

MODALIDAD
URBANA Y
RURAL

El juego en la educación inicial

Jornada Institucional N° 5
Nivel Inicial

Año 2017

COORDINADOR

INFoD
Instituto Nacional de Formación Docente

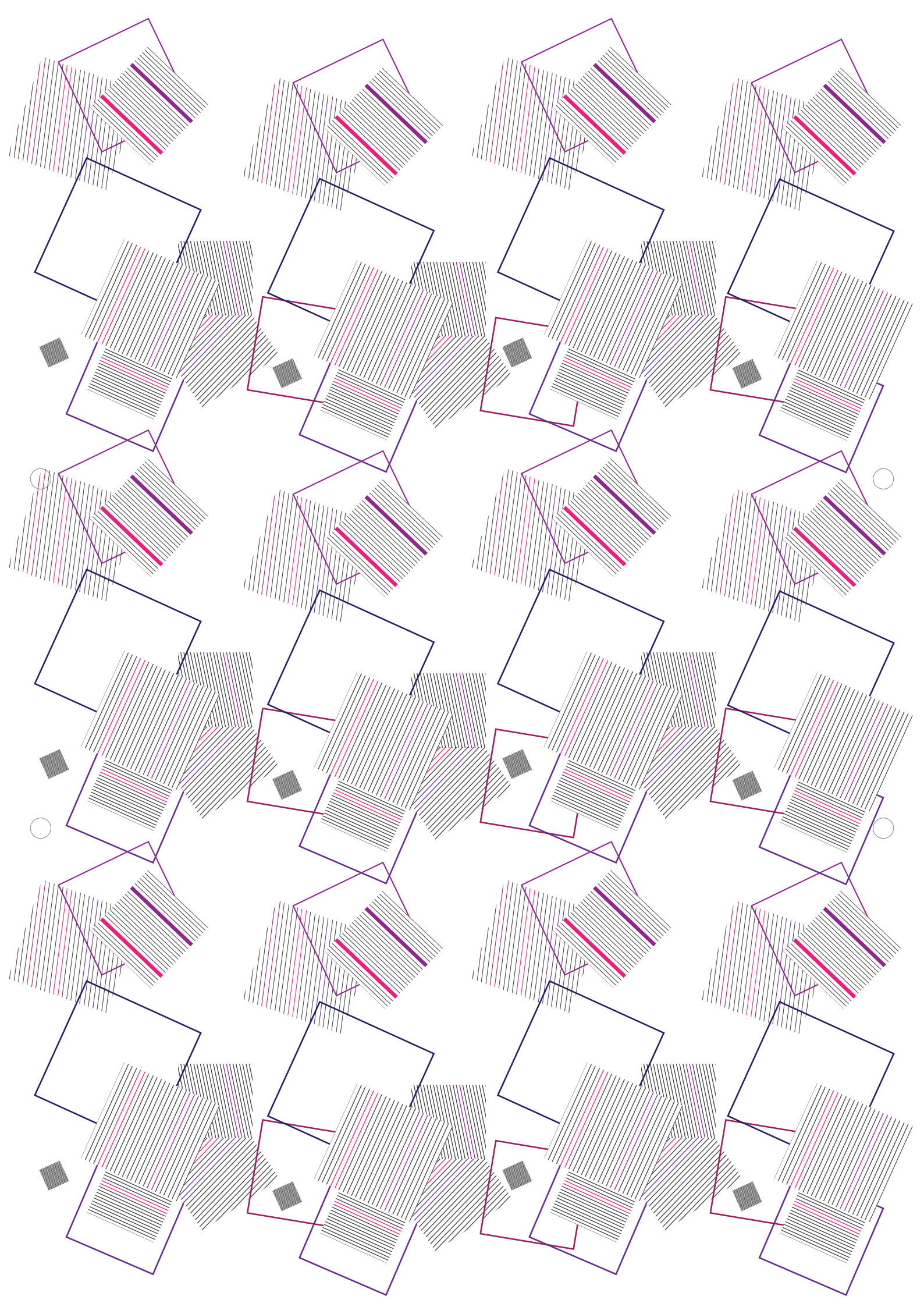
Organização
de Estados
Ibero-americanos
Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura



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



**Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación**





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

El juego en la educación inicial	3
Presentación general del ciclo anual	3
Plan anual de jornadas 2017	6
Objetivos generales de la propuesta	6
Jornada 1. El juego y el jugar	6
Jornada 2. Los juegos tradicionales	7
Jornada 3. Juegos de mesa	7
Jornada 4. Juegos con reglas convencionales. Su análisis	7
Jornada 5. Evaluación del Proyecto Anual 2017 y Planificación 2018	7
Agenda del encuentro	9
Evaluación del proyecto anual 2017	10
Presentación	10
Objetivos	11
Metodología	11
Contenidos	12



