tradicionales: marque cuáles enseñó. Si enseñó otros juegos, especifique cuáles (Cfr. Cuaderno 8 Serie El Juego en el nivel inicial)

Juegos tradicionales a partir de canciones, rondas y juegos con rimas	Pato ñato	
	Huevo podrido	
	Sobre el puente de Aviñón	
	Veo veo	
	La ronda de San Miguel	
	Martín pescador	
	Farolera	
	Antón pirulero	
	Otras rondas... (especificar)	
	Otros juegos con rimas (especificar)	
Juegos tradicionales a partir de diagramas	Esquinitas	
	Tatetí	
	Rayuela	
	Otros (especificar)	
Juegos tradicionales sin objetos ni rimas	Cu cu	
	Las escondidas	
	Manchas (especificar cuáles)	
	El gallito ciego	
	Otros... (especificar)	
Juegos tradicionales con objetos	La payana	
	El anillito	
	Hacer bailar el botón	
	Juegos con soga	
	Otros (especificar....)	
Objetos que son juegos	Trompo	
	Balero	
	Yo yo	
	Remontar barriletes	
	Otros (especificar....)	



4. En relación a la 3ª jornada ¿pudo realizar juegos de mesa? (marque lo que corresponda)

Si	No
----	----

Si su respuesta es positiva complete con una X el siguiente cuadro. Puede marcar más de una opción.

¿Cuáles jugó? (nombre de los juegos)	Pertenece a		
	Dotación circuito comercial	Juegoteca	Diseño propio

5. En relación a la 3ª jornada, señale si pudo realizar diseños de tableros. Puede elegir más de una opción.

Realizó diseño de tableros		Quién lo diseñó		
Si	No	Familias	Niños	Docente

6. Teniendo en cuenta las características para el diseño de tableros que señala Gabriela Valdiño en la 3ª Jornada. Le pedimos que documente con fotos o videos como fue su diseño.

Variables del tablero	1ª opción de tablero	2ª opción de tablero
Tema del juego y objetivo		
Tamaño del tablero		
Forma del circuito		
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)		



7. Complete el siguiente cuadro teniendo en cuenta qué tipo de espacio fue el que utilizó para llevar a cabo las diferentes propuestas de juego. Puede marcar más de una de las opciones.

Espacio físico utilizado	Tipo de juego	¿En qué frecuencia utilizó ese espacio?			
		1 vez por semana	2 vez por semana	3 vez por semana	más
Sala					
Patio externo					
Patio interno (o SUM)					
Otro					

8. Relate qué tipo de intervenciones se hicieron en los espacios para favorecer el juego por parte de los niños/as. Tenga en cuenta los espacios comunes de la institución y la propia sala.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ejemplos de juegos para intervenir el espacio!



¹ Imágenes obtenidas de los siguientes links:

<https://ar.pinterest.com/pin/272467846182566261/>

<https://ar.pinterest.com/pin/537687642986437141/>

<https://ar.pinterest.com/pin/783133822674263544/>

<https://ar.pinterest.com/pin/531776668479099090/>



9. Señale en el siguiente cuadro qué compromisos institucionales se pudieron llevar a cabo. Las respuestas no son excluyentes, puede señalar varias de las opciones si así lo requiere.

Compromiso institucional	Se llevó a cabo		¿Cuántos juegos incluyó?			Mencione algunos de los juegos que incluyó en cada una de las propuestas
	A Nivel Institucional	Por sala	Hasta 5	De 6 a 10	Más de 10	
Fichero de juegos						
Tambor de juegos						
Registro y documentación de una secuencia de juego completa (hubo filmación)						

10. Complete con una X si tuvo posibilidad de registrar la progresión de sus niños jugando.

¿Realizó el registro de alguno de los juegos en dónde se refleje la progresión de sus niños en el juego?		¿Qué tipo de registro utilizó?		¿Cuál fue el juego registrado? (Mencionar el nombre)
Si	No	Filmación	Fotos	



B. En relación a las acciones que realizan los/as niños/as:

1. Señale cómo observa la actitud del grupo de niños/as frente a los juegos enseñados.

¿Qué juegos conocen?	¿Lo saben jugar?	¿Lo juegan solos?

2. A partir de sus observaciones complete con una X cómo suelen organizarse los niños de su sala en sus juegos.

¿Cómo se organizan los niños en el juego?		
En grupo	En parejas	Solos

3. A partir de sus observaciones complete con una X en qué momentos del día ponen en práctica los juegos aprendidos.

¿En qué momentos juegan los niños?		
En el patio	En la sala	En momentos de espera

C. En relación a la comunidad y las familias:

1. Complete con una X si se realizaron jornadas con las familias y la comunidad.

¿Se realizaron Jornadas con las Familias?		¿Cuántas jornadas?		
Si	No	De 1 a 2	De 3 a 4	Más de 4



2. Identifique para qué tipo de jornadas se convocaron a las familias. Puede seleccionar más de una opción.

<i>Tipos de convocatorias</i>		
<i>Construcción de juguetes/juegos</i>	<i>Enseñar a jugar</i>	<i>Jugar</i>

3. 2. Señale con una X qué tipo de información se solicitó a las familias. Las opciones no son excluyentes puede seleccionar más de una opción.

¿Qué tipo de información se les solicito?				¿Qué juegos nuevos propusieron?
Juegos	Libros	Fotos/imágenes	Visitas a la escuela	



Autoras:

Dr. Sarlé, Patricia y Mg. Batiuk, Verona

Colaboración:

Foray, Paula

Diseño:

Guerrero, M. Soledad