

Ateneo Nº1

Nivel Inicial

El juego en la educación inicial

Año 2017

PARTICIPANTE

PRELIMINAR

INFoD



**Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación**

Organização
dos Estados
Ibero-americanos



Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

Agenda del encuentro

Primer momento 60 Min	<i>Si a jugar se enseña, ¿cómo enseñan a jugar estos juegos?</i> Actividad 1 (30 min) Entre todos e individual Actividad2(20 min) Entre todos Actividad 3 (10 min) Entre todos
Segundo momento 90 Min	<i>Si a jugar se enseña, ¿cómo enseñamos a jugar en nuestras salas?</i> Actividad 1(40 min) Pequeños grupos Actividad2(40 min) Entre todos Actividad 3(10 min) Entre todos
Tercer momento 30 Min	<i>Si a jugar se enseña, ¿cómo enriquecemos la mirada sobre el jugar para enseñar a jugar mejor?</i> Actividad 1 (10 min) Individual Actividad2(20 min) Entre todos

Presentación

Los ateneos se plantean como espacios de análisis y reflexión compartida sobre prácticas docentes específicas. Se espera poder construir un trabajo grupal de aprendizaje y buscar alternativas para resolver problemas puntuales dentro de las salas. Se propone la organización de tres ateneos, con la idea de profundizar el análisis y la reflexión en torno a la implementación del proyecto.

Objetivos

- Analizar y poner en discusión las secuencias didácticas desarrolladas por maestros y maestras.
- Analizar los juegos a partir de los contenidos presentados en las jornadas.
- Realizar los ajustes necesarios para adecuar lo realizado al contexto específico de cada la escuela.

Metodología y estrategia utilizada

Organizamos el ateneo en tres momentos.

1. **En el primer momento**, se observarán dos breves videos a fin de analizar las decisiones que toma la maestra para enseñar el juego, desde los conceptos abordados en las Jornadas 1 y 2.
2. **En el segundo momento**, en función del número de docentes participantes, se organizarán grupos y presentarán los juegos que se enseñaron. Luego, se elegirá y analizarlo uno según la guía que se ofrece.
3. **En el tercer momento**, se seleccionará uno de los juegos presentados que no hayan jugado en su sala y se diseñará una propuesta para traer documentada en formato video para el próximo ateneo.

INFoD



Contenidos

Este ateneo retoma el trabajo de la Jornadas 1 y 2, donde se abordaron los siguientes temas:

Jornada 1 El juego y el jugar	Jornada 2 Los juegos tradicionales
<p>La importancia del juego en la infancia.</p> <p>La relación entre juego y enseñanza, experiencia e imaginación.</p> <p>Enseñar el juego. Variables fundamentales para enseñar a jugar y enseñar juegos:</p> <ul style="list-style-type: none">• tipos de juego;• mediación docente y presencia de pares;• tiempo y espacio. <p>La importancia de enseñar un variado repertorio lúdico.</p>	<p>Los juegos con reglas convencionales: los juegos tradicionales.</p> <p>El formato del juego: estructura profunda y superficial.</p> <p>Los juegos y las edades de los niños: secuenciación y niveles de dificultad.</p> <p>El dominio progresivo del juego. La importancia de la recurrencia.</p> <p>El tambor de juegos.</p>
<p>Compromiso Institucional</p> <p>Enseñar a jugar tres juegos tradicionales y documentar lo sucedido.</p>	<p>Compromiso Institucional</p> <p>Armar el “Tambor de juegos” que contenga entre cinco y diez juegos.</p>

La pregunta que guía nuestro trabajo es la siguiente:

Si el jugar se enseña, ¿cómo se enseña a jugar?

Estructura de desarrollo

Primer Momento. Si a jugar se enseña, ¿cómo enseñan a jugar en estos dos juegos? (60 min)

Actividad 1 (30 min)

Entre todos e individual

Actividad 2(20 min)

Entre todos

Actividad 3(10 min)

Entre todos

A continuación, presentamos dos juegos tradicionales registrados en dos provincias argentinas: Salta y Pcia. de Buenos Aires. En el primer caso, es una sala multiedad perteneciente a una escuela rural ubicada sobre la Ruta 50, a pocos kilómetros del límite con Bolivia. En el segundo caso, es una sala de 3 años de un jardín comunitario del Partido de La Matanza, en el Gran Buenos Aires.

