MODALIDAD URBANA Y RURAL

El juego en la educación inicial

Jornada Institucional N° 1

Nivel Inicial

Año 2017

COORDINADOR

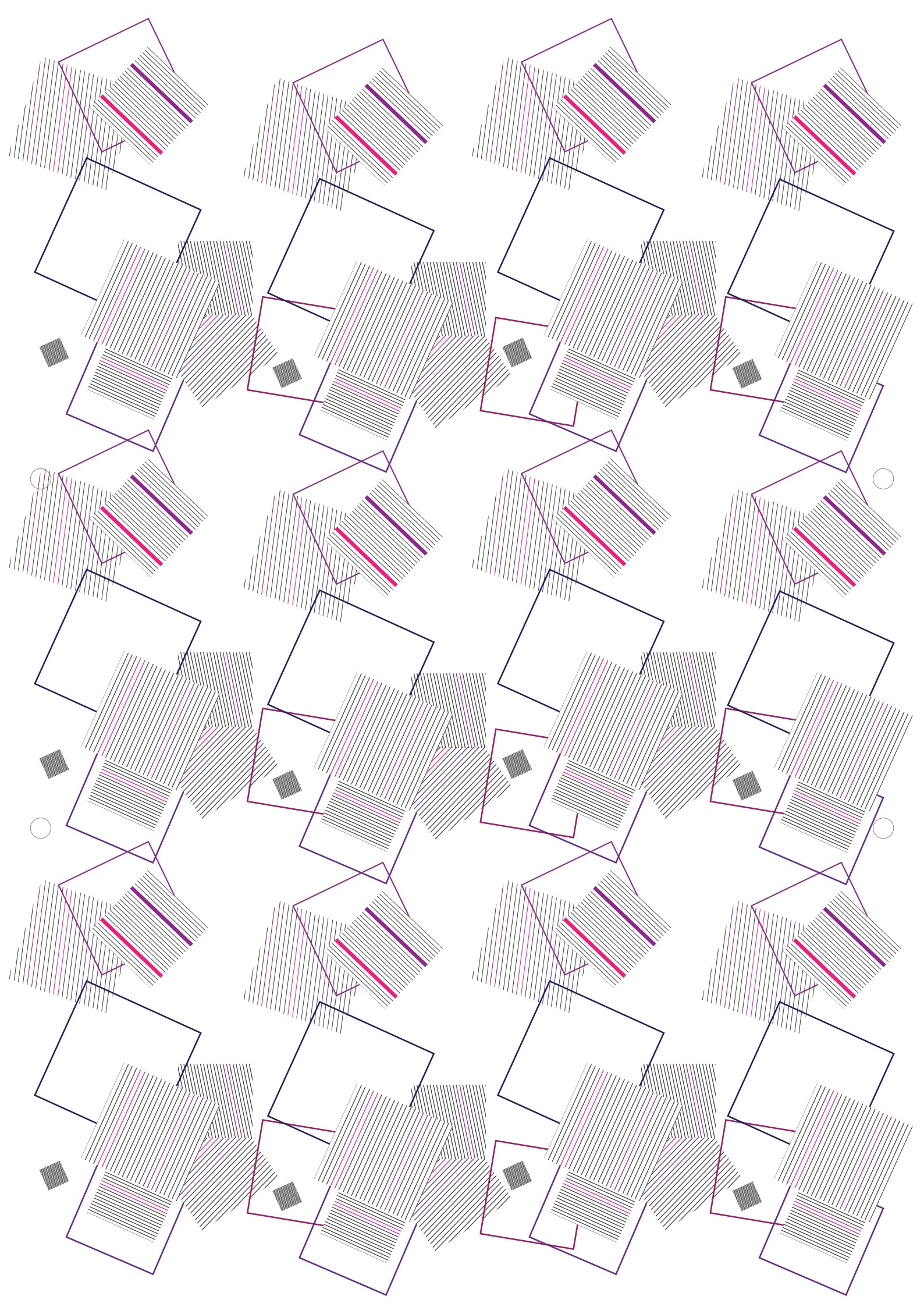
INFoD
Instituto Nacional de Formación Docente

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

OEI

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

Ministerio de Educación y Deportes
Presidencia de la Nación



Presidente de la Nación
Ing. Mauricio Macri

Ministro de Educación y Deportes
Esteban José Bullrich

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 Veleda
Directora Ejecutiva
Instituto Nacional de Formación Docente

María de las Mercedes Miguel
Secretaria de Innovación
y Calidad Educativa

Ministerio de Educación y Deportes

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

El juego y el jugar

Agenda del encuentro 8

Presentación 9

Objetivos 11

Resultado esperado en términos del aporte al trabajo de enseñanza 11

Metodología 12

Contenidos 12

Actividades 13

PRIMER MOMENTO
La importancia del juego en la infancia.
La relación entre juego y enseñanza, experiencia e imaginación 13

Actividad 1 13

Actividad 2 15

SEGUNDO MOMENTO
El juego en la vida cotidiana de la sala
y el juego y la propuesta de enseñanza 17

Actividad 1 18

Actividad 2 19

Actividad 3 21

Actividad 4 23

TERCER MOMENTO
La importancia de enseñar un variado repertorio lúdico 25

Actividad 1 25

Materiales de referencia 27

Bibliografía utilizada en el presente documento 28

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 es y ha sido así desde los inicios del Jardín de Infantes. Cuando los primeros pedagogos se dedicaron a pensar, diseñar, 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 impronta de manera definitoria desde el momento de su fundación.

Ahora bien, dicha 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 los niños 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 para la enseñanza de otros contenidos curriculares.

Esta definición planteada en la Ley Educación de Nacional en el año 2006, recupera otras consideraciones en el mismo sentido 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 cristalizar en las diversas definiciones curriculares que posteriormente se elaboraron en las distintas jurisdicciones del territorio nacional. Así, llegaron a las salas y fueron entrelazándose con las prácticas habituales de cada docente, impactando 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 tradiciones históricas;
- las diversas interpretaciones que docentes, equipos directivos, profesores hacen de las innovaciones (las actualizaciones de los Diseños Curriculares, modificaciones en los campos de conocimiento, etc.) 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, rurales y urbanos) 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 y evaluadas y que han logrado favorecer, ampliar y enriquecer las oportunidades de jugar y aprender de los niños que asisten al nivel.

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 entrevistado;
- 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 en este ciclo, tomaremos los juegos con reglas convencionales. Esta decisión nos permitirá dialogar, discutir y construir propuestas que involucren un tipo de juego que necesita 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 modificar las reglas, incluir nuevas o crear nuevos juegos a partir de los conocidos y jugados. Lo haremos abordando la singularidad de este tipo de juego, sin centrar necesariamente la preocupación en las posibilidades que brindan estos juegos para el tratamiento de otros contenidos.

