

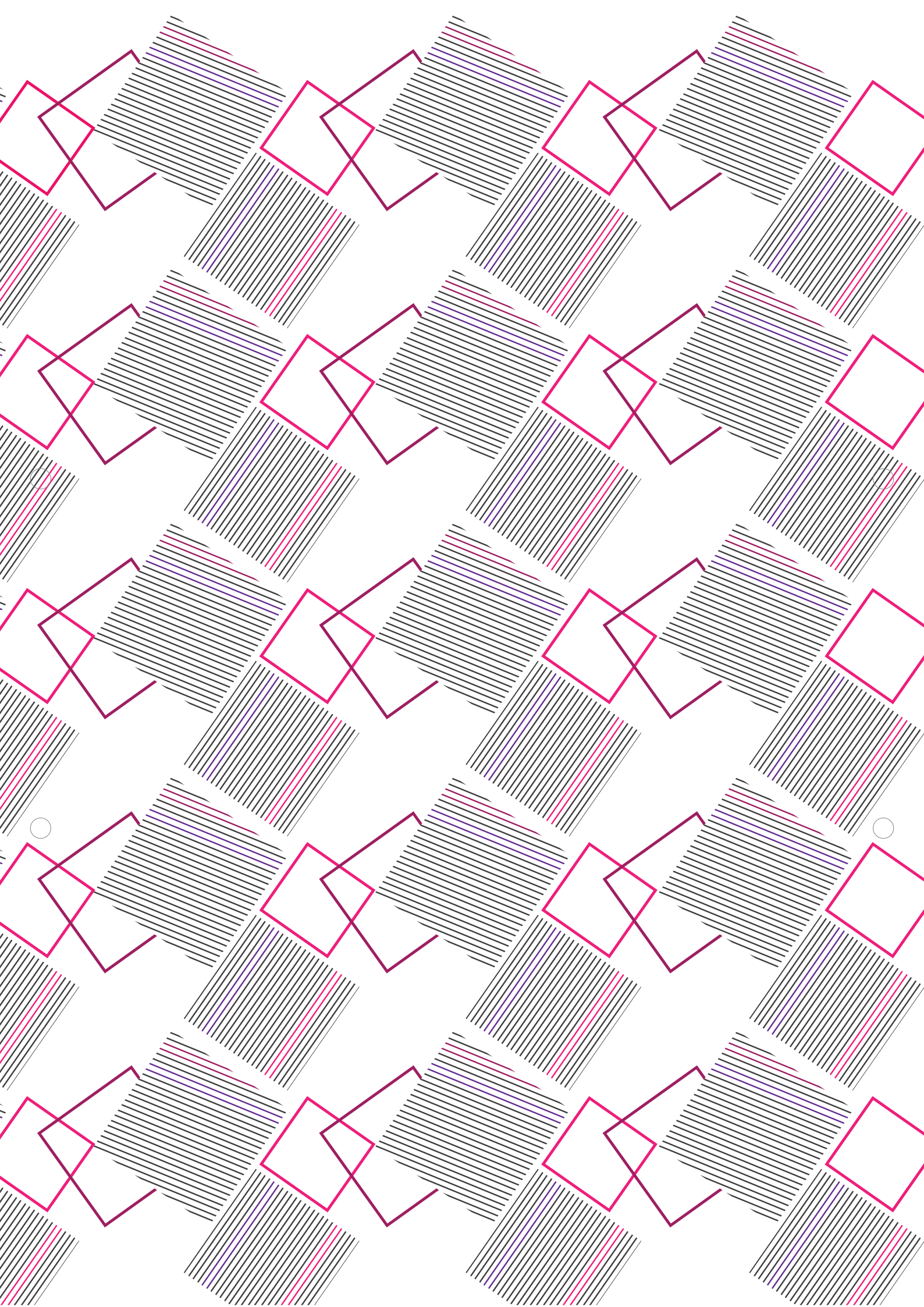
Juegos Convencionales. Su análisis

Círculo para equipos directivos N° 4

Nivel Inicial

Año 2017

PARTICIPANTE





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 Veleza
Directora Ejecutiva
Instituto Nacional de Formación Docente

María de las Mercedes Miguel
Secretaria de Innovación
y Calidad Educativa

Índice

Agenda del encuentro	2
Juegos Convencionales. Su análisis	3
Introducción	3
Objetivos	4
Metodología	4
Estructura de desarrollo	5
PRIMER MOMENTO	
Presentación	5
Actividad 1	5
Actividad 2	5
Actividad 3	6
SEGUNDO MOMENTO	
Trabajo con conceptos centrales de la jornada	7
Actividad 1	7
Actividad 2	7
Actividad 3	8
TERCER MOMENTO	
Registro de juegos. Observación y análisis.....	9
Actividad 1	9
Actividad 2	9
CUARTO MOMENTO	
Cierre	10