Actividades	13
PRIMER MOMENTO	
Evaluación del juego	13
Actividad 1.....	13
Actividad 2.....	14
Actividad 3.....	14
SEGUNDO MOMENTO	
Las 2 caras de una moneda: el decálogo del juego	15
Actividad 1.....	15
TERCER MOMENTO	
Jugar por jugar, jugar para. El lugar de la escuela ante el juego infantil	16
Actividad 1.....	16
Actividad 2.....	18
Materiales de referencia	21



El juego en la educación inicial

Presentación general del ciclo anual

El juego y la educación inicial tienen una relación definitoria, originaria y fundante. Esto ha sido así desde los inicios del jardín de infantes. Cuando los primeros pedagogos se dedicaron a pensar, diseñar y sentar las bases de la educación dedicada a niñas y niños pequeños. El juego se consideró como un componente constitutivo de dicha empresa, es decir, como un elemento que selló su marca de manera definitoria desde el momento de su fundación. Ahora bien, esta relación ha asumido formas diferentes conforme al paso del tiempo, y hoy, aunque se la reconoce como impronta de surgimiento, la relación entre juego y enseñanza ya no se define como entonces.

En la actualidad, el mandato educativo del Nivel Inicial en Argentina se rige por una concepción particular del lugar que ha de ocupar el juego en la formación de niños y niñas pequeños. El artículo 20d de la Ley de Educación Nacional 26.206/2006 establece que uno de los propósitos educativos del nivel es:

Promover el juego como contenido de alto valor cultural para el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.

Se lo concibe y define, entonces, como un **contenido de alto valor cultural** para el desarrollo integral del niño.

Este, que podría parecer un cambio menor; sin embargo, implica una concepción totalmente diferente de las definiciones que hasta ese momento se habían elaborado en el marco de la legislación, y por ende, genera un tratamiento necesariamente distinto de la consideración del juego, ya no solamente como rasgo de la naturaleza infantil, o estrategia del maestro y la maestra para la enseñanza de otros contenidos curriculares.

Esta definición planteada en la Ley Educación de Nacional en el año 2006, recupera otras consideraciones ya presentes en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) del año 2004.

Ambos documentos oficiales marcan una clara revalorización del juego que, en lo sucesivo, empieza a cristalizarse en las diversas definiciones curriculares que posteriormente se elaboraron en las distintas jurisdicciones del territorio nacional. Así, llegaron a las salas y paulatinamente se entrelazaron con las prácticas habituales de cada docente, e impactaron en mayor o menor medida en las formas particulares que cada maestra o maestro define para la enseñanza en el Nivel Inicial.

La fisonomía que asume el enseñar en las salas de jardín de infantes es el fruto de un particular interjuego entre la innovación y la tradición, entre lo que permanece estable y lo novedoso. En este sentido, es interesante ver cómo rasgos históricos, que fueron parte de la impronta de

surgimiento, del momento fundacional del jardín de infantes, se entrecruzan con perspectivas absolutamente innovadoras fruto de desarrollos teóricos y miradas didácticas actuales, sin que esto implique, necesariamente, una disonancia o ruptura entre unos y otros. (Rodríguez Sáenz, 2008, p. 75)

Lo que hoy se observa en las salas es fruto de ese entrecruzamiento en el que siguen vigentes:

- ▶ las tradiciones históricas;
- ▶ las diversas interpretaciones que docentes, equipos directivos, profesores y profesoras hacen de las innovaciones (las actualizaciones de los Diseños Curriculares, modificaciones en los campos de conocimiento, etcétera) y;
- ▶ las distintas propuestas de inclusión de experiencias de juego en las salas de nuestro país.

A lo largo de este año, se propone analizar una mirada específica sobre el juego y sus implicancias en las propuestas de enseñanza en las instituciones de Nivel Inicial que tome como referencia:

1. **los mandatos normativos sobre el juego** que interpelan a quienes trabajan en el nivel, sin distinción del lugar de residencia (en todos los rincones del país) o de la función que ocupan (maestros, directores, preceptores, capacitadores/formadores, especialistas) y;
2. **los resultados de investigaciones y de proyectos implementados en distintas provincias del país durante los últimos años** (Batiuk y Coria, 2015). Los estudios recogen evidencia acerca de que aún hay mucho sobre lo que reflexionar y trabajar en nuestras escuelas acerca del lugar que ocupa el juego en las propuestas educativas. Los proyectos constituyen **experiencias que promueven la inclusión genuina del juego en las salas** que han sido probadas, documentadas, evaluadas y que han logrado favorecer, ampliar y enriquecer las oportunidades de jugar y aprender de los niños.

