

# Círculo para equipos directivos N° 5

## Nivel Inicial

---

### *Evaluación del Proyecto Anual 2017*

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 minutos	<b><i>Evaluación del proyecto de juego</i></b>  Actividad 1 (40 Min) Entre todos  Actividad 2 (50 Min) Entre todos y en pequeños grupos
<b>Segundo momento</b> 60 minutos	<b><i>Las dos caras de una moneda: el decálogo del juego</i></b>  Actividad 1 (30 Min) Entre todos Actividad 2 (30 Min) Entre todos
<b>Tercer momento</b> 60 minutos	<b><i>Jugar por jugar, jugar para. Enseñar a jugar</i></b>  Actividad 1 (30 Min) Entre todos Actividad 2 (30 Min) Entre todos y en pequeños grupos
<b>Cuarto momento</b> 30 minutos	<b><i>Cierre</i></b>  Actividad 1 (30 min) Entre todos

## Introducción

Este documento presenta un esquema sugerido 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 que establece 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 del círculo y, por su intermedio, a directores, 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, a lo largo del año, un camino que permita lograr y consolidar acuerdos didácticos que garanticen oportunidades ricas de juego para niñas y niños, basadas en reflexiones y fundamentos sobre las relaciones entre juego y enseñanza.

Se espera que, en cada encuentro, acompañen a los directivos en una lectura guiada del texto de la jornada, 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.

Equipo de Nivel Inicial

Organización de Estados Iberoamericanos  
para la Educación, la Ciencia y la Cultura

## Objetivos generales

Se espera que los equipos directivos participantes puedan alcanzar los siguientes objetivos:

- intercambiar apreciaciones y experiencias sobre el lugar del juego en sus instituciones;
- reconocer la necesidad de establecer acuerdos didácticos institucionales, a fin de garantizar oportunidades de juego en la vida cotidiana de las escuelas;

INFoD

 Ministerio de Educación  
Presidencia de la Nación

- 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;
- evaluar las propuestas de enseñanza de juego;
- planificar un proyecto de juego anual.

### Metodología

- 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 se realizan por medio 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.

A través 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.

### Estructura de desarrollo

#### PRIMER MOMENTO (90 minutos)

En este primer momento es recomendable retomar lo trabajado en el círculo anterior y comenzar a trabajar sobre la temática abordada en la Jornada 5 del 2017. La propuesta implica, por un lado, complejizar el abordaje de la perspectiva de juego como contenido y, por otro, realizar una evaluación del desarrollo del proyecto a lo largo del año. Para esto, es importante volver a situar a las participantes en la importancia de la experiencia docente, el valor y la responsabilidad que se tiene frente a los niños.

## Actividad 1

Entre todos (40 min)

La idea es poder retomar el compromiso asumido en el círculo anterior. Para ello, cada directora deberá mostrar uno de los registros realizados por las maestras en su establecimiento, exponerlo y explicar cómo fue el proceso desarrollo de la actividad.

## Actividad 2

En pequeños grupos y entre todos (50 min)

a. Les proponemos que, en pequeños grupos, puedan retomar el instrumento de autoevaluación disponible en el Anexo de la Jornada 5. La idea es que puedan orientar el debate a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Hubo intervenciones nuevas en el espacio del jardín o de las salas?
- ¿Hay presencia de juegos de recorridos?
- ¿Se llevaron a cabo y se incorporaron a la jornada diaria del jardín los compromisos institucionales: “Tambor de juegos”, “Fichero de juegos”, registro y documentación de una secuencia de juego?
- ¿Se realizaron jornadas con las familias y/o la comunidad?
- ¿Cómo da cuenta el establecimiento de la puesta en marcha de este proyecto a lo largo de todo este año?
- ¿Qué considera que se debe ajustar y redefinir para seguir con el Proyecto en el 2018?

b. Luego, en pequeños grupos, los invitamos a realizar una puesta en común de lo trabajado. Les sugerimos que armen 3 afiches, para poder sistematizar lo conversado en cada grupo con la clasificación del instrumento de autoevaluación:

1. En relación a la tarea e intervención docente.
2. Las acciones que realizan los niños.
3. La participación de la comunidad y las familias.

### Orientaciones para el coordinador

La primera actividad se deberá organizar teniendo en cuenta la cantidad de participantes en el círculo y disponer la manera más dinámica para que, en la medida de lo posible, todos puedan exponer sus registros. Si son muchas propuestas se sugiere que se seleccionen solo 2 o 3 registros para la puesta en común.