El ciclo de formación 2017 está organizado en base a 5 jornadas en las que abordaremos 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 a la luz de una perspectiva teórica 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 los colegas. En este sentido, resulta esencial partir de la voz del maestro 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.**

En la Jornada 1 se desarrollarán los siguientes ejes de trabajo en 3 bloques:

- el primero tiene como objetivo, dialogar y poner en discusión la vida cotidiana de la sala, el modo en que jugamos y enseñamos nuevos juegos;
- en el segundo, a la luz de bibliografía específica, propondremos algunas definiciones teóricas que nos ayuden a mirar con otros ojos, los juegos y los diferentes modos en que los niños los juegan;
- finalmente, en el tercero, se presenta la propuesta para el próximo encuentro, desde dos 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, elaborar la propuesta a desarrollar en la sala y que luego se documentará.
- Por otro lado, elaborar la propuesta a desarrollar en la sala y que luego se documentará.

1 En la primera etapa, el proyecto alcanzó a todas las escuelas estatales que ofertan NI 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

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, la definición propuesta en los 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 la pertinencia de la intervención docente en cada caso.

Jornada 1. El juego y el jugar

- La importancia del juego en la infancia. Las relaciones entre juego, enseñanza 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 tres juegos tradicionales. Documentar lo sucedido.

Jornada 2. Los juegos tradicionales

- 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 (entre 5 y 10 juegos).

Jornada 3. Juegos de mesa

- La partición de la comunidad en los juegos. Diferentes modos (fichero, cuaderno de juegos, kermés, etc.).
- 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

Agenda del encuentro

PRIMER MOMENTO
La importancia del juego en la infancia.
La relación entre juego y enseñanza, experiencia e imaginación — 1 HORA

Actividad 1
INDIVIDUAL / EN PEQUEÑOS GRUPOS / ENTRE TODOS

Actividad 2
INDIVIDUAL

SEGUNDO MOMENTO
El juego en la vida cotidiana de la sala
y el juego y la propuesta de enseñanza — 2 HORAS

Actividad 1
EN PEQUEÑOS GRUPOS / ENTRE TODOS

Actividad 2
EN PEQUEÑOS GRUPOS

Actividad 3
EN PEQUEÑOS GRUPOS / ENTRE TODOS

Actividad 4
ENTRE TODOS

TERCER MOMENTO
La importancia de enseñar un variado repertorio lúdico. — 1 HORA

Actividad 1
INDIVIDUAL / EN PEQUEÑOS GRUPOS / ENTRE TODOS

El juego y el jugar

Presentación

Un niño pequeño juega como actividad principal de su vida cotidiana. Sin embargo, este juego toma matices diferentes según el espacio en el que tiene lugar. En su hogar, con hermanos mayores, vecinos, abuelos. En suma, cada una de las personas con las que habita pueden o no ser compañeros de sus juegos. En soledad, con amigos imaginarios o con "otros", el juego puebla el cotidiano del niño. En las plazas, las veredas, el club, se suceden también diferentes juegos. Iniciados por otros o por el mismo niño, apropiados o no para su edad; las experiencias del jugar resultan variadas y acompañan su crecimiento y desarrollo.

En estas jornadas, no se hará foco sobre el juego espontáneo del niño, sino sobre aquel que aparece porque un adulto responsable, el maestro o la maestra, decidió que valía la pena ofrecerle al niño como forma de respetar su derecho a jugar, su derecho a la educación, su bienestar personal y el desarrollo integral de sus posibilidades en el tiempo en que asiste a la escuela.

Es sabido que los niños juegan la mayor parte del día y que, muchas veces, juegan a pesar de nosotros, aún en situaciones en las que no quisiéramos que lo hagan. La presencia del juego en la escuela depende fundamentalmente de la intencionalidad del docente. Seguramente en las salas que cada uno tiene a su cargo, el juego tiene una presencia variada y es acerca de esa inclusión sobre la cual queremos centrar la mirada. A veces el juego tiene poco espacio en el currículo real, en la planificación, en las propuestas que se hacen hora tras hora a niños que reciben y aceptan todo lo que se les ofrece.

En esta jornada se intenta reflexionar acerca del tiempo y el modo de incluir al juego en la propuesta de trabajo con los niños, de manera que se le otorgue un valor significativo en el currículo, en la vida cotidiana, en el modo en que pensamos las ofertas de enseñanza que presentamos a nuestros niños.

Resulta fundamental para esta propuesta que se comprenda que no es lo mismo jugar que no hacerlo, que no es lo mismo incluir al juego como protagonista de las diversas propuestas, que utilizarlo como un recurso o un aspecto motivacional para enseñar algo "más importante".

Se considera central que los niños jueguen, que aprendan a hacerlo cada vez mejor, que cuenten con un repertorio amplio, rico y variado; pero sobre todo, que la pasen bien y quieran, deseen, anhelen volver a la escuela por el placer y el interés que les despierta ese mundo nuevo que el maestro despliega ante ellos. Esto lo logran los docentes apasionados con su tarea y con el jugar. Aquellos capaces jugar de verdad, de reírse, de ponerse a la par del niño que juega, para jugar con él; sosteniendo a la vez, su mirada que le permite ayudar a avanzar, contener, animar, rescatar, cambiar. En suma, ayudarlo a ir más allá, tensionando las posibilidades del niño, traccionando su desarrollo.

Se aspira a que el juego ayude a que el niño "despierte su conciencia" de manera de permitirle así, ir construyendo su mirada sobre sí mismo y sobre el mundo.

Antes de continuar, queremos acercarles un fragmento del libro *La elegancia del erizo* (Barbery, 2007), el momento en que René, su protagonista, descubre quién es. Los invitamos a ponerse en el lugar de René y su maestra:

> *Yo era una niña apática y casi minusválida, tan cargada de espaldas que casi parecía jorobada, que si se mantenía en la existencia no era sino porque desconocía que pudiera haber otra vía. La ausencia de gusto en mí rayaba en la nada; nada me decía nada, nada despertaba nada en mí y, cual débil brizna de paja empujada aquí y allá al capricho de enigmáticas ráfagas de viento, ignoraba incluso hasta el mismo deseo de poner fin a mi vida.*
>
> *En mi casa apenas se hablaba. Los niños chillaban y los adultos se afanaban en sus tareas como lo hubieran hecho de haber estado solos. Teníamos suficiente para comer, aunque frugalmente, no se nos maltrataba y nuestra ropa de pobres estaba limpia, de modo que aunque podía causarnos vergüenza, al menos no sufríamos el frío. Pero no nos hablábamos.*
>
> *La revelación tuvo lugar cuando, a la edad de cinco años, en mi primer día de colegio, tuve la sorpresa y el susto de oír una voz que se dirigía a mí pronunciando mi nombre.*
>
> *—¿Renée? -preguntaba la voz, mientras yo sentía posarse sobre la mía una mano amiga […].*
>
> *—¿Renée? -seguía modulando la voz que venía de lo alto, y la mano amiga no dejaba de ejercer sobre mi brazo -incomprensible lenguaje- ligeras y tiernas presiones.*
>
> *Levanté la cabeza, en un movimiento insólito que casi me dio vértigo, y mis ojos se cruzaron con una mirada.*
>
> *Renée. Se trataba de mí. Por primera vez, alguien se dirigía a mí por mi nombre. Mientras que mis padres recurrían a un gesto o a un gruñido, una mujer, cuyos ojos claros y labios sonrientes observé entonces, se abría camino hasta mi corazón y, pronunciando mi nombre, entraba conmigo en una proximidad de la que hasta entonces yo nada sabía. Descubrí a mi alrededor un mundo que, de pronto, adornaban mil colores […].*
>
> *Entonces, con mis enormes ojos clavados en los suyos, me aferré a la mujer que acababa de traerme a la vida.*
>
> *—Renée -repitió la voz-, ¿quieres quitarte el impermeable?*
>
> *Y, sujetándome con firmeza para que no me cayera, me desvistió con la rapidez que otorga la larga experiencia.*
>
> *Se cree erróneamente que el despertar de la conciencia coincide con el momento del primer nacimiento, quizás porque no sabemos imaginar otro estado vivo que no sea ese. Nos parece que siempre hemos visto y sentido y, seguros de esta creencia, identificamos en la venida al mundo el instante decisivo en que la conciencia nace. Que, durante cinco años, una niña llamada Renée, mecanismo perspectivo operativo dotado de vista, oído, olfato, gusto y tacto, hubiera podido vivir en una perfecta inconsciencia de sí misma y del universo desmiente tan apresurada teoría. Pues para que se dé la conciencia es necesario un nombre.*
>
> *Sin embargo, por un concurso de circunstancias desgraciadas, se desprende que a nadie se le había ocurrido darme el mío.*
>
> *—Qué ojos más bonitos tienes —añadió la maestra, y tuve la intuición de que no mentía, que en ese instante mis ojos brillaban animados por toda esa belleza y, reflejando el milagro de mi nacimiento, lanzaban mil destellos.*

Me puse a temblar y busqué en los suyos la complicidad que engendra toda alegría compartida. (Barbery, 2007, pp.42-43)

Los educadores sabemos del valor de nuestras acciones aunque no tenemos conciencia de cuáles, del sinfín de gestos, miradas y palabras con los que cada día nos acercamos a nuestros niños, dejarán en ellos esa huella indeleble que marca un antes y un después en la vida de cada uno.

Si se tiene a la mano el juego, se abre un camino directo al "despertar de la conciencia". El juego es experiencia, una experiencia que nos modifica.

Esto es lo que se pondrá en discusión en esta jornada.

Para aquellos que quieren ampliar la mirada sobre el juego en los documentos oficiales y la literatura técnica, pueden consultar Sarlé, P. (2010). *Juego y educación inicial*. Ministerio de Educación de la Nación. Buenos Aires. Disponible en http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf. Consultado 1-3-2017

Asimismo, se incluye un breve video de Víctor Pavía sobre *¿Por qué es importante el juego?* Disponible en https://youtu.be/hJgN4rgA2-4 (duración 2,45 minutos).

Objetivos

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

- valoren la importancia del juego para el aprendizaje y el desarrollo del niño pequeño;
- se apropien de la relación bi-direccional entre el juego y la enseñanza en el contexto escolar;
- reconozcan el lugar del juego en la legislación vigente;
- visualicen algunas variables que impactan en el juego cuando se presenta en el contexto escolar.

Resultado esperado en términos del aporte al trabajo de enseñanza

Como producto de la reflexión y problematización sobre el juego como contenido de la educación inicial, su aprendizaje y su enseñanza, se espera llegar a acuerdos para la (re)definición del proyecto anual de juegos con reglas convencionales comenzando por el juego tradicional y la documentación de la secuencia del jugar.

La propuesta de trabajo

- Proponer y sostener un proyecto de juego a lo largo del año.
- Generar una disposición del ambiente y los materiales que garantice la presencia del juego en el cotidiano de las salas.

Metodología

A lo largo de la jornada, se proponen diferentes momentos para:

- lectura compartida y reflexión sobre definiciones conceptuales clave;
- observación de videos sobre juego y análisis de los mismo;
- relato de experiencias de juego realizadas en la sala y su documentación a través de la narrativa oral y escrita;
- análisis de experiencias que tuvieron lugar en la institución el año anterior y en otras instituciones;
- elaboración de una propuesta consensuada para realizar hasta la siguiente jornada.

Contenidos

- La importancia del juego en la infancia. Relaciones entre juego, enseñanza 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).
- 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.

Actividades

PRIMER MOMENTO

La importancia del juego en la infancia.
La relación entre juego y enseñanza, experiencia e imaginación — 1 HORA

Actividad 1
INDIVIDUAL / EN PEQUEÑOS GRUPOS / ENTRE TODOS

Actividad 2
INDIVIDUAL

Actividad 1

Para empezar a pensar les proponemos:

a. Observar un breve fragmento del video Dale que. Una tarde en Adrogué que se titula "Jugar con nada. Mi piedra y yo" disponible en http://www.conectate.gob.ar/sitios/conectate/busqueda/pakapaka?rec_id=100783 (minuto 4,30-6,01)

b. Ver el fragmento varias veces y, en forma personal:

   1. listar los juegos que aparecen a lo largo del video;

   b. elegir un criterio que permite clasificar los diferentes juegos que realiza el niño.

c. Poner en común en pequeño grupo y plenario general.

d. Discutir entre todos: ¿Qué es lo que hace posible que todos estos juegos aparezcan?

Orientaciones para el coordinador de la jornada

En este primer momento se busca intercambiar ideas respecto a qué es jugar y los diferentes tipos de juego que un niño pequeño realiza.

En el listado elaborado en la actividad 1, punto 2, seguramente aparecerán los siguientes juegos:

- embocar la piedra;
- explorar los sonidos que produce;
- una guerra de hormigas;
- dibujar una rayuela y jugar;
- la piedra como amigo imaginario: hamaca, tobogán.

Algunas preguntas que pueden motorizar el intercambio

- ¿Cuáles de los juegos se orientan a la exploración de las características del objeto?
- ¿En cuáles se descubre una base simbólica?
- ¿Cuáles de los juegos representan desafíos motores?
- ¿Cuáles de los juegos fueron enseñados por alguien?
- ¿Qué experiencias habrán sido necesarias para que este niño juegue en forma espontánea?
- ¿Qué papel juega en cada uno la imaginación?
- ¿Cuáles de las experiencias que están en la base de estos juegos pueden haber sido vivenciadas en la escuela?

