

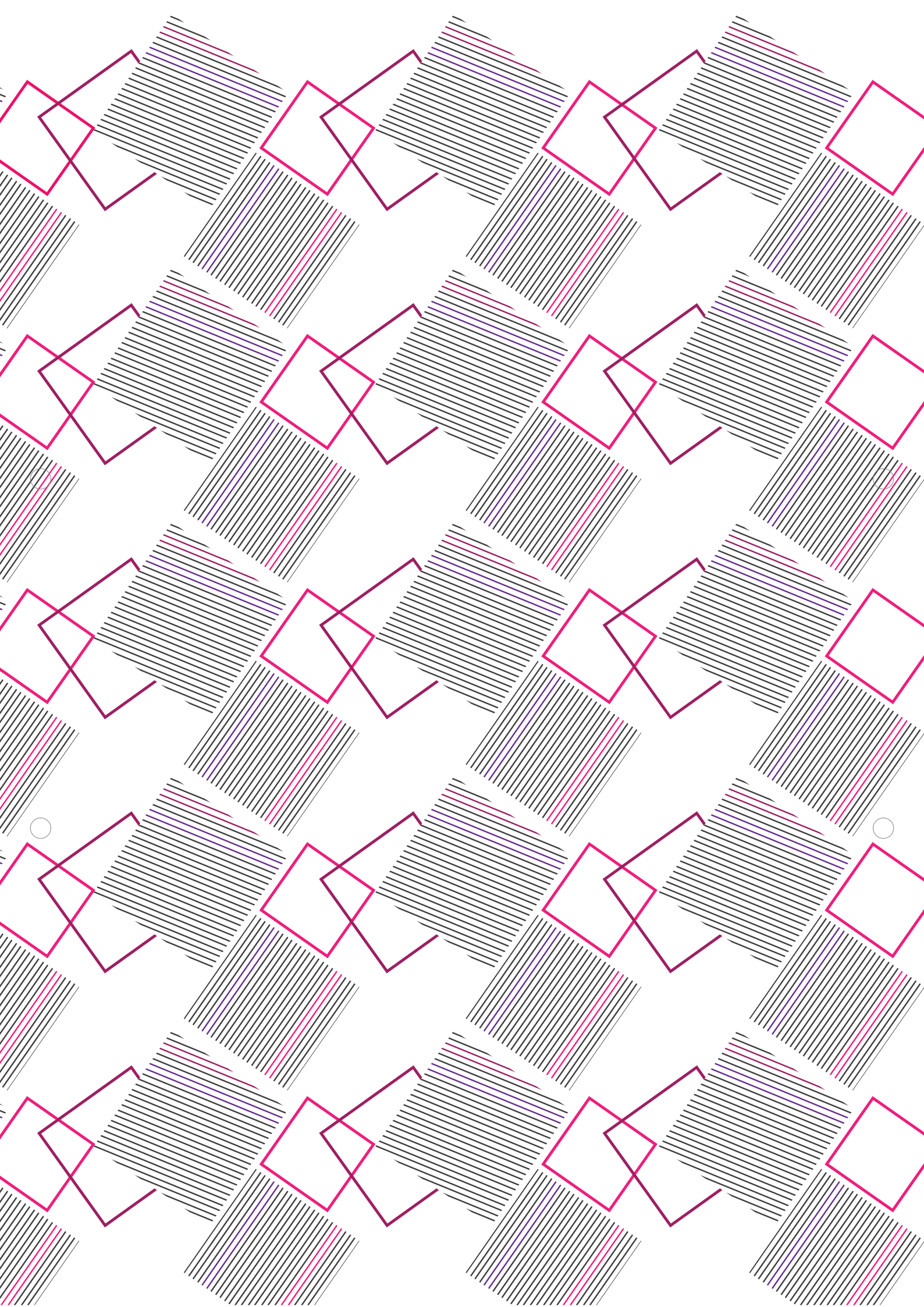
Los juegos tradicionales

Círculo para equipos directivos N° 2

Nivel Inicial

Año 2017

COORDINADOR





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

Índice

Agenda del encuentro	2
Los juegos tradicionales	3
Introducción	3
Objetivos	3
Metodología	4
Estructura de desarrollo	5
PRIMER MOMENTO	
Presentación	5
Actividad 1	5
SEGUNDO MOMENTO	
Trabajo con conceptos centrales de la Jornada	6
Actividad 1	6
Actividad 2	7
Actividad 3	7
TERCER MOMENTO	
El “Tambor de juegos” de Miguel Roldán	8
Actividad 1	8
CUARTO MOMENTO	
Cierre	9



Agenda del encuentro

PRIMER MOMENTO

Presentación

Presentación de contenidos y objetivos de la jornada 2. Profundización conceptual de la perspectiva de juego como contenido. Definiciones de juego

🕒 60 MIN

Actividad 1

🕒 60 MIN

SEGUNDO MOMENTO

Trabajo con conceptos centrales de la Jornada

Los juegos con reglas convencionales: los juegos tradicionales

El formato del juego: estructura profunda y superficial. Forma de juego y modo de jugar

Los juegos y las edades de los niños: secuenciación y niveles de dificultad

🕒 120 MIN

Actividad 1

🕒 40 MIN

Actividad 2

🕒 40 MIN

Actividad 3

🕒 40 MIN

TERCER MOMENTO

El “Tambor de juegos” de Miguel Roldán

Lectura guiada de la propuesta

🕒 40 MIN

Actividad 1

🕒 40 MIN

CUARTO MOMENTO

Cierre

Compromisos institucionales

🕒 20 MIN



Los juegos tradicionales

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 N° 26.206/2006), los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios (NAP) para el nivel, y la literatura especializada que reconoce al juego 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 encauzar aspectos del desarrollo afectivo, cognitivo, motor y social.

Se invita a coordinadores del círculo, y por su intermedio a directores, directoras, maestras y maestros, a ubicar al juego como eje 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 niñas y niños, basadas en reflexiones y fundamentos sobre las relaciones entre juego y enseñanza.