Por último, se propone el trabajo sistemático con el instrumento de autoevaluación. En esta actividad la idea es que las directoras puedan sistematizar el proceso que tuvo la implementación del proyecto

en sus establecimientos y pensar que ajustes se deberán realizar para seguir el proyecto en el 2018.

## SEGUNDO MOMENTO (60 minutos)

En el segundo momento, luego de realizar la autoevaluación de cómo fue la implementación del proyecto durante el 2017, se propondrá pensar el proyecto de manera más amplia, centrando la mirada en los decálogos que se proponen en el Anexo de la Jornada 5 y pensando en esos ejes como 2 caras de una misma moneda.

### Actividad 1

Entre todos (30 min)

- Entre todos, les proponemos leer el decálogo *El valor del juego en el Nivel Inicial* y reflexionar en conjunto sobre las experiencias que se presentan dentro de cada establecimiento.
- En pequeños grupos, los invitamos a leer el segundo decálogo sobre *El valor del juego con reglas convencionales* y hacer hincapié en cada uno de los puntos, articulando con las experiencias puntuales que surgieron en los jardines y pensar en clave para el 2018.
- Realizar, entre todos, una breve puesta en común.

### Actividad 2

Entre todos (30 min)

Se propone para finalizar este momento la observación de 2 videos de la *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*. En primer lugar, mirar *La Rayuela. Al cielo y más allá. 1<sup>ra</sup> parte* desde el minuto 4:58 a 7:49. Luego observar el video *La Rayuela. Al cielo y más allá. 2<sup>ra</sup> parte*. Ambos disponibles en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>

Algunas preguntas para desarrollar el debate:

- ¿Que intervenciones realizó la docente sobre el espacio físico?
- ¿Cuántas veces cree que jugaron a este juego?
- ¿Hubo apropiación de las reglas por parte del niño?
- ¿Cómo es la actitud de los niños?

INFoD



Ministerio de Educación  
Presidencia de la Nación

### Orientaciones para el coordinador

En este momento se plantea una revisión amplia de la implementación del proyecto a lo largo de este año, se recomienda aprovechar este momento y retomar algunos conceptos teóricos que se fueron trabajando a lo largo de cada jornada: *El juego y el jugar dentro del Nivel Inicial, juegos con reglas convencionales, formato del juego (estructura profunda y estructura superficial), modos de jugar, maneras de apropiación del juego, modos de mediación del docente, etc.*

En la segunda actividad, se propone la observación de 2 videos pertenecientes a la *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial* para poder abordar el debate sobre la continuidad y la necesidad de repensar las propuestas dentro de las salas, incluido el juego como una actividad genuina para el niño.

### TERCER MOMENTO (60 minutos)

En este bloque se plantea avanzar y profundizar sobre las 3 líneas que aparecen en relación al juego y su presencia dentro del jardín y del Nivel Inicial. Como último círculo del proyecto se plantea como eje fundamental dejar en claro cuál es la postura sobre el juego y la importancia de pensar en un proyecto que trascienda las jornadas de esta capacitación y que se instale dentro de los jardines.

#### Actividad 1

Entre todos (30 min)

Les proponemos replicar la actividad propuesta en la Jornada 5 en el tercer momento y, entre todos, observar un fragmento del video *A jugar, ¿se aprende?* - desde el minuto 11.45 al minuto 18.45 - disponible en <https://youtu.be/53tW7f5CJ3I>, para luego realizar un "Debate al juego" entre los asistentes.

#### Actividad 2

En pequeños grupos y entre todos (30 min)

a. Para comenzar el "Debate al juego" se dividirán en 3 grupos y cada uno tendrá que argumentar y defender una de las posturas expuestas en el video: *jugar por jugar, jugar para y enseñar a jugar*. Les ofrecemos, como elementos para enriquecer al debate, 3 fragmentos que enfatizan en cada una de estas posturas para que cada grupo pueda construir su argumentación a la hora de iniciar su presentación.

## Fragmento 1

“Jugando por jugar: una propuesta para el jardín de infantes”, del texto *Juego y vida* (Cañeque, 1986).

Probablemente el lector haya escuchado alguna vez este pedido: “Hoy déjame faltar a la escuela, ¡quiero quedarme a jugar!”

Se puede suponer, ante este ruego, que algo raro pasa. La currícula y los planes vigentes en nuestro país preconizan el juego como núcleo central de la actividad del niño y por ende del jardín de infantes. Todos pensamos, entonces, en que en ese ámbito se juega. Es más: allí es una obligación jugar. Cualquier planificación de tarea de las maestras jardineras especifica con claridad períodos de juego en el día, la semana o el año.

Todo está organizado para que nosotros, los adultos, nos quedemos satisfechos y tranquilos. El que parece que no lo está tanto es el niño, que quiere quedarse a jugar en su casa como si en la escuela no lo hiciera o por lo menos no lo hiciera como a él le gustaría.