El estudio en cuestión fue realizado en 5 provincias (Chaco, Misiones, Formosa, Corrientes y Buenos Aires) con un alcance de:

- ▶ 67 escuelas visitadas (de diversos tipos institucionales);
- ▶ 384 docentes encuestados;
- ▶ 67 directores entrevistados;
- ▶ 61 directores encuestados;
- ▶ 340 actividades de sala observadas.

En el mismo:

[...] se subrayan por un lado, los avances en materia de cobertura de las edades obligatorias (5 y 4 años) y de dotación de bibliotecas y ludotecas a través de políticas de alto alcance que comprometieron inversiones por parte de las carteras educativas nacional y provinciales [...]

Pero, por otro lado,

se caracterizan situaciones de enseñanza en las salas y otros espacios escolares en instituciones estatales de diferentes formatos organizacionales (jardines independientes, nucleados,

salas anexas a escuelas primarias)¹, que se encuentran lejos de garantizar los aprendizajes prioritarios definidos federalmente. (Batiuk y Coria, 2015).

Como modelo de análisis, se tomarán los juegos con reglas convencionales. Esta decisión permitirá dialogar, discutir y construir propuestas que involucren un tipo de juego que necesite de un “otro” que enseñe las reglas y acompañe el proceso de jugar hasta que el niño se constituya en un jugador experto y pueda modificarlas, incluir nuevas o crear juegos a partir de los conocidos y jugados. Se abordará la singularidad de este tipo de juego, sin centrar necesariamente la preocupación en las posibilidades que estos brindan para el tratamiento de otros contenidos.

El ciclo de formación 2017 está organizado en base a 5 jornadas en las que se abordarán sucesivamente los siguientes temas:

- ▶ Jornada 1. El juego y el jugar
- ▶ Jornada 2. Los juegos tradicionales
- ▶ Jornada 3. Los juegos de mesa
- ▶ Jornada 4. El análisis de los juegos con reglas convencionales
- ▶ Jornada 5. La propuesta anual de los juegos con reglas convencionales y su instalación en la sala. Proyecto 2018

El interés, que condice con la dinámica de trabajo, es que en todas las jornadas se propicie un espacio de discusión entre colegas que permita retomar lo que ya se hace en las salas. Y a su vez, que ayude a complejizar la mirada y potencie 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 discutir entre ellos. Resulta esencial partir de la voz del docente y retomar desde ella, los contenidos que se trabajarán en los sucesivos encuentros. **En definitiva, este es el sentido de una propuesta de formación docente situada.**

¹ En la primera etapa, el proyecto alcanzó a todas las escuelas estatales que ofertan Nivel Inicial de las ciudades de Fontana (Chaco), Clorinda (Formosa), Aristóbulo del Valle (Misiones), el 80% de las instituciones de San Roque y Bella Vista (Corrientes) y más del 50% de los jardines del Partido de Tigre entre los que se incluyeron 6 jardines ubicados en las islas del Delta y 21 jardines del continente correspondientes a varias localidades (Tigre, El Talar, Dique Luján, Rincón, Don Torcuato, Benavidez, Ricardo Rojas y Bancalari).



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 infantil 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 que 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

- ▶ 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.

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 lo 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 y Planificación 2018

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 del juego realizado por cada maestro participante entre una jornada y otra.
- ▶ En un segundo momento, a la luz de bibliografía específica, se presentarán 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 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 una 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 que ya se hace en las salas. Y a su vez, a la luz de una perspectiva teórica, ayude a complejizar la mirada y potencie 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 discutir entre ellos. En este sentido, resulta esencial partir de la voz del docente y retomar desde ella, los contenidos que se trabajarán en los sucesivos encuentros.

Orientación para el coordinador

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; algunos 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 el espacio en 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

Evaluación del juego

 90 MIN

Actividad 1

ENTRE TODOS

 10 MIN

Actividad 2

INDIVIDUAL Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

 40 MIN

Actividad 3

ENTRE TODOS

 40 MIN

SEGUNDO MOMENTO

Las 2 caras de una moneda: el decálogo del juego

 60 MIN

Actividad 1

ENTRE TODOS

 60 MIN

TERCER MOMENTO

Jugar por jugar, jugar para

El lugar de la escuela ante el juego infantil

 90 MIN


Actividad 1

ENTRE TODOS

 30 MIN

Actividad 2

ENTRE TODOS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

 60 MIN



Evaluación del proyecto anual 2017

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.

