INFoD

Ministerio de Educación y Deportes
Presidencia de la Nación

Círculo para equipos directivos Nº1

Nivel Inicial

Jornada 1: El juego y el jugar

Año 2017

PARTICIPANTE

Introducción

Este documento presenta un esquema sugerido para llevar adelante el círculo con directores de Nivel Inicial a su cargo.

A lo largo de este año se plantea la realización de 5 jornadas institucionales. Se seleccionó el juego como uno de los aprendizajes prioritarios del Nivel Inicial en base a lo que establece la Ley de Educación Nacional (LEN 26.206/2006), los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) para el nivel y la literatura especializada que lo reconoce como un pilar de la propuesta educativa para los más pequeños. A su vez este contenido, constituye la experiencia de aprendizaje más destacada en la infancia temprana y es capaz de motorizar aspectos del desarrollo afectivo, cognitivo, motor y social.

Se invita a coordinadores del Círculo, y por su intermedio a directores, maestras y maestros, a ubicar al juego como foco de una reflexión compartida, en base a la revisión de las prácticas presentes en los jardines y en las salas.

Se trata de recorrer a lo largo del año un camino que permita lograr y consolidar acuerdos didácticos que garanticen oportunidades ricas de juego para las niñas y niños, basadas en reflexiones y fundamentos sobre las relaciones entre juego y enseñanza.

Esperamos que en cada encuentro acompañen a los directivos en una lectura guiada del texto de la jornada, que compartan con ellos la realización de las actividades y fundamentalmente que puedan abordar los contenidos seleccionados atentos a las experiencias, tradiciones, concepciones y prácticas vigentes en los jardines y salas participantes.

La formación situada pretende conjugar con responsabilidad y compromiso abordajes teóricos, reflexiones sobre las oportunidades educativas que efectivamente se brindan a los niños y propuestas de enseñanza para orientar la práctica con sólidos fundamentos didácticos.

Los invitamos a compartir un trabajo colaborativo para garantizar el derecho a aprender y a jugar de los más pequeños a lo largo y ancho del país.

Equipo de Nivel Inicial
Organización de Estados Iberoamericanos
para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Agenda del encuentro

Momentos	Descripción
Primer momento Apertura (30 minutos)	- Presentación de los fundamentos centrales de la selección de juego como prioridad. Referencias a las "claves para llevar adelante la jornada". - Presentación del plan anual. - Para sensibilizar a los asistentes con la temática sugerimos que se vean los siguientes videos: 1. Tráiler oficial del film "Território do Brincar" https://www.youtube.com/watch?v=u2fGhHGVzDE Videos de Víctor Pavía: 1. ¿Por qué es importante el juego? Disponible en https://youtu.be/hJgN4rgA2-4 (duración 2,45 minutos) 2. ¿Qué les permite el juego a los chicos? https://www.youtube.com/watch?v=M6l2rGo12ow
Segundo momento Análisis de las actividades y fundamentación de la propuesta. (120 minutos)	- Presentación del contenido y los objetivos de la jornada 1 de 2017. - Realizar la Actividad N°1 del primer momento de la jornada institucional. - Lectura guiada de las Actividades N°1 y N°2 del segundo momento de la jornada institucional - Realizar la Actividad N°3 del segundo momento de la jornada institucional.
Tercer momento Gestionar la planificación de la lectura en la escuela (30 minutos)	- Realizar la Actividad N°1 del tercer momento de la jornada institucional
Cierre (30 minutos)	- Recapitulación de los contenidos centrales de la jornada teniendo en cuenta las prácticas habituales de juego en las escuelas. - Revisión de los fundamentos sobre la necesidad de establecer compromisos institucionales entre encuentro y encuentro y sobre la documentación de las experiencias en las salas.

Objetivos

Se espera que los equipos directivos participantes logren:

- sensibilizarse con la temática del juego en el Nivel Inicial;
- intercambiar apreciaciones y experiencias sobre el lugar del juego en sus jardines y salas;
- comprender el sentido y la perspectiva del juego como contenido de alto nivel cultural en la educación inicial;
- reconocer la necesidad de establecer acuerdos didácticos institucionales a fin de garantizar oportunidades de juego en la vida cotidiana de las escuelas;
- reflexionar y analizar la importancia de la documentación de la práctica.

Estos objetivos no corresponden estrictamente a la jornada Nº 1, la trascienden. Han de abordarse una y otra vez en el recorrido formativo anual.

Orientaciones generales

¿Por qué el juego como prioridad?

