

Jornada Institucional 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

OEI

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

Plan anual de jornadas 2017. Programa Nuestra Escuela

Este programa anual asume al juego en la educación inicial como pilar fundamental de la propuesta de enseñanza destinada a niñas y niños pequeños. El interés es situar en la práctica cotidiana de las salas de 3 a 5 años 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).

Objetivos generales de la propuesta

Se espera que los docentes:

- aborden diferentes definiciones y modos de comprensión del fenómeno lúdico;
- comprendan la complejidad del juego en la educación inicial y su relación con la edad, y la definición propuesta en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) y el rol del maestro;
- identifiquen las características del juego a fin de analizar y orientar situaciones específicas;
- analicen situaciones lúdicas atendiendo al modo en que los niños las resuelven y, a su vez, observen la pertinencia de la intervención docente en cada caso.

El plan anual está organizado en 5 jornadas, cada una de ellas, supone un compromiso institucional para el trabajo inter-jornadas que se retoma en el encuentro siguiente.

Jornada 1. El juego y el jugar

- La importancia del juego en la infancia. Relaciones entre juego e imaginación.
- El juego como contenido de la educación inicial. El lugar del juego en las salas de jardín de infantes (3, 4 y 5 años).
- El juego en el contexto escolar.
- Variables fundamentales para enseñar a jugar y enseñar juegos: tipos de juego, mediación docente, tiempo, espacio, pares.
- La importancia de enseñar un variado repertorio lúdico. Acuerdos didácticos.
- Las secuencias lúdicas y la documentación del juego.

Compromisos institucionales

- Enseñar y jugar 3 juegos tradicionales. Documentar lo sucedido.

Jornada 2. Los juegos tradicionales

INFoD



- Los juegos con reglas convencionales: los juegos tradicionales.
- El formato del juego: estructura profunda y superficial.
- Los juegos y las edades de los niños: secuenciación y niveles de dificultad.
- El dominio progresivo del juego. La importancia de la recurrencia.
- Repertorio: el “Tambor de juegos”.

Compromisos institucionales

- Armar un “Tambor de juegos” (que contenga entre 5 y 10 juegos).

Jornada 3. Juegos de mesa

- La participación de la comunidad en la propuesta de juego. Diferentes modos (fichero, cuaderno de juegos, kermés, etcétera).
- La variación del juego en función del contexto de uso y la experiencia de los niños.
- El caso de los juegos de recorrido. Cómo cambia el juego a partir del cambio de formato.

Compromisos institucionales

- Armar un fichero en donde se muestre la participación comunitaria.

INFoD



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

Jornada 4. Juegos con reglas convencionales. Su análisis

- La observación y el análisis del juego. Variables a tener en cuenta.
- Los modos de mediación del maestro en función del juego: cómo se enseña y cómo se hace crecer.
- Los cambios en el juego a partir de su análisis.

Compromisos institucionales

- Registrar una secuencia de juegos (desde el momento en que se enseña hasta que los niños lo dominan) y analizarlo.

Jornada 5. Evaluación del proyecto anual 2017

- Jugar por jugar y jugar para. La importancia de la escuela ante el juego infantil.
- Aspectos a tener en cuenta a la hora de evaluar un proyecto de juego.
- Un decálogo del juego con reglas convencionales.

Metodología

Cada jornada se organiza en 3 momentos.

- El primero tiene como objetivo dialogar y poner en discusión la vida cotidiana de la sala, el modo en que se juegan y enseñan nuevos juegos. El punto de partida es la documentación realizado por cada participante entre una jornada y otra.
- En un segundo momento, a la luz de bibliografía específica, se propondrán algunas definiciones teóricas para que ayuden a mirar con otros ojos los juegos y los diferentes modos en que los niños los juegan.
- Finalmente se presenta la propuesta para el próximo encuentro desde 2 invitaciones: por un lado, la posibilidad de consultar con otros materiales bibliográficos y multimediales disponibles en la Web para volver sobre los temas de forma personal. Por otro lado, a través de la elaboración de la propuesta que se desarrollará en la sala y se documentará.