Son diferentes niños, niñas y contextos, se trata de realidades muy disímiles. Pero en ambos casos distinguimos rápidamente el juego que se despliega, aun cuando reconozcamos algunas diferencias en las formas de jugarlos.

Los reconocemos por los siguientes indicadores:

- tienen un “nombre” (“Martín Pescador” y “Pato Ñato”);
- el formato: las variaciones en la estructura superficial no afectan al sentido (la estructura profunda) del juego. El canto puede ser diferente, algunas reglas pueden variar, pero más allá de estas diferencias reconocemos el juego podríamos preguntarnos: ¿cómo se juegan estos juegos en nuestras salas? ¿Qué diferencias encontramos en las reglas?;
- son juegos que necesitan un mediador; en este caso, el maestro que los enseña. No son juegos que surgen espontáneamente. Forman parte del repertorio lúdico que conforma nuestra cultura y que se trasmite jugando. Pasan de voz en voz;
- no necesitan objetos. Son juegos sostenidos por la ronda, la canción, el ritmo;

INFoD



- son juegos grupales que no pueden jugarse solos y requieren una suerte de complementariedad entre los jugadores;
- son recursivos. El formato inicial se repite una y otra vez hasta que llega el final (en un caso, porque no quedan vagones en el tren; en el otro, porque simplemente nos cansamos de jugarlo).

Actividad 1

Entre todos e individual (30 min)

Les proponemos que, entre todos, miren los videos *Martín Pescador. Pasarán, pasarán y todos jugarán* y *Pato ñato, te llevo de la mano*¹(2017), ambos disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/> en donde se plantean dos situaciones de enseñanza de distintos juegos.

- a. De manera individual, identifiquen y registren las reglas y la manera en que se juega, teniendo en cuenta aquellos aspectos que hacen al formato y al modo.
- b. Realicen una puesta en común, pensando similitudes y diferencias con la forma en que ustedes conocen esos juegos.

Actividad 2

Entre todos (20 min)

Les sugerimos que realicen una segunda observación de los videos anteriormente mencionados. Esta vez centren la mirada en cómo enseña la maestra a jugar en cada uno de los juegos, tratando de distinguir y focalizar en las decisiones que toman cada una de las docentes:

- cómo presenta el juego;
- qué intervenciones hace durante el juego;
- qué marcas aparecen en el jugar que van indicando el cierre del juego.

¹OEI (2017). *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*. OEI. 2017.

Actividad 3

Entre todos (10 min)

Para finalizar este momento, les sugerimos realizar una puesta en común retomando los análisis realizados en las dos actividades anteriores.

Segundo momento. Si a jugar se enseña, ¿cómo enseñamos a jugar en nuestras salas?
(90 min)

Actividad 1 (40 min)

En pequeños grupos

Actividad 2(40 min)

Entre todos

Actividad 3(10 min)

Entre todos

El objetivo final de las jornadas es poder organizar una planificación anual donde se presenten diferentes tipos y variedades de juegos a los chicos con el objetivo de ampliar el repertorio lúdico, generando en los chicos la apropiación de las reglas y de los juegos.

Por esto, resulta tan importante “darse cuenta” cómo la presencia del maestro potencia las posibilidades de jugar en los niños. En este segundo momento, el interés es compartir, en pequeños grupos, la experiencia realizada por los maestros en el tiempo que transcurrió entre la primera y segunda jornada, en donde el compromiso consistía en los siguientes puntos:

- enseñar y jugar tres juegos tradicionales y documentar sus experiencias;
- construir un “Tambor de Juegos” (\pm 10 juegos) y ponerlos a disposición de los chicos.

Esto permite contar con un marco interesante de experiencias realizadas por los maestros para poner en común en este momento.

INFoD



Actividad 1

En pequeños grupos (40 min)

- Les sugerimos que, en pequeños grupos, listen los juegos que se realizaron en las salas. Esta selección permitirá también enriquecer el repertorio jugado en cada sala con el aporte de los colegas.
- Luego, en el grupo, deberán elegir uno de los juegos y escuchar o leer el registro del docente que lo llevo a cabo (si se tiene en formato de video o fotos, esto puede enriquecer la comprensión de cómo se jugó).
- Enunciar los aspectos que se tuvieron en cuenta para enseñarlos. En este momento es muy importante tener en cuenta el espacio utilizado (descripción), los materiales empleados (si fuera necesario) y el tiempo que tomó jugar. Puede utilizar para el análisis las preguntas enunciadas en el primer momento.

