

**Ateneo N°2**

**Nivel Inicial**

---

*El juego en la educación inicial*

**Año 2017**

**COORDINADOR**

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

<b>Primer momento</b> 90 min	<b><i>El juego en la sala: las experiencias realizadas</i></b>  Actividad 1 (30 min) Individual y en pequeños grupos  Actividad 2 (60 min) En pequeños grupos y entre todos
<b>Segundo momento</b> 30 min	<b><i>Aprender jugando: jugar al "Memotest"</i></b>  Actividad 1 (20 min) En pequeños grupos  Actividad 2 (10 min) Entre todos
<b>Tercer momento</b> 60 min	<b><i>El repertorio lúdico: conversatorio</i></b>  Actividad 1 (40 min) Entre todos y pequeños grupos  Actividad 2 (20 min) Entre todos

## Presentación

Los ateneos son espacios de análisis y reflexión compartida sobre prácticas docentes. Se espera un trabajo grupal de aprendizaje, buscando alternativas para resolver problemas específicos dentro de las salas.

## Objetivos

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

## Metodología y estrategia utilizada

Organizamos el ateneo en tres momentos:

- 1- El juego en la sala: las experiencias realizadas en cada una de las instituciones.
- 2- Aprender jugando: Jugar al "Memotest" y análisis del video *Memotest* ( La Matanza)
- 3- El repertorio lúdico. Conversatorio.

## Contenidos

Este ateneo retoma el trabajo de la Jornada 3, donde se abordaron los siguientes contenidos:

<b>Jornada 3</b> <b>Los juegos de mesa</b>
<b>La participación de la comunidad en la propuesta de juego.</b>
<b>Diferentes modos (fichero, cuaderno de juegos, kermés, etcétera).</b>
<b>La variación del juego en función del contexto de uso y la experiencia de las niñas y los niños.</b>
<b>El caso de los juegos de recorrido. Cómo cambia el juego a partir del cambio de formato.</b>
<b>Compromiso Institucional: armar un fichero en donde se muestre la participación comunitaria</b>

La pregunta que guía este encuentro es la siguiente:

**¿Cómo ampliar el repertorio lúdico de los niños a partir de su asistencia al Nivel Inicial?**

### Estructura de desarrollo

**Primer momento. El juego en las salas: las experiencias realizadas (90 minutos)**

**Actividad 1** (30 min)

Individual y en pequeños grupos

**Actividad 2** (60 min)

En pequeños grupos y entre todos

#### Actividad 1

Individual y pequeños grupos (30 min)

- a. De manera individual, le pedimos a cada maestro que liste los juegos de mesa que enseñó a partir de la propuesta de la Jornada 3, en qué momento y dónde se jugó.

Como herramienta para facilitar esta actividad, les sugerimos completar un cuadro como el siguiente:

Juego	¿Cuándo y dónde se juega?
"Memotest"	En la sala, en los tiempos de espera.
"Juego de la Oca"	Durante el juego trabajo.
"La guerra" (cartas)	Es uno de los juegos disponibles en el "Tambor de juegos".

- b. Una vez que cada maestro completa su cuadro, en pequeños grupos, les proponemos realizar una puesta en común con la intención de "ampliar el repertorio lúdico" y construir una lista en común con todos los juegos.

INFoD

 Ministerio de Educación  
Presidencia de la Nación

- c. Elegir un juego de tablero por grupo y analizarlo atendiendo a los criterios presentados por Gabriela Valiño.

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

Como en el ateneo anterior, se propone un trabajo en pequeños grupos, pero la organización dependerá de la cantidad de participantes. El criterio es lograr la mayor participación y enriquecimiento en la puesta en común.

En la primer actividad, el eje del trabajo consiste en “ampliar el repertorio lúdico” de los maestros. Por esta razón, se espera que puedan listar los juegos que jugaron y luego los compartan con sus compañeros. Esto les permitirá a los maestros enriquecer sus propias propuestas a partir de los juegos que realizaron sus colegas. Por otra parte, tomar en consideración el tiempo y el espacio permite situar el juego en función del contexto.

### Actividad 2

En pequeños grupos y entre todos (60 min)

- a. En pequeños grupos, les proponemos observar el registro (audiovisual/fotográfico) de alguno de los juegos que se listan en el punto a. de la actividad 1, y analizar lo sucedido atendiendo a las indicaciones dadas en el ateneo anterior:

El juego	Desde el maestro	Desde el niño
<b>Al presentar el juego</b>	<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>¿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>¿Jugaron solos, en parejas, en grupos?</p>