El interés es que en todas las jornadas se propicie un espacio de discusión entre colegas que permita retomar lo trabajado en las salas. Y a su vez, a la luz de una perspectiva teórica, ayude a complejizar la mirada y potenciar el valor del juego desde la enseñanza, como motor del aprendizaje y el desarrollo del niño. Es por esto que se espera que, entre cada jornada, los maestros puedan desarrollar ciertas tareas que serán presentadas en el encuentro siguiente para luego poder discutirlos. En este sentido, resulta esencial partir de la voz del o la docente y retomar los contenidos que se trabajarán en los sucesivos encuentros.

INFoD



Orientación para el coordinador de la jornada

A continuación, se presenta el material destinado a los participantes de la jornada. En recuadros como este encontrarán comentarios, orientaciones y lineamientos para que puedan anticipar preguntas o dudas para la preparación del encuentro, así como para acompañar y guiar el desarrollo del trabajo.

Se ofrece al coordinador un abordaje teórico de los contenidos que se pretende trabajar; materiales bibliográficos y audiovisuales que aportan a la perspectiva teórica desarrollada; y una organización secuencial de la propuesta.

La intención es que dicho material sea contextualizado bajo la óptica de las realidades particulares de cada institución y de las experiencias cotidianas de los docentes que participan en las jornadas.

Se sugiere que los grupos de trabajo cuenten con algún dispositivo portátil, ya que se propone que directores y directoras compartan junto a los maestros varios registros audiovisuales y fotográficos de situaciones de enseñanza en escuelas de Nivel Inicial. Asimismo, se recomienda acceder a videos de acceso público y aportes de especialistas que se han filmado especialmente para apoyar y compartir ideas a lo largo de las jornadas institucionales.

Es aconsejable que en el espacio donde se realice la jornada disponga de un cañón, notas y cuadros de síntesis sobre los contenidos tratados y acuerdos alcanzados producto del trabajo compartido. Estos dispositivos tecnológicos no son imprescindibles, pero si la escuela cuenta con ellos resulta útil emplearlos porque agilizan la tarea y modelizan usos posibles en las salas.

Agenda del encuentro

Primer momento 90 min	Evaluación del juego Actividad 1. Entre todos (10 min) Actividad 2. Individual y en pequeños grupos..... (40 Min) Actividad 3. Entre todos..... (40 Min)
Segundo momento 60 min	Las dos caras de una moneda: el decálogo del juego Actividad 1. Entre todos..... (60 Min)
Tercer momento 90 min	Jugar por jugar, jugar para. El lugar de la escuela ante el juego infantil Actividad 1. Entre todos..... (30 Min) Actividad 2. Entre todos y en pequeños grupos..... (60 Min)

INFoD

 Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

Organização dos Estados Ibero-americanos
Para a Educação, a Ciência e a Cultura
 Organización de Estados Iberoamericanos
Para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Orientaciones para el coordinador

Esta jornada es la última del año, por lo tanto el trabajo está orientado a poder evaluar lo realizado hasta ahora, a fin de tomar decisiones que resulten un aporte para la práctica y la inclusión **genuina** del juego.

Por esto, cambia el modo en que hasta ahora se abordaron los encuentros. Se propone una jornada en donde el debate (la posibilidad de poner en discusión las propias ideas y las de otros, encontrar qué situaciones fueron más potentes para el trabajo con los niños, la reflexión en conjunto, etc.) es el motor que guía el desarrollo y el punto de partida para poder diseñar un proyecto para el próximo año en donde el juego tenga una inclusión genuina en las salas.

Esta jornada está organizada, comenzando con la utilización de los instrumentos para la autoevaluación del proyecto, pero resultará necesario para los coordinadores y directores que lean los contenidos del tercer momento para enriquecer y sistematizar la puesta en común de las primeras actividades de la jornada.