El interés es 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.

Este círculo se presenta como un trabajo colaborativo para garantizar el derecho a aprender y a jugar de los más pequeños, a lo largo y ancho del país.

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 instituciones;
- ▶ comprender el sentido y la perspectiva del juego como contenido de alto nivel cultural en la educación inicial;
- ▶ reconocer la necesidad de establecer acuerdos didácticos institucionales a fin de garantizar oportunidades de juego en la vida cotidiana de las escuelas;
- ▶ reflexionar y analizar la importancia de la documentación de la práctica para mejorar las propuestas de enseñanza;
- ▶ consolidar sus conocimientos sobre la perspectiva de juego como contenido;
- ▶ profundizar el abordaje de las relaciones entre juego y enseñanza;
- ▶ comprender los conceptos de formato, forma y modo;
- ▶ analizar y planificar situaciones de enseñanza en base a las referencias conceptuales presentadas en el texto de la jornada.

Metodología

El círculo se desarrollará a partir de:

- ▶ la presentación de conceptos y herramientas teóricas mediante exposición dialogada, lectura compartida y reflexión sobre definiciones conceptuales clave;
- ▶ espacios de reflexión personal sobre la propia práctica a través del relato de experiencias de juego realizadas en las instituciones y su documentación a través de la narrativa oral y escrita;
- ▶ observación de videos sobre situaciones de juego y análisis de los mismos;
- ▶ elaboración de una propuesta consensuada para realizar hasta la siguiente jornada.

Estos abordajes deben realizarse a través del trabajo en pequeños grupos, a fin de identificar problemáticas y fortalezas en común con otras instituciones que forman parte del agrupamiento, y también de espacios de socialización en plenario.