	Se mostró una imagen de chicos jugando ese juego y, a partir de allí, se conversó sobre las reglas y se jugó.	¿Aparecieron conflictos a la hora de organizarse? ¿Cómo se resolvieron?
<b>Durante el jugar</b>	<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 o estando a su lado.</p> <p>No fue necesario acompañar porque los niños lo jugaron solos desde el inicio.</p> <p>Se complejizó la regla porque no les presentaba un desafío.</p> <p>La maestra fue incorporando 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>¿Qué dificultades tuvieron los niños para jugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Olvido de las reglas (porque eran muchas y novedosas, porque eran muy pequeños para recordarlas).</li> <li>- Aparecieron conflictos vinculados con la competencia (rivalidad entre los niños, dificultad para distribuir los roles).</li> <li>- Jugaron juntos pero cada uno seguía un juego diferente.</li> </ul> <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>
<b>El cierre</b>	<p>Terminó el juego por sí mismo.</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>Los chicos solicitaron volver a jugarlo.</p> <p>Se incorporó al fichero de la sala.</p> <p>Se ofreció volver a jugarlo ¿Cuándo? ¿Se logró?</p>

- d. Si el tiempo lo habilita, se puede realizar una puesta en común en donde algún grupo pueda mostrar el análisis realizado del juego elegido.

**Segundo momento. Aprender jugando: jugar al “Memotest” (30 min)**

**Actividad 1 (20 min)**

En pequeños grupos

**Actividad 2 (10 min)**

Entre todos

**Actividad 1**

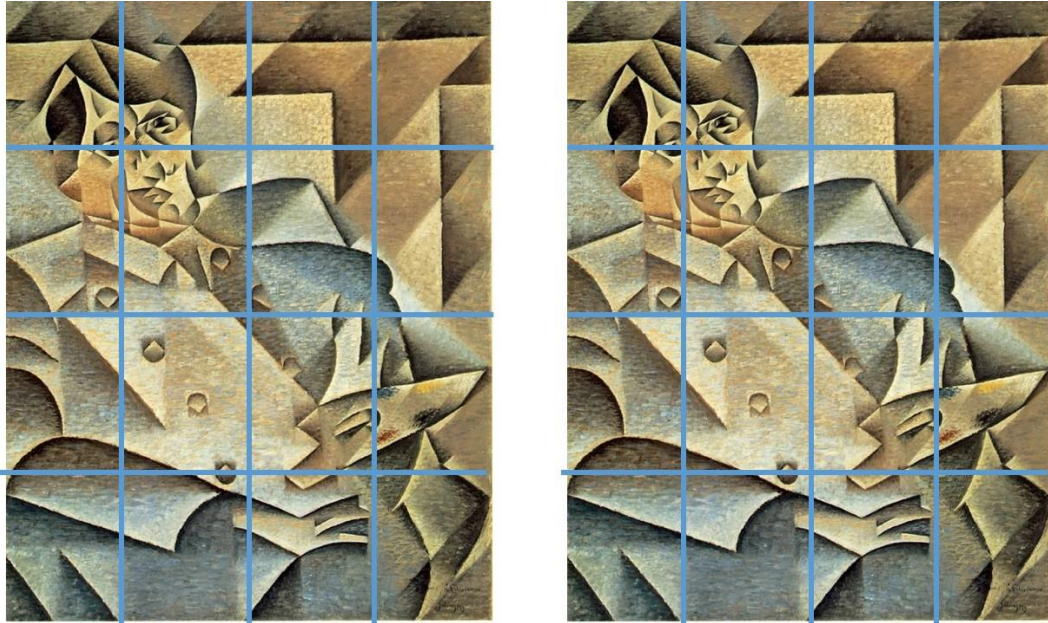
En pequeños grupos (30 min)

Muchas veces, se necesita que los propios docentes también jueguen, para poder comprender mejor la perspectiva del jugador, descubrir cuáles son las dificultades que se le presentan, cuáles son las estrategias que le ayudarían, darse cuenta por qué resulta tan necesario “ayudarse” o, por el contrario, no hacerlo.

Por esta razón, les proponemos:

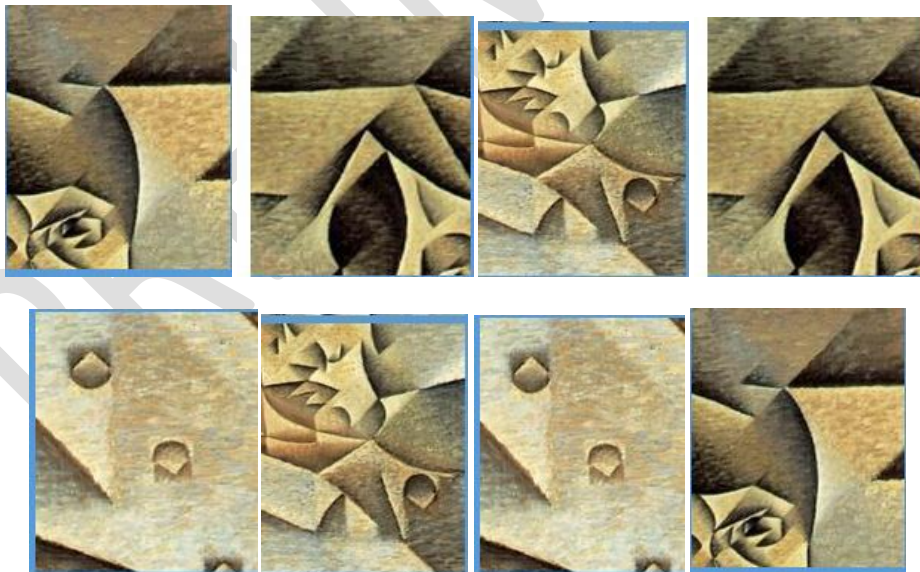
- a. En pequeños grupos, jugar al “Memotest” y luego analizar la forma en que las dificultades que pueden aparecer en el aprendizaje de este juego.