En esta propuesta se ha seleccionado al juego como contenido prioritario en base a tres fundamentos centrales:

- los señalamientos de la literatura especializada sobre la importancia del juego en la primera infancia como etapa vital;
- lo que establecen las normas vigentes;
- lo que muestran estudios locales sobre el lugar que ocupa el juego en las instituciones de Nivel Inicial en diversos lugares del país.

Los señalamientos de la literatura especializada sobre la importancia del juego en la primera infancia como etapa vital

En palabras de Sarlé (2008, pp. 20):

> *Al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio*

> *de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social.*

Lo que establecen las normas vigentes

Las definiciones de la LEN y de los NAP interpelan directamente a quienes tienen responsabilidades asumidas en distintas esferas del sistema educativo como funcionarios, capacitadores, directores y maestros.

Se trata de un mandato que puede convertirse en un proyecto colectivo para todos los niños del país. Dicen los NAP:

La escuela ofrecerá situaciones de enseñanza que promuevan en los alumnos y alumnas:

> *(…) El disfrute de las posibilidades del juego y de elegir diferentes objetos, materiales, ideas para enriquecerlo en situaciones de enseñanza o en iniciativas propias.*
>
> *La participación en diferentes formatos de juegos: simbólico o dramático, tradicionales, propios del lugar, de construcción, matemáticos, del lenguaje y otros* (2004, pp. 17).

Cabe preguntarse entonces: ¿Qué juegos se enseñaron en las salas la última semana? ¿Cuáles son las situaciones de enseñanza cotidianas que se están proponiendo a los niños para jugar juegos tradicionales? ¿O propios de su comunidad?

¿Qué propuestas de juego dramático se presentan a los niños? ¿Se ofrece en el contexto del juego en sectores? ¿Se proponen situaciones de juego dramático para la totalidad del grupo?

¿Cuáles son las situaciones de enseñanza ligadas al juego de construcción que se garantizan para los niños semanalmente?

¿Los niños tienen oportunidades de jugar todos los tipos de juego a lo largo de una semana?

¿Cómo se define en la planificación anual la posibilidad real de los niños de participar de los diferentes tipos de juego?

¿Cuánto tiempo diario ocupan las situaciones de enseñanza que promueven el juego en las salas?

Lo que muestran estudios locales sobre el lugar que ocupa el juego en las instituciones de Nivel Inicial en diversos lugares del país

Las investigaciones nos muestran que hay una considerable distancia entre esas definiciones normativas y el lugar que ocupa el juego en las instituciones de Nivel Inicial.

En la investigación realizada en jardines de infantes de la Ciudad de Buenos Aires y Santiago de Chile, Sarlé[1] mostró que:

- *Las actividades que involucran el aprendizaje de actitudes y facilitan la adaptación al ambiente de clase a partir de la enseñanza de habilidades tales como compartir, escuchar, ordenar y seguir la rutina de la clase ocupan cerca del 50% del tiempo escolar.*

- *Las actividades vinculadas con ejes o áreas disciplinares representan el 30% de las situaciones de enseñanza.*

- *Las actividades vinculadas con el juego alcanzan el 20% del tiempo escolar. En este estudio, resulta significativo también qué tipo de juegos involucra el 20% del tiempo asignado. Aquí las cifras resultan menos alentadoras ya que muestran que sólo el 7% del tiempo de juego está vinculado con propuestas lúdicas para enseñar contenidos. El resto del tiempo refiere a juegos espontáneos en la sala o en el patio.* (Sarlé, Saénz y Pastorino, 2010, pp.23).

En el estudio del Ministerio de Educación Nacional (2012) *Transformaciones en las prácticas educativas de las secciones multiedad de NI a partir del equipamiento de Ludotecas Escolares. Articulaciones entre el juego y el aprendizaje para el desarrollo integral del niño*, se sostiene:

> *La presencia concreta del objeto lúdico (juguete) en las instituciones que atienden a niños de NI, reactivó la discusión sobre la relación entre juego y aprendizaje/juego y enseñanza, ya que si bien los lineamientos pedagógicos nacionales y curriculares jurisdiccionales legitiman el lugar del juego en la educación inicial, este posicionamiento no está aún resuelto en la tarea cotidiana de todos los Jardines de Infantes.*
>
> *(…) Si bien la distribución de ludotecas escolares como equipamiento para el NI implica una acción que marca un posicionamiento político educativo de la Dirección de NI del MEN, no garantiza en sí mismo un cambio pedagógico. El*

[1] Los resultados de esta investigación se publicaron en Sarlé, P. (2006) Enseñar el juego y jugar la enseñanza, Buenos Aires, Paidós.