¿Cómo presentó el juego?	<p>Se dio una breve reseña y se comenzó a jugar.</p> <p>La maestra modelizó con un niño cómo se jugaba.</p> <p>Los niños ya lo conocían, se escucharon sus respuestas y luego se socializaron las reglas entre todos.</p> <p>Se mostró una imagen de chicos jugando ese juego y a partir de allí se conversó sobre las reglas y se jugó.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
¿Qué intervenciones se hicieron durante el juego y	<p>La maestra jugó durante todo el tiempo.</p> <p>La maestra jugó solo la primera vez y luego monitoreó desde fuera del juego.</p> <p>La maestra acompañó a los jugadores que no sabían resolver el juego, jugando con ellos, a su lado.</p> <p>No fue necesario acompañar porque los niños lo jugaron de entrada</p>

<p>por qué?</p>	<p>solos.</p> <p>Se complejizó la regla porque no les presentaba un desafío.</p> <p>La maestra incorporó reglas a medida en que jugaban.</p> <p>Se tuvieron que hacer alguna adaptación mientras lo jugaban para facilitar la participación de los niños, ¿cuáles fueron?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>¿Cómo decidieron finalizar el juego?</p>	<p>Terminó el juego por sí mismo. (Ej.: en el caso del juego del “Martín Pescador”, que concluyó cuando terminaron de pasar todos los integrantes de la sala).</p> <p>Se observaba a los niños cansados y había que dar muchas indicaciones para sostener la propuesta inicial.</p> <p>Los chicos pidieron jugar a otra cosa.</p> <p>El juego se interrumpió por otros factores (no alcanzó el tiempo, necesitaban el patio, vinieron a buscar a los chicos o a la maestra).</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Actividad 2

En pequeños grupos (40 min)

Aquí proponemos darle una segunda vuelta al análisis, a fin de detenernos en dos variables que están presentes siempre en el jugar:

- la respuesta que dieron los niños (los jugadores);
- el domino progresivo del juego (el modo en que al jugar se logra mayor experticia).

En pequeños grupos, les solicitamos que piensen las preguntas que aparecen en el cuadro a continuación. Estas ayudarán a focalizar y a realizar un breve párrafo que refleje el intercambio que se llevó a cabo dentro del grupo.

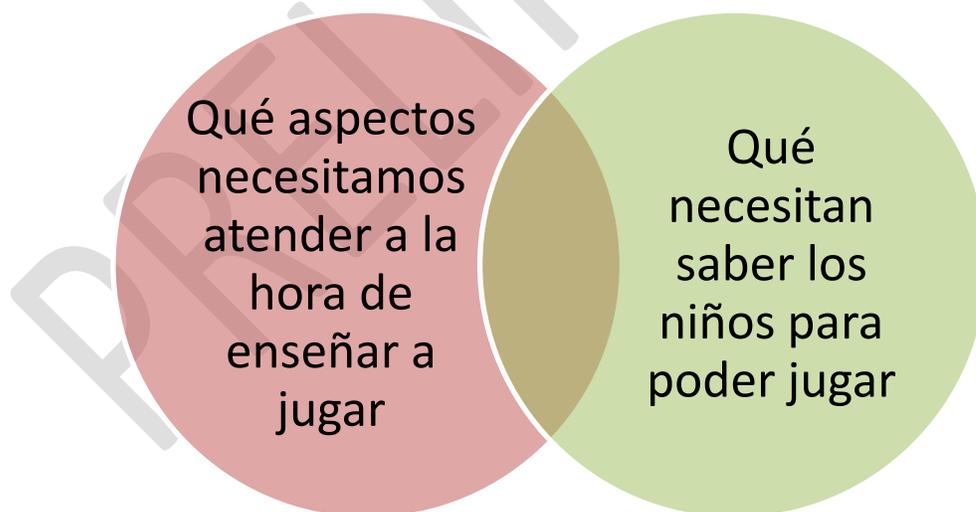
<p>Cuando se presentó el juego</p>	<p>¿Algún niño expresó conocerlo?</p> <p>¿Con las mismas reglas con el que se lo enseñó?</p> <p>¿Se los observaba interesados en jugarlo?</p> <p>¿Aparecieron conflictos a la hora de distribuir los roles? ¿Cómo se resolvieron?</p> <p>¿El juego requería alguna canción o rima para poder jugarse?</p> <p>¿La aprendieron antes, la sostuvo la maestra?</p>
<p>Durante el juego</p>	<p>¿Qué dificultades tuvieron los niños para jugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dominio motriz (saltar, inhibir el movimiento, sostener una ronda). • Olvido de las reglas (porque eran muchas y novedosas o porque eran muy pequeños para recordarlas). • Aparecieron conflictos vinculados con la competencia (rivalidad entre los niños, dificultad para distribuir los roles). • Otros (especificar). <p>¿Observaron niños que después de jugar una vez, prefirieron no seguir jugando con el resto?</p> <p>Se observaron diferencias entre la primera vez que lo jugaron y las sucesivas. ¿Cuáles?</p>
<p>Al finalizar el juego</p>	<p>Los chicos solicitaron volver a jugarlo.</p> <p>Se incorporó al fichero de la sala.</p>