Algunas generalizaciones a las que se pueden ir arribando

- El niño cuando juega despliega su imaginación.
- El niño cuando juega despliega saberes que ya aprendió.
- Para poder jugar necesita tanto de esos conocimientos como de la imaginación.
- Los conocimientos que utiliza al jugar son aprendizajes realizados en **experiencias** anteriores al juego que está desarrollando y que el mismo jugar amplía y actualiza.
- Los conocimientos que utiliza para jugar son producto de:
  - la exploración espontánea que despliega sobre el mundo;
  - la participación en situaciones sociales diversas junto a otros miembros de la comunidad;
  - la enseñanza deliberada e intencional de algún "otro" más experto, por ejemplo, la maestra o maestro.

En todos los casos la **experiencia** hace posible imaginar "otros posibles" y es la **imaginación** la que posibilita **el jugar**.

Se trata de mostrar cómo la imaginación del niño está comprometida en el momento de jugar, la importancia de tener "ideas maravillosas" y el lugar de la experiencia para que esto suceda.

La bibliografía que acompaña este primer momento, pone sobre la mesa, la necesidad de tomar al juego como un contenido de enseñanza y la relación bi-direccional que se establece entre el jugar y el enseñar en el contexto escolar.

Actividad 2

Para profundizar estos temas les acercamos 2 párrafos de documentos completos disponibles en la Web que pueden ser analizados como cierre de este primer módulo y 2 preguntas para orientar la lectura:

- ¿Cuáles son las experiencias de punto de partida que cuentan nuestros niños e iluminan sus juegos?
- ¿Cuál es el aporte que desde su participación en nuestras salas podemos hacerle para enriquecer esta experiencia y nutrir su imaginación?

Fragmento N° 1

Dado el compromiso que el juego tiene con la imaginación, en la base de todo juego está la experiencia del niño (Vigotsky, 2001; Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I.; Rodriguez de Pastorino, E., 2010). Se juega a lo que se conoce. Esta premisa conlleva dos consecuencias con respecto al niño y al jugar. La primera, la responsabilidad que tiene la escuela de ampliar el universo cultural de los niños pequeños ofreciendo oportunidades para acceder a diversas expresiones literarias y artísticas, explorar el mundo natural y social, enriquecer las formas de comunicación e intercambio con otros, etc. Las prácticas de enseñanza tienen este objetivo, ampliar el mundo del niño y permitirle ir más allá de lo que sus familias pueden ofrecerles.

En segundo lugar y conjuntamente con esta tarea, la escuela debe brindar oportunidades regulares, cotidianas de jugar a aquello que está tratando de enseñar ofreciendo diversos tipos de juegos que le permitan a los niños actuar sobre los contenidos de la manera en que pueden hacerlo. Es decir, el juego se constituye en la posibilidad que tienen los niños de internalizar, comprender, poner en discusión, modificar, transformar los contenidos de enseñanza que el maestro define. Jugar está en la base del modo en que los niños se apropian del conocimiento.

Cada tipo de juego tiene requerimientos diferentes. Los modos en que participan los jugadores, la calidad de los conocimientos previos que necesita saber para poder jugar, la forma en que se regula externamente el juego, la presencia de pares como compañeros de juego o expertos que habilitan formas progresivas en el dominio del juego, difiere en cada juego. Para jugar "de verdad" en la escuela se necesita diseñar estrategias específicas que *enseñen* a jugar cada tipo de juego.

Si conocer es iluminar la conciencia y abrir las posibilidades del pensamiento para formular alternativas, comprender y enriquecer el problema, más que dar soluciones acabadas y finales… la escuela tendría que ayudar a los niños a transitar este camino. En el niño pequeño jugar le permite contar una historia, operar con sus recuerdos, sus experiencias, sus ideas, sus expectativas, sus sueños… Al jugar, el niño va tejiendo una suerte de narrativa posible de ser compartida con otros. Una historia integral, no incidental; un relato crítico del que forma parte y que se construyó en el devenir de la experiencia lúdica. (Sarlé, 2016, p. 25)

Fragmento N° 2

En la base de todos los casos está la imaginación y es justamente la posibilidad de imaginar la que libera al niño de las limitaciones situacionales permitiéndole experimentar en mundos desconocidos, a la vez que lo obliga a ajustarse a las restricciones de dichas realidades (Vigotsky, 1988. Pág.194). Así, el juego le permite ir elaborando distintas capacidades, habilidades y conocimientos que están socialmente disponibles y que se hacen tangibles en la situación lúdica.

Nos encontramos entonces con que los juegos resultan escenarios maravillosos para que los niños "ensayen" nuevas maneras de desenvolverse que resultan propias de la vida adulta.

"Durante el juego los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores (…) así comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social que únicamente puede llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes" (Vigotsky 1988. Pág.194)

Vemos acá aparecer con mucha potencia el papel que "los otros" deben desempeñar en este escenario. Los adultos tienen responsabilidad en el enseñar a jugar y, en la línea de las ideas que venimos desarrollando, no podemos dudar del protagonismo que debe asumir el maestro en esta tarea.

El jardín de infantes se hace cargo de su responsabilidad educativa cuando se ocupa con seriedad de ampliar y enriquecer el campo de la experiencia de los niños. En esta línea, Zabalza (2000) habla de la escuela infantil como un *contexto de vida* enriquecedor que amplía de manera diversa, rica y profunda el campo de la experiencia del niño con el mundo. La imaginación se nutre de la experiencia y el juego necesita de la imaginación. Así, el niño puede jugar a aquello acerca de lo cual tiene cierto conocimiento a partir de sus propias experiencias.

Siguiendo al autor, pensamos que el jardín de infantes puede constituirse en una suerte de taller de experiencias, que permita conocer y disfrutar de una manera enriquecida de todo lo que los rodea. El niño debiera tener esto garantizado por participar de la intencionalidad educativa del jardín de infantes

Así, podríamos afirmar que la educación inicial debe hacerse cargo de enseñar juegos, enseñar a jugarlos y enseñar los saberes necesarios para poder manejarse en la situación lúdica. Esto no se logra si al niño sólo se le brida la posibilidad de jugar *a lo que conoce y con lo que conoce.*

La enseñanza amplía el horizonte de la experiencia, y ampliar ese horizonte es nuestra responsabilidad. (Rodríguez Sáenz, 2010, p. 86)

Algunas ideas centrales de lo trabajado hasta aquí

- El juego en el niño pequeño constituye una experiencia ineludible para despertar su conciencia, constituirse como sujeto, conocerse a sí mismo y al mundo que lo rodea.
- El juego, según la legislación vigente, se define como un contenido de enseñanza de alto valor cultural para el aprendizaje y el desarrollo del niño pequeño.
- La escuela debe garantizar el abordaje de lo lúdico como experiencia, considerando su implicancia en el desarrollo de la imaginación.
- El juego debe formar parte de la propuesta de enseñanza del maestro.