Presentación

Evaluar es parte del oficio del docente. Es un acto creativo que lo desafía y lo pone en el lugar de la reflexión, de volver a considerar lo realizado a la luz del tiempo y de la experiencia. Un acto al que se necesita darle significatividad y representatividad para que no se transforme en una obligación de fin de año o algo que se realiza por pedido ajeno.

Evaluar un proyecto implica conocerlo, comprenderlo y juzgarlo. Mirar los objetivos que se plantearon, hacer memoria de aquellas situaciones que nos impactaron a lo largo de la propuesta y poner en consideración qué nuevo espacio ganó lo realizado en la forma habitual de enseñar.

Cada una de las jornadas buscaba no solo definir el juego y comprenderlo como fenómeno presente en la infancia y en la didáctica de la educación infantil, sino también generar situaciones lúdicas potentes y pertinentes para los niños, en torno a un tipo de juego. Por esto, se eligió el juego con reglas convencionales dada la necesaria presencia de un experto que enseñe a jugar. Se buscó también conmover a los docentes a través de la imagen, los relatos y el análisis de situaciones lúdicas propias y de otros. Todo esto, con el objeto de hacer del juego un eje

INFoD



articulador de la propuesta y facilitar el pasaje de una inclusión efectiva -que el maestro hace porque está acostumbrado a hacerlo o porque los niños lo solicitan- a una inclusión genuina, en donde el maestro percibe que su práctica y la forma en que los niños se apropian de los contenidos y su modo de estar en la escuela, se enriquece al incluir el juego y el jugar.

Por estas razones, esta no es una jornada para presentar bibliografía sino para debatir, llevar a juicio, poner en evidencia lo realizado, sacar experiencia y disponerse a pensar cómo diseñar un proyecto que atienda al juego y al jugar en el próximo ciclo lectivo. Poner en la balanza hasta dónde se llegó, cómo se trabajó, qué se cambiaría y hacia dónde se quiere ir.

Objetivos

Se espera como producto de la reflexión compartida que los docentes:

- puedan sostener una perspectiva sobre el lugar del juego en la escuela y la función del docente;
- evalúen lo realizado desde el inicio del Proyecto y tomen decisiones sobre su práctica docente.
- identifiquen logros y desafíos pendientes para la planificación del proyecto anual de juego con reglas convencionales para el 2018.

Metodología

- Relato de experiencias de juego realizadas en la sala y su documentación a través de la narrativa oral y escrita.
- Observación de videos y técnica de debate.

El encuentro está organizado en 3 momentos.

En el primer momento se hace hincapié en completar de forma individual el instrumento de autoevaluación que propuesto, para luego compartirlo en pequeños grupos y poder realizar una evaluación grupal de lo sucedido a lo largo del año.

En el segundo momento, a partir de este análisis y la puesta en común, se toma por objetivo reflexionar acerca del lugar que tuvo el juego a lo largo del proyecto realizado, utilizando para esto el *Decálogo sobre el valor del juego en la educación inicial* y el *Decálogo sobre el proyecto de juegos tradicionales con reglas convencionales*, disponible en el Anexo. Ambos se presentan como instrumentos para una evaluación continua del proyecto.

En el tercer momento se busca compartir la secuencia de juegos que realizó cada maestro. Se hará un especial énfasis en analizar la secuencia en términos de modo de apropiación de los niños y tipo de intervenciones que realizó la maestra para lograrlo. Finaliza con un “Debate al juego” en el que, se espera que los docentes puedan poner en discusión su mirada en torno al jugar en la

INFoD



escuela y justificarla. Aquí el acento está puesto en la argumentación que se construya en torno a las 3 posturas que se presentaron y que los maestros puedan exponer las ventajas y desventajas de cada una.