La casa, la calle, la plaza, la vereda, debajo de la mesa, son ámbitos de juego donde el niño se siente más cómodo y por lo tanto expresa lo lúdico en todo su esplendor. De allí nosotros, los adultos, podemos rescatar auténticos modelos de juego infantil. Son aquellos modelos que, en su dinámica, responden a las características del verdadero juego, comentadas en la primera parte de este trabajo.

Para hacer ese pasaje “de la vereda a la sala o el patio del jardín de infantes” se necesita “desaprender muchas cosas: estereotipos, imágenes de roles, conceptualizaciones, costumbres. Básicamente hay que romper, hay que ponerse “en contra” de conocimientos anteriores y pensar con el niño para el niño.

Hay que estar dispuestos a destruir viejas y empobrecedoras disociaciones que, a pesar de todo, no dan la seguridad que suele otorgar aquello que se lleva puesto encima mucho tiempo. Han sido expresadas en opciones que predicán que se es maestro o se juega en la casa, que el adulto conduce o cae en el caos, que se juega en la escuela o se juega en la casa, que los adultos no juegan porque son los niños los que lo hacen, que si el adulto juega “viola” la intimidad del niño.

Concretamente, jugar a lo que quieren los niños, pero en la escuela, es vivido como una complicada, temida o rechazada aventura, casi imposible de vivir.

¿Cómo se puede jugar por jugar en el jardín de infantes? Sala o espacios descubiertos son buenos ambientes para hacerlo.

¿Qué hace la maestra en el juego? Básicamente mira, en el sentido del cuidado o juega como un integrante más del campo lúdico. Ambas funciones las desarrolla en forma alternada: en algunos períodos de juego participa, en otra mira. (pp. 64-65)



## Fragmento 2

“Jugar para, la escuela y la enseñanza de saberes socialmente válidos”, del texto *El caso de la enseñanza de la matemática* (Chara, 2012).

Cuando pensamos en el juego a disposición del aprendizaje debemos sostener que es la intencionalidad del docente lo que diferencia el uso didáctico del juego de su uso social. En un contexto educativo, el juego no es un entretenimiento sino una herramienta efectiva y útil para aprender determinados contenidos. Debe estar inserto en una secuencia de enseñanza planificada para el aula. Jugar no es suficiente para aprender, es necesario a continuación del juego generar espacios de intercambio en los que es posible plantear, según la intencionalidad original del docente, algunas preguntas que lleven a los alumnos a reflexionar sobre el contenido particular que se ha querido trabajar con el juego planteado.

## Fragmento 3

*Enseñar a jugar, la inclusión genuina del juego* (Sarlé, 2016).

En el caso del juego y su presencia en la escuela, a lo largo de la historia de la pedagogía, la inclusión del juego se hizo, en muchos casos, porque “no había más remedio”, porque el juego entraba a la sala de la mano del niño y se “imponía” en el cotidiano educativo, como rasgo central de la conducta infantil. En este sentido, se partía del juego para ir “desprendiéndose” de él a medida que los niños crecían. Era tolerado solo como un medio para atraer al niño a la actividad seria o como un espacio de descanso luego del trabajo.

Duflo (1999) sostiene que la *Ética a Nicómaco*, especialmente el “Libro X”, marca el punto inicial en la separación entre juego y educación. A partir de allí, el juego será vigilado y perseguido en los juegos de azar o desdeñado como mera ocupación infantil. Para este autor, la inversión de este paradigma, se inicia con la obra de Schiller. Ahora bien, la concepción schilleriana valoriza al juego como espacio de libertad, armonía, unidad y gradualidad. Estos rasgos presumen, al menos en lo referente a la primera infancia, cierta “negatividad” u oposición a la intervención externa por parte del educador en la actividad lúdica del niño (Sarlé, 2006). Las discusiones en torno al juego y su relación con la escuela están atravesadas por estos paradigmas. El juego aparece frecuentemente como un territorio exclusivamente infantil en el cual, la intervención con intencionalidad didáctica por parte del adulto, no resulta bienvenida. No se discute la importancia del jugar para la infancia ni su presencia en las salas; sin embargo, el maestro siente que el juego le quita un tiempo importante que debería haber destinado a otra tarea más “enriquecedora” desde el punto de vista educativo (Batiuk, 2012). Esto hace que, en la mayoría de los casos, sea necesario convencer a maestros y padres de familia nuevamente, de la importancia del jugar para un aprendizaje exitoso. Se habla del juego pero entre “el dicho y el hecho”

hay mucho trecho (Sarlé, 2010). La inclusión es “efectiva” porque si bien el juego tiene cierta presencia en la sala, el maestro continúa sin reconocer su impacto tanto en el modo de pensar la práctica como en la forma en que los niños aprenden.