Agenda del encuentro

PRIMER MOMENTO

Presentación

Presentación de contenidos y objetivos a trabajar en el círculo 4
Retomar los compromisos institucionales del círculo anterior

 60 MIN

Actividad 1

ENTRE TODOS

 10 MIN

Actividad 2

INDIVIDUAL Y ENTRE TODOS

 10 MIN

Actividad 3

EN PAREJAS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

 40 MIN

SEGUNDO MOMENTO

Trabajo con conceptos centrales de la jornada

El lugar del jugador. Las variables *forma* y *modo* como categorías de análisis

 90 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS

 30 MIN

Actividad 2

ENTRE TODOS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

 30 MIN

Actividad 3

ENTRE TODOS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

 30 MIN

TERCER MOMENTO

Registro de juegos. Observación y análisis

 60 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS Y ENTRE TODOS

 20 MIN

Actividad 2

ENTRE TODOS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

 40 MIN

CUARTO MOMENTO

Cierre

Compromisos institucionales

 30 MIN



Juegos Convencionales

Su análisis

Introducción

En este documento se presenta un esquema para llevar adelante el círculo con directores y directoras 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 un camino que permita lograr y consolidar acuerdos didácticos con oportunidades ricas de juego para niñas y niños, basadas en reflexiones y fundamentos sobre las relaciones entre juego y enseñanza.

La intención es que en cada encuentro se acompañe a los directivos en una lectura guiada del texto de la jornada y se comparta con ellos la realización de las actividades; y fundamentalmente, que sea posible abordar los contenidos vinculados 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

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

- ▶ 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

- ▶ 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 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.

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.

Además del texto de la jornada, se sugiere la lectura de los *Cuadernos 4 y 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 4 está apoyada en material audiovisual (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

ENTRE TODOS

🕒 10 MIN

Actividad 2

INDIVIDUAL Y ENTRE TODOS

🕒 10 MIN

Actividad 3

EN PAREJAS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 40 MIN

En este primer momento es recomendable retomar lo elaborado en el círculo anterior, y comenzar a trabajar sobre la temática abordada en la jornada 4 del 2017. La propuesta implica, por un lado, complejizar el abordaje de la perspectiva de juego como contenido y, por otro lado, avanzar en los criterios para la realización del “Fichero de juegos” y el registro de las actividades.

Actividad 1

Les sugerimos, antes de adentrarse a los contenidos de la jornada 4, retomar el acuerdo institucional de la jornada 3, sobre la realización del "Fichero de juego". Para esto se propone poner en común los ficheros que se realizaron en cada escuela, contar algunos de los juegos y dar cuenta de las fuentes de información que se tomaron para armarlos.

Actividad 2

Les proponemos adentrarse en la temática a trabajar en la jornada 4, para esto les sugerimos explorar de manera individual, el material de las carpetas y hacer hincapié en los objetivos. Luego iniciar un pequeño intercambio entre todos con especial atención en los objetivos. Orientaciones para el coordinador.

Actividad 3

Para esta actividad, los invitamos a realizar las siguientes tareas:

- a. retomar el primer momento de la jornada 4, y leer en parejas el **fragmento sobre criterios para clasificar juegos** (Garrido, R y Tachi, C, 2010) disponible en la p. 11 de dicha jornada;
- b. luego de la lectura, organizarse en pequeños grupos y analizar a la luz del fragmento anterior, los ficheros presentados en la actividad 1 de este círculo. Les recomendamos tener en cuenta los siguientes interrogantes:
 - ▶ ¿Conocen los juegos que se mencionan? ¿Los saben jugar?
 - ▶ ¿Cuáles son los que están incluidos en el fichero que elaboraron y cuáles no?
 - ▶ ¿Siguen algunos de los criterios de clasificación señalados por las autoras? Caso contrario, ¿cuáles son los criterios que siguen?
 - ▶ ¿Qué lugar ocupa el fichero para ampliar el *repertorio lúdico* de los niños?

SEGUNDO MOMENTO

Trabajo con conceptos centrales de la jornada

🕒 90 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 30 MIN

Actividad 2

ENTRE TODOS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 30 MIN

Actividad 3

ENTRE TODOS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 30 MIN

En el segundo momento se abordarán conceptos centrales de la jornada 4 que refieren al lugar del jugador dentro del juego, con un hincapié en las etapas de entendimiento por las cuales pueden pasar los niños.

Actividad 1

Los invitamos a trabajar en pequeños grupos a partir de la actividad 2d del primer momento de la jornada 4.