	Se ofreció volver a jugarlo, ¿cuándo? ¿Se logró?
¿Qué pasó con los niños después de jugar la primera vez?	<p>¿Observaron situaciones en que los jugaran solos en el patio o siempre requerían que el maestro estuviera presente y lo enseñara?</p> <p>¿Aparecieron variaciones del juego a lo largo de los meses en que se jugó?</p>

Actividad 3

Entre todos (10 min)

Este trabajo de análisis ayuda a entender qué debe hacer y saber la maestra desde la perspectiva del juego a la hora de planificar su enseñanza y, a la vez, qué necesitan saber los niños antes de aprender a jugar; es decir, con qué conocimientos deben contar. Es un ida y vuelta que nos permite tomar decisiones cada vez más ajustadas y potentes para los niños y para el juego en sí.



En la medida en que se animen a enseñar juegos, ¡todo va a ser más sencillo!

a) Para finalizar este momento, se les propone realizar un intercambio general recogiendo lo conversado en cada grupo. Retomando que para enseñar a jugar, en todos los casos, es fundamental realizar las siguientes acciones:

- Dar continuidad a la propuesta.
- Evitar presentarla de manera inconexa o descontextualizada.
 - Respetar el tiempo de los niños.
 - Interpretar las dificultades en clave de proceso.
- Considerar los distintos momentos de apropiación de los niños.

Tercer momento. Si a jugar se enseña, ¿cómo enriquecemos la mirada sobre el jugar para enseñar a jugar mejor? (30 min)

Actividad 1 (10 min)

Individual

Actividad 2 (20 min)

Entre todos

Actividad 1

Individual (10 min)

a. Le sugerimos que los docentes participantes, elijan entre los juegos presentados en el ateneo, uno que no hayan jugado en su sala y diseñen una propuesta para traer documentada en formato video para el próximo Ateneo.

Actividad 2

Entre todos (20 min)

Para finalizar, les proponemos observar el maravilloso juego del “Trompo”, disponible en <https://youtu.be/UJ-VFMymEiE> (Tops, 1969) y pensar cómo podríamos también ofrecer a nuestros niños la oportunidad de aprender a jugar con ellos.

INFoD



Bibliografía y Material de referencia

- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I.; Rodríguez, E, Batiuk (coord.) (2010) *El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de Enseñanza. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (60 pág.). ISBN 978-987-26134-0-2
- Sarlé, P. (2011) *Juego y Educación Inicial*. Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación. ISBN 978-950-00-0891-4. Disponible en <http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/handle/123456789/97021>
- Verona Batiuk (Coord.), Sarlé P. Rodriguez Saenz I. Rodriguez de Pastorino E. (2017) Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial. "Martín Pesacador. Pasarán, pasarán y todos jugaran". O.E.I. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>
- Verona Batiuk (Coord.), Sarlé P. Rodriguez Saenz I. Rodriguez de Pastorino E. (2017) Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial. "Pato Ñato. Te llevo de la mano". O.E.I. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>
- Tops (1969) El juego del trompo, disponible en <https://youtu.be/UJ-VFMymEiE>

INFoD