Una inclusión genuina del juego requiere que el maestro se haga otras preguntas. Implica la consideración del juego no solamente como una actividad privilegiada del niño pequeño, sino como concepto central en el sistema de pensamiento didáctico del docente. Es a partir de ese sistema, dentro del cual el juego se constituye en uno de los núcleos fundamentales, desde donde se piensa y se hace viable la propia propuesta de enseñanza. Buscamos una inclusión genuina del juego porque consideramos que “situar” al juego en este lugar hace que las prácticas se configuren de manera diferente. Recién entonces el maestro podrá considerar al juego en su máximo potencial educativo.

Será en este momento, entonces, que la propuesta del maestro podrá enriquecer la experiencia del niño, ofrecer contenido a su imaginación, acercarle pistas para comprender el mundo. En suma, abrir mundos diferentes a los cotidianos. Esto requiere como contraparte modos nuevos de operar con el contenido. Algunas ya conocidas como el dibujo, el lenguaje, el juego como modos diferentes que el niño tiene para usar la mente, pensar la realidad, transformarla (Bruner, 1989). En el caso del juego, este le permite al niño moverse en un sistema de representación mediado por signos y reglas que regulan su acción. Desde la didáctica supone poner en consideración que se aprende no solo en función del contenido formal y explícito sino también, de la manera en que se enseña. Las características de las tareas, la expectativa del maestro, los modos en que los niños participan en la construcción del contenido son aspectos que requieren ser considerados a la hora de diseñar las prácticas de enseñanza (Eisner, 1987). Buscamos, entonces, una inclusión genuina del juego; es decir, un maestro que esté convencido que una de las mejores maneras de garantizar el aprendizaje es convocando al juego en su sala, en la mayor variedad y con la mayor profundidad posible. (Sarlé, 2016, p. 19)

b. El coordinador presenta la pregunta: ¿cuál es la mejor forma de incluir al juego en la escuela y por qué? Cada grupo tendrá 5 minutos para defender su postura con argumentos claros y ejemplos pertinentes. Se sugiere que un director anote en una pizarra las ideas que van apareciendo en el debate.

c. Para finalizar, entre todos, realizaremos una puesta en común marcando las ventajas y desventajas de cada postura. Se sugiere elaborar un cuadro que sintetice los diferentes planteos.

#### **Orientaciones para el coordinador**

Este círculo, al ser el último, intenta retomar las cuestiones centrales a tener en cuenta para la implementación del proyecto sobre juegos con reglas convencionales. Para esto, es fundamental establecer las 3 posturas que existen sobre el juego dentro del Nivel Inicial.

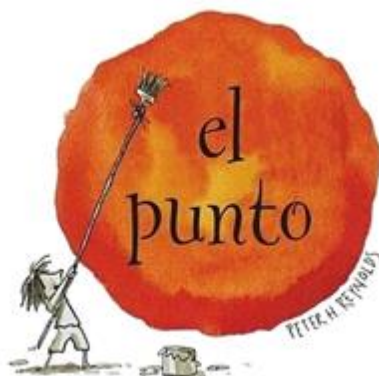
En la actividad es fundamental contar con los 3 grupos, pero queda a criterio del coordinador la cantidad de integrantes que habrá en cada grupo.

## CUARTO MOMENTO (30 minutos)

### Actividad 1

Entre todos (30 min)

- Como cierre del círculo y tal como se dijo anteriormente, la idea es que las participantes puedan volver a centrar la mirada en el lugar primordial que cumple la escuela y la responsabilidad que tienen frente a los niños. Para ello, les proponemos que entre todos observen el siguiente el cuento *El punto*<sup>1</sup> (2011), disponible en <https://youtu.be/7W6T0SvD-Oc>.
- Luego del video, los invitamos a realizar un breve intercambio del mismo resaltando el rol docente, la mirada atenta y el lugar primordial que ocupa la escuela como lugar que habilita y abre horizontes.



---

1

Reynolds, P. (2011). *El punto* [Imagen]. Recuperado de <https://youtu.be/7W6T0SvD-Oc>

### **Orientaciones para el coordinador**

A modo de cierre, y teniendo en consideración que es el último círculo, se volverá a colocar la mira en el rol docente y la importancia que posee frente al grupo de niños, retomando el eje central de este proyecto de capacitación referido al juego como un "contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social" (Ley de Educación Nacional N° 26.206/2006, art. 20d).

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