Juego para iluminar, comprometer el deseo, captar la imaginación y construir conciencia

SEGUNDO MOMENTO

El juego en la vida cotidiana de la sala
y el juego y la propuesta de enseñanza

2 HORAS

Actividad 1
EN PEQUEÑOS GRUPOS / ENTRE TODOS

Actividad 2
EN PEQUEÑOS GRUPOS

Actividad 3
EN PEQUEÑOS GRUPOS / ENTRE TODOS

Actividad 4
ENTRE TODOS

Actividad 1

Vamos a comenzar, reflexionando entre todos sobre el lugar del juego en la sala. Para esto, les proponemos un pequeño ejercicio.

a. En pequeños grupos listar las situaciones de juego desarrolladas en la propia sala en las últimas 2 semanas.
b. Conversar acerca de las intenciones con las cuáles se la incluyó en la jornada
c. En qué casos, si es que los hay, el juego podría ser considerado el contenido que se enseñó
d. Trate de identificar algunas intervenciones puntuales en las que se está enseñando el juego.
e. Puesta en común.

Orientaciones para el coordinador de la jornada

La idea en esta primera parte del segundo momento es ahondar en los modos de inclusión del juego en la escuela, con la intención de visualizar en el propio desempeño diario las concepciones desde las cuales cada uno decide proponer el juego

Es altamente probable que en todos los casos los maestros encuentren ejemplos de situaciones lúdicas planteadas en sus salas ya que difícilmente encontremos una sala de Jardín de Infantes no se juegue o se reconozca la ausencia de juego. La idea es por lo tanto avanzar en orden a visualizar las diferencias entre los distintos modos de dicha inclusión.

En el caso de las escuelas rurales que tengan muy pocos alumnos de Nivel Inicial podría plantearse la actividad junto a niños de 1° grado.

Algunas preguntas para facilitar la discusión

- ¿El juego estaba planificado o surgió espontáneamente?
- ¿Fue propuesto por la docente o por el niño?
- Si lo propuso el maestro, ¿fue en el marco de un proyecto? ¿Una unidad didáctica? ¿Un recorrido o secuencia didáctica?
- ¿Qué contenidos se requerían para jugarlo?
- ¿Habían sido enseñados por el docente? ¿O se apeló a conocimientos que los niños traían de sus hogares?
- ¿El docente enseñó el juego o ya sabían jugarlo?
- ¿Las mayores dificultades, si se hubieran presentado, pueden ligarse al juego en sí mismo o al dominio de los saberes requeridos para jugarlo?
- ¿Qué intervenciones concretas puede asociar a la enseñanza del juego en sí mismo?

Actividad 2

Lectura de algunos fragmentos que ilustran el lugar del juego en la vida cotidiana de la sala. Se sugiere realizar la lectura en pequeños grupos.

Fragmento N° 3. El valor del juego y del jugar en la escuela.

En la Ley de Educación Nacional el juego se trata de manera diversa según el nivel de escolaridad. Mientras que para la Educación Inicial el juego es un contenido, para la Educación Primaria es una "actividad necesaria para el desarrollo cognitivo, afectivo, estético, motor y social" (Art. 27k). Nos interesa resaltar esta suerte de matiz que encontramos en estos dos artículos respecto del juego. En la educación inicial, el juego no es sólo una actividad necesaria que debe contemplarse sino un contenido que debe enseñarse por su relevancia simbólica respecto del mundo cultural del cual el niño participa.

Definirlo de este modo sitúa al juego en el marco de la responsabilidad del educador ya no como medio, estrategia o actividad para presentar o facilitar el aprendizaje de otros contenidos, sino como un contenido en sí mismo. Esto significa que la inclusión del juego no puede quedar librada al azar o a la actividad espontánea del niño. Se precisa del diseño y la aplicación de actividades sistemáticas y específicas que garanticen la ampliación de la experiencia lúdica en los niños a partir de la enseñanza de una diversidad de juegos, más allá de su aparición como facilitador o medio para enseñar contenidos específicos de otros campos de conocimiento como las ciencias sociales, las matemáticas, etcétera. (Sarlé, 2010. pág. 25)

(…)

La variación del juego está fuertemente condicionada por la pertenencia social, por la experiencia y condiciones de vida (a qué y cómo se juega). Si entendemos el juego como un producto de la cultura podemos afirmar que a jugar se aprende y en este sentido se recupera el valor intrínseco que tiene para el desarrollo de las posibilidades representativas, de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde la perspectiva de la enseñanza, es importante su presencia en las actividades del jardín a través de sus distintos formatos: juego simbólico o dramático, juegos tradicionales, juegos de construcción, juegos matemáticos y otros, que se desarrollan en el espacio de la sala y en espacios abiertos. (Sarlé, 2010 pág. 26)

Fragmento N° 4. Juego y contexto escolar. Juego y contenido.

En el contexto escolar, siempre que el docente propone un juego a su grupo, tiene alguna intencionalidad didáctica o educativa explicitada con mayor o menor especificidad, con mayor o menor grado de sistematicidad. Así ha sido históricamente y así sigue siendo hoy.

Este encuentro entre el terreno de la enseñanza y el juego se produce asumiendo diferentes formas, que varían según cómo se pondere la potencialidad educativa de la situación lúdica.

Podríamos preguntarnos aquí con qué intenciones y en qué circunstancias el maestro propone jugar en la sala. En una posible respuesta encontraríamos los siguientes argumentos:

- Para trabajar un contenido de determinada área o disciplina: es el caso típico de los juegos de cartas o de dados para trabajar el número (González, Weinstein 1998/ 2006, Garrido, 2008).
- Porque propicia y estimula cierto desarrollo importante para la edad de los niños: tal el caso de propuestas de juegos de construcción (Rosas, Sarlé, 2005) o con materiales didácticos del tipo rompecabezas o encajes (Rodríguez Sáenz y Sarlé, 2009)… algunas propuestas de juego dramático, aunque en general se las vincula más con la aproximación a contenidos de las ciencias sociales (Sarlé, 2009).
- Porque están trabajando un recorte vinculado a los juegos tradicionales: habitualmente definido desde el marco de las ciencias sociales y muchas veces centrado en las características especiales de los juegos tradicionales en general.
- Porque quedó un rato libre y un juego aparece como la mejor opción para transitarlo de manera tranquila, ordenada y placentera.

En todos estos casos las argumentaciones se encolumnan a abonar la concepción del juego como un dispositivo valioso para lograr otros fines.

El hecho de usarlo con miras a otros objetivos, no implica necesariamente despojarlo de su potencialidad y su riqueza. Muy por el contrario, suelen ser modos valiosos y genuinos de otorgarle un lugar en el proceso de aprendizaje de cada niño y un espacio en la vida cotidiana de la sala. El juego constituye un recurso útil, potente y necesario para enseñar muchas de las cosas que resultan importantes de aprender en el jardín y en este sentido, no parece objetable su utilización.