Contenidos

- Posiciones sobre el juego en la educación infantil: jugar por jugar, jugar para y el juego como contenido.
- Aspectos a tener en cuenta a la hora de evaluar un proyecto de juego.
- La evaluación de la práctica de enseñanza.

Primer Momento - La evaluación del juego (90 min)

Actividad 1

Entre todos (10 min)

Se les propone para iniciar esta jornada escuchar un cuento que vuelva a situar a las y los participantes en la experiencia docente y en la responsabilidad frente a los niños. Los invitamos a ver *El punto* (2011).

Reynolds, P. (2011). *El punto* [Imagen]. Recuperado de disponible en <https://youtu.be/7W6TOSvD-Oc>

Actividad 2

Individual (40 min)

A continuación les ofrecemos en el anexo el documento "Enseñanza y Evaluación", en donde contarán con una guía de preguntas para realizar de manera individual, una autoevaluación sobre el proyecto de juego llevado a cabo durante este año.

Esta autoevaluación está pensada en 3 ejes:

1. En relación a la tarea e intervención docente.
2. En relación a las acciones que realizaron los niños.
3. En relación a la comunidad y las familias.

INFoD



Orientaciones para el coordinador

Este momento se pensó como “autoevaluación”. Requiere que cada docente pueda tomarse un tiempo para reflexionar acerca de su propia práctica. El instrumento que se les acerca, es una guía que tiene como objeto facilitar la reflexión sobre lo realizado, de tal modo que pueda ser compartido en una puesta en común. Para esta jornada, resulta conveniente que los maestros traigan el material de documentación de los juegos que realizaron a lo largo del Proyecto.

La autoevaluación mira al maestro, a los niños y al modo en que la comunidad y las familias fueron integradas en el proyecto. Dado el tiempo de la jornada, quizás conviene elegir alguno de estos aspectos para compartir con los colegas.

La posibilidad de tener el cuadro elaborado en la actividad anterior disponible, puede permitir que, en la puesta en común final, los maestros puedan reflexionar -como parte del proceso de autoevaluación- cómo fue la inclusión del juego y se visualicen los aspectos que habría que considerar a la hora de generar un proyecto anual que contemple al juego tal como está tematizado.

Actividad 3

Entre todos (40 min)

En esta actividad, les proponemos realizar una puesta en común, retomando la autoevaluación realizada por los docentes. Para esto, les sugerimos organizar el intercambio teniendo en cuenta:

1. La tarea e intervención docente.
2. Las acciones que realizaron los niños.
3. El lugar que ocupó la comunidad y las familias.

La idea es que en el intercambio se pueda focalizar especialmente en **la significatividad** que ha tomado la inclusión del juego en las diferentes salas y **la representatividad** que tuvo el juego en las prácticas cotidianas y en la apropiación que los niños fueron haciendo de él.

Orientaciones para el coordinador

Este momento requiere que el coordinador pueda acompañar a los maestros en el proceso de puesta en común del esfuerzo realizado a lo largo de las diferentes jornadas. Deberá tener en

INFoD



cuenta que el mejor indicador sobre el juego es la conciencia que los maestros tengan de cómo ampliaron el repertorio lúdico de sus niños por la variedad de juegos, su presencia en el patio – más allá que un adulto lo propusiera–; el modo en que la sala se organizaba en torno a juegos de mesa y la presencia de las familias acercándolos (porque los chicos solicitaban compartirlos con sus compañeros), participando en propuestas de juego a la que eran convocados, etc.

El instrumento de autoevaluación que cada docente completó es un modo de sistematizar la información, pero es en el diálogo y en la puesta en común, cuando el proyecto y la evaluación cobran vida.

Algunas preguntas que pueden ayudar al debate:

- ¿Cuáles fueron los juegos que los chicos disfrutaron más? ¿Por qué creemos que eso pasó?
- ¿Cuál es el mejor recuerdo que tengo del proyecto de juego? ¿por qué?
- ¿Cuáles son las diferencias que puedo notar entre el modo en que presentaba el juego antes de la planificación del proyecto de juego y ahora? ¿a qué se debe?