Por medio de estas acciones se apunta a que, progresivamente, los círculos de directores se constituyan como espacios de reflexión colaborativa en los que se reconozca, valore y recupere el conocimiento producido por las escuelas a partir de su trabajo pedagógico cotidiano.

Además de la lectura del texto de la jornada se sugiere la lectura de los *Cuadernos N° 4 y N° 8 de la Serie El juego en el Nivel Inicial*. Propuestas de enseñanza de Sarlé, Rodríguez Sáenz y Rodríguez de Pastorino (2010; 2014), especialmente las páginas que posteriormente se darán para leer a los maestros.

Asimismo, dado que la jornada 2 está apoyada en imágenes (fotografías y videos) como forma de presentar los contenidos, sería conveniente que el coordinador las tuviera impresas en formato papel A4.

Estructura de desarrollo

PRIMER MOMENTO

Presentación

🕒 60 MIN

Actividad 1

🕒 60 MIN

Para comenzar, es recomendable hacer referencia a los objetivos y al contenido de la jornada 2 de 2017. La propuesta implica por un lado, complejizar el abordaje de la perspectiva de juego como contenido y, por otro lado, avanzar en el tratamiento de los juegos tradicionales como un tipo de juego con reglas convencionales y el lugar que los mismos pueden asumir en el marco de propuestas de enseñanza en las instituciones de Nivel Inicial.

De este modo, con el objeto de dar una vuelta más en la concepción del juego como contenido, se propone en primer lugar, poner en discusión con los directivos 2 definiciones sobre el juego (Caillois, 1967 y Sarlé, 2015) citadas en la presentación de la jornada 2.

Actividad 1

Les sugerimos organizarse en pequeños grupos para realizar las siguientes consignas:

- ▶ Leer ambas definiciones. ¿Qué aspectos tienen en común y qué de diferente estas 2 formas de definir al juego?

A partir de estas definiciones y la documentación de lo realizado en su escuela (compromiso institucional de la jornada 1) responder las siguientes preguntas.

- ▶ ¿Cómo se analizaron estas características en las situaciones observadas en su escuela?
- ▶ ¿Qué aspectos del juego como contenido iluminan estas definiciones? ¿Qué preguntas nos quedan?
- ▶ Puesta en común.

SEGUNDO MOMENTO

Trabajo con conceptos centrales de la Jornada

🕒 120 MIN

Actividad 1

🕒 40 MIN

Actividad 2

🕒 40 MIN

Actividad 3

🕒 40 MIN

En el segundo momento se abordarán conceptos centrales de la jornada 2.

- ▶ Juegos con reglas convencionales.
- ▶ Juegos tradicionales.
- ▶ Formato de juego: estructura profunda y superficial.
- ▶ Forma de juego y modo de jugar.
- ▶ Secuencia para la enseñanza de juegos.
- ▶ La mediación del maestro en la enseñanza de juegos con reglas convencionales (que se retomará y profundizará en la jornada 3).

Actividad 1

Los invitamos a trabajar con la actividad 2 del primer momento de la jornada 2:

- ▶ observar el video *Juegos de palmas de diferentes territorios de Brasil* (disponible en <https://youtu.be/u0THpCXhyjw?list=PL1llaKMcWzeyDaghg7MnFhC-iiiq0kKxd>) y *Juegos de palmas de 2 niñas youtubers* (disponible en https://youtu.be/h_8hrhV6afa);
- ▶ dialogar en pequeños grupos: ¿Qué tienen en común y de distintos estos juegos? ¿Cómo enunciarían las reglas de estos juegos? ¿Cómo los enseñarían? ¿Qué juegos de palmas recuerdan? Listarlos y jugarlos en parejas;
- ▶ en este caso, realizar una puesta en común en la que ha de destacarse:
 - ♦ la importancia del *formato de juego* para el diseño de una secuencia lúdica (30 minutos);
 - ♦ el diseño de una secuencia de juegos que atienda el formato en función de las posibilidades de los niños, tales como la edad y la experiencia como jugador (45 minutos).