Sin embargo, cuando el modo de inclusión supone una subvaloración del juego y el tipo de utilización que se hace del mismo se asemeja más a una "excusa" que a un recurso genuino, entonces estamos frente a un problema. El juego tiene que tener su espacio de despliegue de estrategia didáctica como cualquier otro contenido que queramos enseñar. (Rodríguez Sáenz, 2010, pp. 77-78)

Orientaciones para el coordinador de la jornada

Con las actividades que se presentan a continuación nos proponemos comenzar a complejizar la mirada del juego y poner en discusión cómo se diferencian entre sí, a partir de considerar las variables intervinientes en cada situación. La propuesta sería profundizar en cada una de ellas de manera de ir visualizando qué tipo de juego es, cuántos niños pueden jugar a la vez y cómo lo hacen; cuál es el lugar del docente, cómo el espacio, el tiempo y los objetos facilitan la aparición de ciertos tipos de juego y no otros. Cada uno de estos temas y variables, presentan muchas aristas y se le podría dedicar una jornada sólo para analizar alternativas y pensar formas en que el juego aparece en nuestras salas. Por esto, cada coordinador, en función del conocimiento que tiene de los intereses y necesidades de los maestros que participan y la realidad específica en que la escuela se encuentre, puede tomar uno de estos ejes y profundizarlo.

Les ofrecemos aquí, a modo de ejemplo, algunas posibilidades de organización, según los ejes elegidos.

Actividad 3

Para esta actividad los invitamos a:

a. Observar el video *Jugando en el Jardín: La espera* disponible en https://shar.es/1U3EmY y compartir las siguientes preguntas
   a. ¿Qué tipo de juego están desarrollando los niños?
   b. ¿Cómo dispuso la maestra el ambiente, los objetos?
   c. ¿Cuáles son los conocimientos que se observa que los niños poseen y permiten el despliegue del juego?

b. Puesta en común.

c. A partir del listado de juegos que cada docente elaboró en el momento anterior, buscar algún criterio para clasificarlos y organizarlos. Por ejemplo, puede tenerse en cuenta:
   - el tipo de objetos que se empleaban (bloques u objetos para construir, juegos de mesa, materiales para interpretar roles o escenas dramáticas, aparatos para juegos motores, etc.);
   - quien tuvo la iniciativa: un niño, un grupo de niños, el docente, un familiar;
   - dónde se realizó: en la sala, en el patio, en los pasillos de la escuela;
   - cuánto tiempo de la jornada involucró: unos minutos, media hora.

d. Puesta en común.

Cada institución puede decidir cómo continuar la tarea y elegir alguna de las siguientes opciones:

- Todos los participantes trabajan sobre alguna de las variables que interese en particular a la institución.
- En pequeños grupos se abordan diversas variables y se comparten luego en plenario las ideas, debates, conclusiones.

Organizados en pequeños grupos, retomamos el listado de juegos jugados en las últimas dos semanas y sistematizamos en un cuadro como el siguiente. Elijan un ejemplo de cada tipo de juego para analizarlo:

- ¿qué tipo de juego es?;
- ¿qué características específicas de cada juego podrían definir? Sistematicen rasgos de cada no;
- ¿qué saberes necesita manejar el niño para poder jugarlo? Intenten hacer un punteo exhaustivo;
- ¿qué demandas de objetos requiere cada uno?; ¿qué otros objetos podrían potenciar el juego?;en cada caso, ¿cuál es el lugar del maestro? Enumeren intervenciones concretas que los maestros tiene que hacer para que pueda jugarse.

Juego Dramático

Juegos con objetos.
Juegos de construcción

Juegos con reglas convencionales.
Juegos tradicionales

Pensemos en términos de secuencia didáctica. Imaginen que cada juego fuese parte de una secuencia didáctica en la que el contenido que se está enseñando es "el juego" mismo:

¿cómo la organizarían?;

¿qué propuestas anteriores propondrían y cómo le darían continuidad?;

¿qué experiencias no lúdicas podrían proponer para potenciar el juego y jugar mejor?

Juego y tiempo

Trabajo con las carpetas de planificaciones (en cada caso adaptar la consigna a los modos establecidos de planificación según cada institución)

- Por grupos, cada cual con su carpeta.
  - En el **plan de trabajo anual**, ¿aparece de manera explícita el juego en alguna las decisiones de unidades o proyectos a trabajar?
  - ¿En cuáles de los recortes de contenidos a trabajar seleccionados en **el plan anual** estiman que el juego podría incluirse?
  - ¿Qué tipo de juego consideran más adecuado para incluir en el desarrollo de contenidos de cada unidad didáctica o proyecto?
  - En los cronogramas semanales, si es que los hubiera, ¿aparece explicitada alguna situación de juego?
  - Tal vez no aparece ninguna y sin embargo jugaron… ¿a qué juegos jugaron? ¿Por qué suponen que no fueron planteados en la planificación?
  - Analicen algunos de los cronogramas según las categorías de tiempo instructivo y tiempo inerte (cfr. Sarlé, Rodríguez Sáenz y Rodríguez de Pastorino, 2010. *Cuaderno 1*, p. 35).

Juego y espacio

En cada institución se encuentra el plano de ubicación pero quizás, no resulta tan accesible el plano de la sala. La definición y organización del espacio resulta sumamente importante para poder pensar en términos de juego por la posibilidad que brindan o no los espacios disponibles.

Mirando el espacio exterior, específicamente los patios.

- ¿Qué tipo de juegos podrían aparecer? Por ejemplo ¿El espacio permite jugar a las escondidas, hay sitios donde esconderse? ¿El patio cuenta con un lugar donde jugar al futbol sin que otros niños interfieran en el lugar de juego, se pueden delimitar los arcos?
- Deteniéndonos en la seguridad y la necesidad de correr, ¿los aparatos resultan seguros? ¿Se puede jugar a la mancha, armar rondas?
- Observando los objetos disponibles, ¿los patios cuentan con alguna intervención que facilite la aparición de algunos juegos (ej. Dibujos de rayuela, recorridos para los autos, tableros…), ¿cómo se integra el paisaje natural al juego de los niños (por ej. Presencia de arena, patios de tierra, canteros con plantas, árboles para trepar…)

Si nos detenemos en el espacio interior, la sala.

- Les proponemos que dibujen el plano de su sala y señalen los espacios disponibles para jugar:
  - ¿cómo se ubican los objetos? ¿Están disponibles para los niños? ¿Son de fácil acceso?
  - ¿se visualizan espacios organizados para la aparición de los diferentes tipos de juego? ¿Se cuenta con espacio para facilitar la acción dramática? ¿Cómo se resuelve el espacio en el juego con bloques? ¿Los juegos de mesa resultan visibles para que los niños puedan elegir con qué jugar?

También podemos considerar otros espacios disponibles (pasillos, salones de uso múltiple, etc.) y pensar cómo podríamos intervenirlo para que invitara a jugar.