> *sentido que se le otorgue al juego, así como la propuesta didáctica que vehiculice el uso de los objetos y materiales, es lo que puede garantizar un verdadero cambio en la relación entre juego y enseñanza. (…) durante el trabajo de campo se han podido observar situaciones lúdicas más "escolarizadas", relacionadas con el reconocimiento de formas y colores, juegos de competencia o de mesa; tanto como otras que permiten el despliegue de mayor libertad y autonomía infantil, vinculadas a propuestas docentes en relación con expresiones dramáticas de cuentos, o de situaciones referidas con la vida cotidiana local (doctores, mercado, familia), o con juegos de construcción o dramáticos creados por los niños (castillos, puentes, rutas, transportes, casas, trabajos familiares)* (MEN, 2012: 27 y 28).

En síntesis, sobre la base del reconocimiento del lugar estratégico que tiene el juego en una propuesta educativa para niños pequeños:

- se destacará el camino recorrido: por la tradición del juego en el nivel inicial, por las definiciones normativas, por las políticas de dotación de ludotecas de los últimos años y por las propuestas que se sostienen en las instituciones;
- se planteará la necesidad de seguir trabajando para garantizar que el juego se constituya en un contenido prioritario genuino de la educación inicial con presencia y contundencia en la propuesta de enseñanza de cada docente del nivel.

Le sugerimos la lectura del capítulo *El juego como contenido* de Inés Rodríguez Sáenz[2] . Se trata de un escrito que aborda de manera sintética y clara esta perspectiva. Es fundamental que usted pueda conocerla en profundidad para llevar adelante el ciclo de círculos del presente año. El capítulo se incluye como anexo de la jornada.

¿Por qué compromisos institucionales en cada jornada?

Se considera que la enseñanza es un asunto de la política educativa. Funcionarios y especialistas deben asumir compromisos para dar respuesta a los interrogantes en torno al "cómo" de la enseñanza que no puede concebirse como una responsabilidad exclusiva de las escuelas.

[2] Rodríguez Sáenz, Inés (2010) "El juego como contenido" en Sarlé, P. (2010) *Lo importante es jugar. Como entra el juego en la escuela.* Buenos Aires. Homo Sapiens.

En el terreno federal, los NAP definen "un conjunto de saberes centrales, relevantes y significativos" (NAP Nivel Inicial pág. 10) pero no prescriben las estrategias didácticas para garantizarlos: no incluyen orientaciones sobre "cómo" enseñar, ni modelos para el trabajo cotidiano de los docentes. No es ese su propósito. En cambio establecen que **la escuela debe ofrecer situaciones de enseñanza que promuevan en los niños el disfrute del juego y su participación en diferentes formatos** (tal como se señaló antes). Cabe preguntarse entonces:

> *¿Qué tipo de situaciones de enseñanza pueden promover estos aprendizajes? ¿Cómo garantizar que los niños disfruten del juego? ¿Cómo generar situaciones de enseñanza sobre cada tipo de juego? ¿Cómo enseñar cada uno de ellos? ¿Qué clase de actividades cotidianas resultan más adecuadas para enriquecer el juego de los niños? ¿Con qué criterios seleccionar los materiales, los juegos y juguetes? ¿Cómo disponer de los espacios y cómo gestionar el tiempo?* (Batiuk y Coria, 2015, pp.164).

Las respuestas a estas preguntas no pueden ser una responsabilidad exclusiva de las escuelas. Es por eso que los compromisos institucionales que se formulan para cada jornada se definen como posibles respuestas propositivas que colaboren en garantizar oportunidades de jugar, aprender jugando y aprender juegos para los niños que asisten al nivel.

¿Por qué documentación de prácticas?

> *Documentar implica hacer explícito, registrar, organizar, dejar huella sobre lo que va sucediendo a lo largo de un proyecto. Permite que el "vértigo" de la tarea no obstaculice e impida una mirada más reflexiva sobre la misma. Las modalidades de documentación varían de acuerdo a la intención que aquel que registra tiene. En todos los casos, se orienta a "atrapar" momentos puntuales del desarrollo del proceso de modo tal de "objetivarlo" y transformarlo en algo sobre lo que se puede "volver". Podríamos pensar en cuatro modos de documentación:*
>
> *a. Registro fotográfico y fílmico (…)*
> *b. Registro escrito (…)*
> *c. Representación gráfica (…)*
> *d. Recopilación de producciones (…)*
>
> *La posibilidad de combinar los cuatro modos de documentar favorece la participación de todos y diversifica las posibilidades de volver sobre lo sucedido. En todos los casos*

posibilita una objetivación de las experiencias que hace posible volver sobre ellas para pensarlas, modificarlas, valorarlas y comunicarlas. (Sarlé, Saénz y Pastorino, 2010,pp. 51-52).