Segundo Momento - Las dos caras de una moneda: el decálogo del juego (60min)

Actividad 1

Entre todos (60 min)

a. Entre todos, los invitamos a realizar la lectura de 2 *decálogos de juego*. Uno que retoma el valor del juego en la Educación inicial y otro decálogo específico de los juegos con reglas convencionales. Ambos disponibles en el Anexo.

b. Luego sugerimos hacer una puesta en común, con hincapié en lo ocurrido en cada una de las salas y pensando en ambos decálogos. Retomen qué puntos aparecieron y cuáles se deberían trabajar para que aparezcan en sus salas.

INFoD



Orientaciones para el coordinador:

En este momento se propone la lectura de ambos decálogos. La idea es poder pensarlos como un instrumento de evaluación continua, que sirva para la puesta en marcha del Proyecto 2018, y los años consiguientes.

Los decálogos se plantean como las dos caras de una misma moneda. Ambos son fundamentales a la hora de pensar la implementación del proyecto dentro de la institución. Uno plantea el valor del juego en la Educación inicial, mientras que el otro se especifica en los juegos con reglas convencionales. Ambos están disponibles en el Anexo de la jornada.

Tercer Momento - Jugar por jugar, jugar para. Enseñar a jugar (90 min)

Actividad 1

Entre todos (30 minutos)

Les proponemos que, entre todos (o en pequeños grupos conforme al número de participantes y cantidad de secuencias de juego realizadas), compartan el registro y la documentación de las secuencias de juego desarrolladas, definida como compromiso institucional en la cuarta jornada. En dicho encuentro, se solicitaba que las y los docentes pudieran realizar un registro, de por lo menos un caso, de la enseñanza de un juego por primera vez y mantenerlo en distintos momentos donde se volviera a jugar el mismo juego.

Para realizar el análisis, les acercamos algunos indicadores según lo trabajado anteriormente.

Forma en que enseña a jugar la maestra

- Reglas que enseña en un primer momento.
- Reglas que incorpora en las sucesivas veces que se juega.
- Forma en que responden los niños.
- ¿Todos participan? ¿Quiénes lo hacen?
- ¿Qué intervención tiene frente a los niños que presentan dificultades?
- ¿Qué intervenciones tiene frente a los que no se animan a jugar?
- ¿Cómo ajustó las reglas?
- ¿Qué reglas sostiene a lo largo del juego?

- ¿Qué hace con los niños que no quieren participar?
- ¿Es la misma participación a lo largo de toda la secuencia?

Como participan los niños frente a la propuesta del maestro

- ¿Qué reacción tienen los niños la primera vez que la maestra enseña el juego?
- ¿Cómo va creciendo el clima del juego a medida en que transcurre el tiempo?
- ¿Cómo juegan los niños? ¿Qué dificultades tienen?
- ¿Se observan diferentes niveles en la apropiación del juego?
- ¿Cómo afecta la destreza motriz de los jugadores a la posibilidad de jugar?
- ¿Cuáles son las intervenciones de la maestra para sostener el orden en el juego?
- ¿Cuáles son las actitudes de los jugadores a lo largo del juego?
- ¿Qué aspectos revelan que los niños se van apropiando del juego?

Orientaciones para el coordinador

En este momento, resulta fundamental atender al modo en que los maestros presentan los juegos realizados y la descripción de cómo los niños los jugaron. Interesa poner de relieve el protagonismo de los chicos al jugar y la forma en que el juego se torna en propiedad de los jugadores. Si no se hizo antes, puede utilizarse como disparador la observación del juego “Martín Pescador. Pasarán, pasarán y todos jugarán”, parte de la *Serie Audiovisual Practicas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial y sus claves de análisis*. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>

En la presentación de las secuencias, conviene tener en cuenta los indicadores trabajados en la cuarta jornada. Es decir, en términos de formato (sentido del juego, estructura profunda y superficial, modificaciones realizadas a lo largo del juego para facilitar la participación de los niños) y modo de jugar (tanto del maestro como el jugador). Etapa en que los niños están en la adquisición de las reglas del juego, forma en que transforman las reglas.