Orientaciones para el coordinador de la jornada

Como cierre de este segundo momento, nos interesa que los maestros descubran la importancia de ciertos aspectos que están en el trasfondo de la elección del juego e impactan en su tarea de enseñar:

En el caso de salas integradas en ámbitos rurales, considerar los espacios específicos para las tareas de Nivel Inicial.

Actividad 4

Para leer entre todos.

- Elegir el juego por su riqueza para el grupo de niños atendiendo a la edad, la experiencia previa, la riqueza/pobreza de los contextos sociales y culturales de los que provienen privilegiando la experiencia del jugar.
- Brindar el tiempo que el grupo necesita para apropiarse del juego y sostenerlo. Esto requiere por parte de los que promueven estos tiempos y espacios, conocer los modos de jugar de los niños, la presencia de líderes naturales que sostienen y promueven alternativas en el juego y al mismo tiempo, descubrir las características que en cada caso asume la mediación del adulto según los tipos de juego involucrados (juegos con base simbólica, con objetos y construcciones, con reglas convencionales). Cada tipo de juego planteará a los niños desafíos diversos en su resolución y requerirá modos de intervención específicos.

- Enriquecer la experiencia de aquellos aspectos que 'rodean' el hecho de jugar y que los niños necesitan conocer para ser más autónomos y creativos en sus posibilidades lúdicas. Para el caso de los juegos con base simbólica, la diversidad de contextos sociales en los que las escenas y los papeles sociales cobran sentido serán la pista desde la cual abrir otros mundos para los pequeños. Hadas, duendes, princesas, príncipes, vendedores de supermercado, guías del zoológico... pueden provocar la aparición de situaciones imaginadas potentes para dramatizar siempre y cuando los niños tengan cierto conocimiento de qué supone cada situación y papel social. De igual manera, las propiedades físicas de los objetos, el modo en que reaccionan frente a las acciones que se realicen sobre ellos, facilita la aparición de planos inclinados, torres y puentes, construcciones complejas que permiten probar alternativas y salir de las formas convencionales de producción tridimensional.
- Prever los modos en que el educador actuará como mediador, es decir, líder experto, observador participante, consejero, etc. Un educador que sepa 'acerca del jugar' y pueda involucrarse en la acción de los niños (…) resulta fundamental a la hora de generar propuestas que complejicen los juegos espontáneos propios de su etapa evolutiva.
- Finalmente, animarse a repetir el juego tantas veces como sea necesario garantizando un ambiente estable y rico en posibilidades cada vez que se juegue. En este sentido, la dotación de objetos y juguetes, la variación en las reglas y los diseños de juegos con diagramas (pistas, rayuelas, recorridos, etc.), resultan tan necesarios como la habilitación de espacios, tiempos y jugadores expertos (Sarlé, 2012,g p. 103).

Cuando hablamos de la presencia del juego en la sala, hablamos de:

- intencionalidad del maestro de proponer el juego;
- disposición de tiempo-espacio-materiales para que el juego sea posible;
- convicción de que en la situación lúdica se producen los aprendizajes;
- convencimiento de que es la intervención del maestro la que potencia y hace el juego posible.

TERCER MOMENTO

La importancia de enseñar un variado repertorio lúdico. 1 HORA

Actividad 1

INDIVIDUAL / EN PEQUEÑOS GRUPOS / ENTRE TODOS

Actividad 1

Para esta actividad proponemos.

a. Listar juegos tradicionales que se han enseñado en la sala. Primero en forma individual. Luego compartir de a 3 y ampliar el listado. Puesta en común.

b. Dialogar sobre la documentación del juego y la importancia de la imagen.

c. Compromiso institucional: Enseñar y jugar 3 juegos tradicionales desconocidos para los niños y documentar lo sucedido para presentar en la próxima jornada.

El objetivo de este momento es generar una propuesta para realizar en la sala juegos tradicionales y generar un compromiso institucional a recuperar en la segunda jornada.

En relación con el juego tradicional

Probablemente, en muchas salas, los juegos tradicionales sean de los más recurrentes en el patio (rayuela, manchas, rondas tradicionales, etc.), en los momentos de espera (tales como el *Veo Veo*, el *Teléfono Descompuesto*) o como modo de reorganizar al grupo y definir responsables de diferentes tareas (¿Quién no ha jugado un *Tateti, suerte para mi* o un *Pisa pizuela*?)

En este momento, el objetivo ahondar sobre **los juegos tradicionales** que serán el tema de la segunda jornada sino partir de un tipo juego que resulta cercano a todos los maestros y pensar cómo documentar las variables que hemos puesto en discusión en esta jornada: tipo de juego, cómo se enseña y cómo se produce la mediación del maestro, objetos, tiempo y espacio que facilita el jugar.

Nos interesa comenzar a situar estos juegos como parte del **repertorio lúdico** que la escuela ofrece a los niños y, al mismo tiempo, comenzar a documentar los juegos, sus variaciones, el modo en que los trasmitimos. Aprender a mirar cómo los niños los disfrutan y los procesos que van atravesando a la hora de jugarlos.

Como bibliografía básica, se sugiere:

- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I.; Rodríguez, E, Batiuk (coord.) (2014) *Juegos con reglas convencionales. Así me gusta a mí.* Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en http://www.oei.org.ar/a/Cuaderno_8.pdf

Si en alguna escuela, el juego tradicional forma parte de los tipos de juegos presentes, se puede ahondar sobre la importancia de los juegos tradicionales y la cultura a partir de la siguiente bibliografía:

- Öfele, M. R. 1999. Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas. En Lecturas: *Educación Física y Deportes* Año 4. Nº 13. Buenos Aires, Marzo 1999. Disponible en http://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm
- Öfele, M. R. 2014. Juego, ternura y encuentro. Fundamentos en la primera infancia. En *Espacios en Blanco - Serie Indagaciones* - Nº 24 - Junio 2014 (71-80). Disponible en http://www.scielo.org.ar/pdf/eb/v24n1/v24n1a06.pdf

Un último aspecto a tratar a la hora de organizar la propuesta de enseñanza es volver a considerar que no alcanza jugar una vez para garantizar el juego. Se necesita jugar una y otra vez el mismo juego para reconocer que los jugadores puedan alcanzar el dominio necesario para que les permita ser "libres" y elegir jugarlo aún sin que el maestro tome la iniciativa de proponerlo. Cuando los niños cuentan con un **repertorio lúdico**, la frase "dale que jugamos a…" es una iniciativa de los jugadores y pone de relieve la potencialidad del juego como acto voluntario del jugador.

En relación con la documentación del juego

Tal como se señala en la presentación de este proyecto, se aspira a generar un espacio de diálogo entre los maestros/as destinatarios de la propuesta y nuestras propias reflexiones. En este sentido, coincidimos con Edith Litwin (2008), cuando señala que el oficio de enseñar, también supone un maestro que reflexione sobre su práctica, analice sus consecuencias y valore sus implicancias.