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 articulador de la

propuesta y facilitar el pasaje de una inclusión efectiva -que el maestro hace porque está acostumbrado o porque los niños lo solicitan- a una inclusión genuina, en donde el docente 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 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*, que anexamos junto a este documento. 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 analizará la secuencia con especial énfasis en el modo de apropiación de los niños y el tipo de intervenciones que realizó la maestra para lograrlo. A modo de cierre, se llevará a cabo un “Debate al juego”, en el que se espera que los docentes puedan poner en discusión su mirada en torno al jugar en la escuela y justificarla. Aquí, el acento está puesto en la argumentación que se construye en torno a las 3 posturas que se presentaron, y en la posibilidad de los maestros para 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.



Actividades

PRIMER MOMENTO

Evaluación del juego

🕒 90 MIN

Actividad 1

ENTRE TODOS

🕒 10 MIN

Actividad 2

INDIVIDUAL Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

🕒 40 MIN

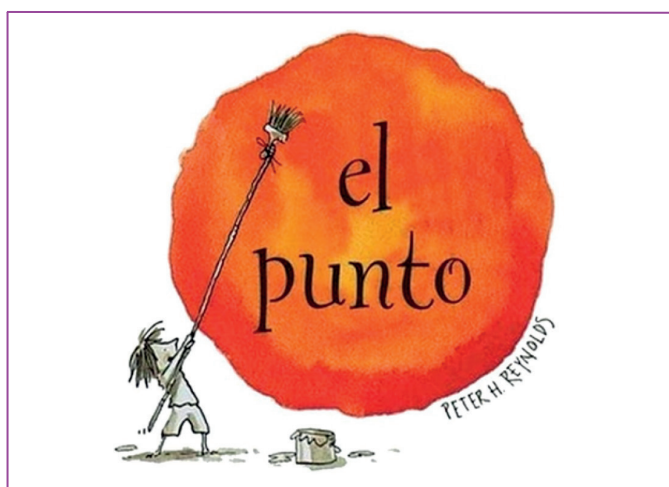
Actividad 3

ENTRE TODOS

🕒 40 MIN

Actividad 1

Les proponemos escuchar un cuento que vuelva a situar a las y los participantes en la experiencia docente y en la responsabilidad frente a los niños. Para realizar esta consigna, los invitamos a ver *El punto* (2011).



Reynolds, P. (2011). *El punto* [Imagen].

Recuperado de <https://youtu.be/7W6TOSvD-Oc> (última visita 30 de noviembre de 2017)

Actividad 2

Como anexo, les ofrecemos el documento "Enseñanza y Evaluación", en donde contarán con una guía de preguntas para realizar de manera individual y 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.

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 visualizan los aspectos que habría que considerar a la hora de generar un proyecto anual que contemple al juego tal como está tematizado.

Actividad 3

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 hicieron 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 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) y participando en las propuestas de juego, 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 2 caras de una moneda: el decálogo del juego

🕒 60 MIN

Actividad 1

ENTRE TODOS

🕒 60 MIN

Actividad 1


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

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 2 caras de una misma moneda. 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.

TERCER MOMENTO

Jugar por jugar, jugar para. El lugar de la escuela ante el juego infantil  90 MIN

Actividad 1

ENTRE TODOS

 30 MIN

Actividad 2

ENTRE TODOS Y EN PEQUEÑOS GRUPOS

 60 MIN

Actividad 1

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 los docentes pudieran realizar un registro, de por lo menos un caso, de la enseñanza de un juego por primera vez y lo mantuvieran 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 (esta es la forma que en las transforman).



Actividad 2

- 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/53tW7f5CJ3l>), 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 predicen 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 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. Disponible en <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)
- ▶ Cañequé, H. (1986). Juego y vida. En L. Bosch, H. Cañequé, H. Duprat, S. Galperín, M. Glanzer, L. Menegazzo, & S. Pulpeiro, *Un jardín de infantes mejor*. Siete propuestas (pp. 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).

Formación Docente Situada

Coordinadora General
María Rocío Guimerans

Equipo de trabajo
Valeria Sagarzazu
Miriam López

Coordinación
Verona Batiuk

Autora
Patricia Sarlé

Anexo Autora
Gabriela Valiño

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

Hoja de registro

Ministerio de Educación

Lined area for registration content.

Hoja de registro

Ministerio de Educación

Blank lined page for registration, consisting of 24 horizontal lines spaced evenly down the page.