INFoD



Actividad 2

Entre todos y en pequeños grupos. (60 minutos)

a. Les proponemos como primera actividad observar, entre todos, un fragmento del video *A jugar, ¿se aprende?* (desde el minuto 11.45 al minuto 18.25, disponible en <https://youtu.be/53tW7f5CJ3I>), para luego realizar un "Debate al juego" entre los asistentes.

b. 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 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. (p. 19)

c. El director 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 el director que anote en una pizarra las ideas que van apareciendo en el debate.

d. Para finalizar, entre todos, se realizará 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

El fragmento de la conferencia que se propone, pone en discusión el lugar del juego en la escuela infantil desde las tradiciones: jugar por jugar y jugar para. El énfasis está puesto en mostrar cómo ninguno de estos polos alcanza a cubrir el juego como actividad específica. Que es la base teórica que fundamenta la propuesta de este ciclo de formación situada a lo largo de las 5 jornadas.

Sin embargo, la tensión entre pensar al juego como algo “espontáneo” vs. “utilizarlo a los fines de la enseñanza” persiste en los maestros. Como resultado del “debate” buscamos posicionar en una tercera perspectiva que es, justamente, el lugar de la escuela en su función de acompañar, facilitar, ofrecer, enriquecer las posibilidades lúdicas de los niños. Con esto, esperamos que el acento esté puesto en volver a tematizar la importancia del juego en sí y se superen posturas que

INFoD

 Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

Organização dos Estados Ibero-americanos
Para a Educação, a Ciência e a Cultura



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

desdibujan el lugar del maestro y la enseñanza en el enriquecimiento del juego infantil y sus posibilidades simbólicas.

Para facilitar el debate, se les ofrece estos 3 fragmentos que pueden ayudar a los grupos a armar la defensa del polo elegido.

Resultará conveniente que las ventajas y desventajas de cada postura, queden expuestas para poder ser consideradas en los siguientes momentos de la jornada.

Materiales de referencia

- Chara, S. (2012). *Propuesta para la enseñanza en el área de matemática. ¿Cómo mejorar las estrategias de cálculo con los números naturales? El juego como un recurso de enseñanza*. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación. Recuperado de <http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/bitstream/handle/123456789/109682/6-JE%20matematica-F-2013-B.pdf?sequence=2> (Último acceso 2 de Noviembre 2017)
- Cañeque, H. (1986). Juego y vida. En L. Bosch, H. Cañeque, H. Duprat, S. Galperín, M. Glanzer, L. Menegazzo, & S. Pulpeiro, Un jardín de infantes mejor. Sietepropuestas (págs. 45-72). Buenos Aires: Paidós.
- Reynolds, P. H. (2011). *El punto*. Buenos Aires: Ed. Serres. Recuperado de <https://youtu.be/7W6T0SvD-Oc> (Último acceso 2 de Noviembre 2017).
- Batiuk, V. (Coord.), Sarlé P., Rodríguez Saenz I., Rodríguez de Pastorino E. (2017). *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*. "Martín Pescador. Pasarán, pasarán y todos jugarán". OEI.
- Sarlé P. (2016) *La felicidad de jugar. Inicio Vol 5, N°2*. Publicado en Reladei. Recuperado de <http://redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/view/346/pdf> (Último acceso 2 de Noviembre 2017).
- Sarlé P. (2017). *A jugar, ¿se aprende?* Recuperado de <https://youtu.be/53tW7f5CJ3I> (Último acceso 2 de Noviembre 2017).

INFoD