Metodología

El círculo se desarrollará a partir de:

- presentar conceptos y herramientas teóricas mediante exposición dialogada;
- espacios de reflexión personal sobre la propia práctica;
- análisis de material audiovisual;
- instancia de trabajo en pequeños grupos, a fin de identificar problemáticas y fortalezas en común con otras instituciones que forman parte del agrupamiento;
- espacios de socialización en plenario.

A través de estas acciones los Círculos de Directores se podrán constituir como espacios de reflexión colaborativa; reconociendo, valorizando y recuperando el conocimiento producido por los jardines y las salas a partir de su trabajo pedagógico cotidiano.

Desarrollo sugerido de la agenda del encuentro

Primer Momento. Presentación (30 minutos)[3]

[3] En el caso de que no se hayan presentado en instancias de encuentro anteriores las características del dispositivo de Formación Docente Situada, se podrá disponer de 10 minutos para ello al iniciar la jornada. En el Anexo 2 se encuentra un resumen que lo orientará.

Segundo Momento. Análisis de las actividades y fundamentación de la propuesta. (120 minutos)

Actividad 1. (60 minutos)
Trabajo con las actividades del primer momento de la jornada institucional
En primer lugar, recomendamos que realice una breve presentación del contenido y de los objetivos de la jornada 1 de 2017.
En segundo lugar, planteamos que se realice la Actividad Nº1 del primer momento de la jornada institucional tal como está planteada en el texto de la jornada.
Luego se sugiere que entre todos lleven adelante un intercambio guiado por las orientaciones para el director o coordinador detallados en el texto de la jornada institucional.

Actividad 2. (60 minutos)
Trabajo con las actividades del segundo momento de la jornada institucional
Se plantea una lectura entre todos de las Actividades Nº1 y Nº2 del segundo momento de la jornada institucional y un intercambio sobre posibles respuestas de los maestros.

Luego, se plantea realizar la Actividad Nº3 del segundo momento de la jornada institucional y una lectura de las alternativas que el texto plantea para desarrollar dicha actividad.

Tercer Momento. Análisis de actividades y de la importancia de la definición de acuerdos didácticos institucionales (30 minutos).

Actividad 1
Se plantea la lectura compartida de la Actividad N°1 del tercer momento de la jornada institucional haciendo referencia a la necesidad de establecer acuerdos institucionales para la enseñanza de juegos.

Cierre. (30 minutos)

Actividad 1

Se plantea realizar:

- una recapitulación de los contenidos centrales de la jornada teniendo en cuenta las prácticas habituales de juego en las escuelas; y
- una revisión de los fundamentos sobre la necesidad de establecer compromisos institucionales cada encuentro y sobre la documentación de las experiencias en las salas.

Anexo 1

Características centrales del dispositivo Formación Docente Situada

- Es una estrategia de formación con base en la escuela, que abarca las dimensiones institucional, colectiva e individual del desarrollo profesional docente.
- Busca favorecer las condiciones institucionales que propicien la indagación, la formulación de preguntas y la búsqueda de respuestas a los interrogantes que plantea la práctica docente como así también generar planes de acción tendientes a fortalecer los aprendizajes y trayectorias escolares;
- Incorpora dispositivos tendientes a fortalecer las prácticas de gestión institucional y pedagógica de los equipos directivos y las prácticas de enseñanza de los docentes.

Sobre el Círculo de equipos directivos

- Es un espacio de formación de alcance universal que convoca a las escuelas de un mismo agrupamiento preferentemente organizado por nivel educativo y modalidad.
- Está destinado a fortalecer la gestión pedagógica e institucional de los equipos de conducción.
- Apunta a generar condiciones institucionales para la reflexión sobre la enseñanza en el aula y para el desarrollo de acuerdos que en las jornadas institucionales que definan propuestas didácticas orientadas a garantizar las definiciones de los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios, en particular en lo que respecta a JUEGO.
- Aspira a brindar al equipo directivo herramientas conceptuales e instrumentos para lograr implementar tales acuerdos y la formación específica en temas de gestión escolar. En este sentido, se prevé la realización de, al menos, un Círculo en forma previa a cada Jornada Institucional.
- Se constituye como un espacio de intercambio entre directivos sobre las mejores formas de acompañar la construcción y la implementación de acuerdos didácticos en cada escuela por parte de los y las docentes.

Sobre las Jornadas Institucionales

- Son encuentros de alcance universal coordinados por el equipo directivo, desarrollados en la escuela por el equipo docente, a posteriori de los círculos de directivos.
- Se centra en el análisis de materiales de apoyo a la enseñanza para la definición de acuerdos didácticos entre docentes, con el objetivo de diseñar e implementar acciones de enseñanza situada orientadas al desarrollo de las capacidades prioritarias.