Leer el fragmento "Sobre el juego y el jugar, algunas reflexiones en torno a las variables 'forma' y 'modo' como categorías de análisis" (Pavía, 2004)

Para luego reflexionar sobre las siguientes preguntas:

- ▶ ¿Cuánto nos detenemos al observar un juego en el modo, es decir, la peculiar manera en que los jugadores lo despliegan en las sucesivas aproximaciones que realizan?
- ▶ ¿Cómo interpretamos el modo de jugar?

Actividad 2

Para esta actividad, les sugerimos realizar las siguientes tareas:

- a. retomar la actividad 2a del primer momento y mirar entre todos el cortometraje Geri's Game (Pinkava, 1997);
- b. luego, en pequeños grupos, se propone describir el modo de jugar, ¿cuáles son las actitudes de los "2" jugadores?, con el foco puesto en las siguientes actitudes:
 - ▶ la diversión – placer;
 - ▶ la libertad "orientada" o la decisión de jugar con otro;
 - ▶ la confianza/desconfianza que muestran los jugadores respecto del proceso de juego;
 - ▶ la "irrealidad": la alteración de las reglas.

- ▶ dados (con número, cantidad, color, forma, figuras) u objetos para definir cómo se avanza;
- ▶ ficha para cada jugador;
- ▶ prendas (Cantidad y tipo de prenda).

Actividad 3

Para seguir con el análisis y profundizar los conceptos trabajados anteriormente, ahora les sugerimos realizar la actividad 3 del primer momento:

- a. entre todos, observar el video del juego del "Ta-Te-Ti" de Salta disponible en el siguiente link https://www.youtube.com/watch?time_continue=39&v=6JSJyLcCCjQ, para analizarlo en términos de formato y modo de jugar;
- b. les sugerimos leer en pequeños grupos el apartado "Algunos elementos a tener en cuenta en el análisis de los juegos con reglas convencionales" de la jornada 4 (p. 18) para luego, entre todos, poder reflexionar acerca de las etapas en que se encuentran los jugadores del video anteriormente observado.

TERCER MOMENTO

Registro de juegos. Observación y análisis

🕒 60 MIN

Actividad 1

EN PEQUEÑOS GRUPOS Y ENTRE TODOS

🕒 20 MIN

Actividad 2

ENTRE TODOS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 40 MIN

En este bloque se plantea avanzar con los contenidos de la jornada 4. Luego de haber trabajado sobre el lugar del jugador, y como este participa e interviene dentro del juego, les proponemos hacer foco en el rol docente como mediador y observador del juego, para esto se plantea aquí la importancia en el registro de los juegos a través de una mirada atenta y focalizada en lo que ocurre dentro de jugar, y en el enseñar a jugar.

Actividad 1

Les proponemos, en pequeños grupos, realizar la lectura del siguiente fragmento, el cual también se encontrará en la p. 28 de la jornada 4 y luego reflexionar entre todos cuales son los momentos de observación que se dedica dentro de la sala, y en el juego.

La mejor intervención del maestro es la de observar para comprender. Esto le permite interpretar la secuencia de las acciones que los jugadores despliegan.

Cuando el maestro no es parte del grupo de jugadores (es decir, cuando es ajeno al juego) conviene intervenir solo en el caso en que se requiera solucionar conflictos, expresar una opinión acerca de un material que falta, entre otros.

Cuando se observan modos de resolución diversos en los niños pero estos no dan muestras de que este “cambio de sentido” genere conflictos o problemas, quizás conviene esperar al momento final, cuando entre todos se conversa sobre el juego. En ese momento se puede recuperar lo observado y solicitar a los niños que describan cómo jugaron. De acuerdo a la edad y sus posibilidades de verbalización se pueden explicar los cambios, compararlos y decidir si la variación es factible de ser incorporada como otra “forma” de jugar interesante para el resto de los compañeros. (Sarlé, 2011, p. 36)

Actividad 2

Para esta actividad, los invitamos a realizar las siguientes acciones:

- a. entre todos, mientras miran el video de la “Rayuela” disponible en el siguiente link https://www.youtube.com/watch?time_continue=16&v=-QV2W0tlq3l, proponiendo que en la observación se haga hincapié en la manera en que está registrado y en las acciones que realiza la docente a lo largo del juego;

- b. luego de la observación del video, se les sugiere el trabajo con la actividad 1 del Momento 3 de la jornada 4, retomando el Listado de indicadores;
- c. puesta en común de lo trabajado anteriormente.

CUARTO MOMENTO

Cierre

 30 MIN

A modo de cierre se recomienda, como en cada círculo, subrayar los fundamentos de la necesidad de establecer compromisos institucionales para avanzar en la puesta en marcha del proyecto. Agregando en esta jornada la importancia sobre la documentación y registro 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.
- ▶ registren una situación de juego para el próximo encuentro.

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