Se ofrece un “Memotest” de 32 piezas (16 pares) realizado a partir de una obra de arte.



Gris, J. *Retrato a Picasso* [Óleo sobre tela]. Chicago, The Art Institute of Chicago.

Se recortan las piezas por las líneas (como si fuera un rompecabezas), pero se juega como "Memotest" buscando las piezas.



b- Luego de jugar en grupos, los invitamos a pensar y analizar que ocurrió durante el juego, poniendo en discusión:



- la relación entre el formato del juego y la edad de los jugadores;
- las estrategias que se ponen en juego para resolverlo;
- las alianzas/disputas entre los jugadores: ¿qué las provoca? ¿Cómo se manifiestan?;
- las transformaciones que hacen los jugadores para resolver el juego cuando se torna muy difícil.

### Actividad 2 (30 min)

Entre todos

a. Para cerrar este momento, se realizará una puesta en común entre todos, volviendo a mencionar una característica del jugar que muchas veces afecta a la enseñanza y no lo tenemos en cuenta:

*Jugar supone siempre incerteza, incertidumbre, final abierto. Acompañar un juego también nos obliga a enfrentar esta imprevisibilidad en el modo en que los diferentes jugadores van a ir encarando el juego. Darse cuenta, ofrecer alternativas apropiadas, esperar, consultar a los jugadores dejándolos expresar sus ideas, también forma parte de la mediación del docente en estas propuestas.*

#### Orientaciones para el coordinador

En este segundo momento, el objetivo principal es poder recuperar la matriz lúdica del maestro como jugador. Para esto se propone en la 1° actividad un momento de juego grupal. Se ofrece un tipo de “Memotest” con una obra de arte pero se puede utilizar otro que tenga disponible.

En la segunda actividad la idea es poder recuperar los conceptos básicos que se trabajaron a lo largo de las jornadas, y pensar reflexionar en conjunto.

### Tercer momento. El “Memotest” jugado por los niños (60 min)

#### Actividad 1 (30 min)

Entre todos y pequeños grupos

#### Actividad 2 (30 min)

En pequeños grupos y entre todos

### Actividad 1

Entre todos y en pequeños grupos (40 min)

a. Entre todos, los invitamos a observar el video *Memotest. Aprendizaje cooperativo* perteneciente a la *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*<sup>1</sup> (2017). Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>

b. En pequeños grupos, realizar el análisis del video. Para esto tendrán disponible en el anexo las *Claves de Análisis* para poder enriquecer y sistematizar el intercambio. A continuación se les ofrece algunas preguntas que pueden orientar el compartir:

- ¿Qué podemos concluir de esta secuencia?
- ¿Qué nos enseña con respecto al juego y al jugar?
- ¿Cómo se organizan los jugadores?
- ¿Qué les significa sostener, acompañar, monitorear el juego de su compañero?
- ¿Cómo interviene la docente?

### Actividad 2

Entre todos (20 min)

El video anteriormente observado es un “instante de enseñanza” de un juego más que una situación de juego en sí. El acento está en mostrarle a Maribel cómo se juega y hacerlo jugando.

Les solicitamos realizar un cierre entre todos pensando: ¿cómo habría que ofrecer este juego otra vez a este grupo? Algunas alternativas:

- nuevamente los cinco niños juntos;
- en tres grupos: individual o en parejas;
- en parejas heterogéneas, en parejas homogéneas;
- con diversos números de fichas pares en función del dominio que tengan los niños del juego.

Cada una de estas decisiones afecta el modo en que va a ser jugado y es parte de las decisiones que el maestro toma a la hora de enseñar un juego y sostenerlo en el tiempo. Entre todos se propone pensar: ¿Cuáles serían las decisiones que tomarían ustedes y por qué?

---

<sup>1</sup> Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial. OEI. 2017. Esta serie presenta situaciones reales de juegos que reflejan buenas prácticas.

### Orientaciones para el coordinador

En este último momento se propone observar el video *Memotest. Aprendizaje cooperativo* perteneciente a la *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*. La idea es poder acompañar a los docentes para que puedan ponerse en el lugar del niño, darse cuenta y realizar el análisis de lo que resulta obvio. Para luego poder pensar variantes y alternativas para sostener la enseñanza de este juego en el tiempo.

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