Por eso, se busca que el docente pueda aprender a observar cómo los niños juegan y cómo se involucra en este proceso. Creemos que el empleo de la narrativa es un modo en que cada docente puede construir su propio relato para presentar su práctica. Al hacerlo, sus propuestas se tornarán más creativas dado que se facilita la posibilidad de objetivar su práctica y pensar los problemas cotidianos encontrando modos alternativos que no habían sido considerados en el momento en que se produjo la intervención.

Se espera que, para el próximo encuentro, los maestros enseñen y documenten 3 juegos tradicionales que no habían sido trabajados hasta el momento. En el siguiente texto encontrarán algunas alternativas que pueden resultar interesantes para hacerlo.

- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I.; Rodríguez, E, Batiuk (coord.) (2010) *El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de Enseñanza. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_1_Fundamentos.pdf (pág. 49 - 54)

El desafío consiste, entonces, en hacer más visible la propuesta del Jardín a todos los actores involucrados. La intención prioritaria es avanzar en la explicitación de los procesos que se suceden en las salas, a los fines de hacer más aprehensibles tanto los aspectos vinculados a las propuestas de enseñanza de los maestros como los avances en el aprendizaje por parte de los niños. Así, el centro de atención no está puesto en la "exposición" o el "rendir cuentas" de lo que sucede en la sala, sino más bien, en lograr, a través de diferentes medios, documentar aquello que va sucediendo a lo largo de un proyecto de trabajo, de modo tal de "objetivarlo" para poder volver sobre éste, mirarlo y pensarlo con los actores involucrados. Sólo si se asume con este sentido, el registro y la documentación de las prácticas impacta en la posibilidad de comprensión, entendimiento y conocimiento de los procesos de enseñanza y de aprendizaje que tienen lugar en los jardines. (cfr. Cuaderno 1,p. 50)

Materiales de referencia

Para profundizar el tratamiento de varios de los contenidos presentados a lo largo de la jornada sugerimos la lectura de los siguientes documentos que se encuentran disponibles en la Web para la consulta.

Definición del juego y el lugar del tiempo en la planificación

- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I.; Rodríguez, E, Batiuk (coord.) (2010) *El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de Enseñanza. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en http://files.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_1_Fundamentos.pdf

El lugar del juego en la escuela y los tipos de juego

- Sarlé, P. (2011) *Juego y Educación Inicial*. Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación. ISBN 978-950-00-0891-4. Disponible en http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf
- Valiño, G. 2005. Ponencia y debate: *El juego en la infancia y en el Nivel Inicial*. Ministerio de Educación de la Nación. Encuentro regional de Educación Inicial. Disponible en http://www.me.gov.ar/curriform/publica/inicial_valinio.pdf

El juego como contenido y su lugar en la escuela

- Para este tema, les acercamos el capítulo 4: El juego como contenido (Inés Rodríguez Sáenz, 2010). La reseña del libro (Sarlé, comp. 2010. *Lo importante es jugar*. Homo Sapiens, Rosario) se encuentra disponible en http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852012000200005

Las variables que impactan en el juego y el jugar. El juego desde la perspectiva de los jugadores

- Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista Infancia-Imágenes*. Vol. 10 No. 2 (julio – diciembre) (pág. 83-92) Disponible en http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/infancias/article/view/4451/6192
- Rivero, Ivana. (2016). El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. *En Enrahonar*. Quaderns de Filosofia 56, 2016 (pag.49-63). Disponible en http://www.raco.cat/index.php/Enrahonar/article/viewFile/v56-rivero/396810

Sobre la mediación del maestro y los diferentes tipos de juego

- Sarlé, P. La inclusión del juego en las salas de educación infantil: Espontaneidad o Regulación. Aceptado Junio 2016. *Revista RELADEI (Revista Latinoamericana de Educación Infantil)*. Vol. 5 N° 2. Disponible en http://redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/view/346)

La importancia del espacio en la diagramación de la enseñanza y el juego

- Sarlé, Patricia M., Rodríguez, E., Rodríguez Sáenz, I. Coord. Batiuk, V. (2014). *Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje.* Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Unicef Argentina; Buenos Disponible en http://www.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_5_Juego_y_espacio.pdf

Bibliografía utilizada en el presente documento

- Batiuk, V. (2015). *Las oportunidades educativas en el nivel inicial en Argentina*. OEI-Unicef. Buenos Aires. Disponible en https://www.unicef.org/argentina/spanish/EDUCACION_Las_oportunidades__educativas_nivelinicial_UNICEF_OEI.pdf

- Barbery, M. (2007). *La elegancia del Erizo*. Barcelona: Seix Barral.

- Litwin, E. (2008). *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos.* Buenos Aires: Paidos.

- Rodriguez Sáenz, I. 2010. El juego como contenido en Sarlé, P. (coordinadora) (2010) *Lo importante es jugar. Como entra el juego en la escuela.* Buenos Aires. Homo Sapiens.

- Sarlé, P. (2011) *Juego y Educación Inicial*. Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación. ISBN 978-950-00-0891-4. Disponible en http://repositorio.educacion.gov.ar/dspace/handle/123456789/97021

- Sarlé, P. 2012. *Proyectos en juego. Experiencias infantiles, espacios y lugares para jugar: Juego y educación infantil.* Buenos Aires. Fundación Navarro Viola. ISBN 978-987-27778-0-7

- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I.; Rodríguez, E, Batiuk (coord.) (2010) *El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de Enseñanza. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza.* Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (60 pág.). ISBN 978-987-26134-0-2

- Sarlé, Patricia M., Rodríguez, E., Rodríguez Sáenz, I. Coord. Batiuk, V. 2014. *Juego y espacio. Ambiente escolar, ambiente de aprendizaje.* Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Unicef Argentina; Buenos Aires. 72 p. ISBN 978-987-3753-32-9. Disponible en http://www.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_5_Juego_y_espacio.pdf

- Sarlé, Patricia M., Rodríguez, E., Rodríguez Sáenz, I. Coord. Batiuk, V. 2014. *Juegos con reglas convencionales. ¡Así me gusta a mí!* Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura - Unicef Argentina; Buenos Aires. 60 pág. ISBN 978-987-3753-35-0, Disponible en http://www.unicef.org/argentina/spanish/Cuaderno_8_Juego_con_reglas_convencionales.pdf

- Sarlé, P. (2016). *La inclusión del juego en las salas de educación infantil: espontaneidad o regulación.* RELAdEI - Revista Latinoamericana de Educación Infantil, 5(2), 17–28. Disponible en http://www.reladei.net

Formación Docente Situada

Coordinadora General
María Rocío Guimerans

Equipo de trabajo
Magalí Trepiana, Karina Candas,
Valeria Sagarzazu, Miriam López

Coordinación
Verona Batiuk

Autora
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
Yanina Olmo, Natalia Suárez Fontana
y Nicolás Del Colle

Producción general
Verónica Gonzalez

Correción de estilos (INFD)
Iván Gordin

Hoja de registro

Hoja de registro

Hoja de registro