Orientaciones para el coordinador

En este punto, se puede tomar alguno de los juegos tradicionales que los directivos han recogido desde la jornada 1 y analizar, en cada uno de ellos, el formato (estructura profunda y superficial). Probablemente, en las diferentes escuelas, las reglas de los juegos presenten diferencias. Detenerse en estas diferencias puede facilitar comprender, en cada caso, la importancia de tomar la regla como una convención social y el modo en que las diferentes comunidades de jugadores modifican la estructura superficial sin tergiversar al juego.

Actividad 2

Les proponemos trabajar con el segundo momento de la jornada 2:

- ▶ realizar una lectura guiada del apartado: “El diseño de una secuencia de juegos que atienda el formato en función de las posibilidades de los niños, tales como la edad y la experiencia como jugador.”;
- ▶ en pequeños grupos, seleccionar un juego y realizar una secuencia para jugadores novatos y jugadores expertos.

Orientaciones para el coordinador

Si el concepto de *formato* ya fue abordado en jornadas anteriores, puede presentarse la propuesta como un repaso. Para los directores que consideran que esta es una noción ya consolidada entre sus docentes, se sugiere el tratamiento de los conceptos de *forma de juego* y *modo de jugar* de Víctor Pavía (2010).

Por esta razón, se proponen 3 ejes:

1. la importancia del formato de juego para el diseño de una secuencia lúdica;
2. el diseño de una secuencia de juegos que atienda el formato en función de las posibilidades de los niños, tales como la edad y la experiencia como jugador.
3. la diferenciación entre forma de juego y modo de jugar.

Actividad 3

Los invitamos a leer la secuencia planteada en el anexo de la jornada 2.

Orientaciones para el coordinador

Los conceptos de *forma de juego* y *modo de jugar* permiten dar una vuelta más sobre los contenidos propuestos, a fin de construir criterios que facilitan pensar en el juego sin tergiversar su esencia. En el anexo de la jornada se presentan las actividades y la selección bibliográfica para el tratamiento de dichos conceptos.

TERCER MOMENTO

El "Tambor de juegos" de Miguel Roldán

🕒 40 MIN

Actividad 1

🕒 40 MIN

En este momento, se plantea avanzar con el contenido del tercer momento de la jornada y con los compromisos institucionales para realizar hasta la jornada 3.

Actividad 1

Les proponemos trabajar con la actividad 1 del tercer momento de la jornada 2:

- leer del *Cuaderno 8 de la Serie: El juego en el Nivel Inicial. Propuestas de enseñanza, Juegos con reglas convencionales Así me gusta a mí*, pp. 49-51;
- compromiso institucional: Para el próximo encuentro, diseñar y armar un "Tambor de juegos" (por sala o grupo) que contenga entre 5 y 10 juegos factibles de ser jugados en el patio.

Orientaciones para el coordinador

Para garantizar el logro de estos propósitos es indispensable que:

- ▶ se continúen jugando los juegos enseñados;
- ▶ se organice el "Tambor de juegos" para que contenga entre 4 y 5 juegos;
- ▶ se enseñen y se jueguen los juegos incluidos en el tambor.

CUARTO MOMENTO

Cierre

 20 MIN

Para el cierre se recomienda subrayar los fundamentos de la necesidad de establecer compromisos institucionales entre encuentros y sobre la documentación de las experiencias en las salas. En particular, en este ciclo se plantea que las instituciones de Nivel Inicial:

- ▶ propongan y sostengan un proyecto de juego a lo largo del año;
- ▶ generen una disposición del ambiente y los materiales que garantice la presencia del juego en el cotidiano de las salas.

Formación Docente Situada

Coordinadora General
María Rocío Guimerans

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

Coordinación
Verona Batiuk

Autoras
Patricia Sarlé

Equipo de producción gráfico/editorial de la DNPS

Coordinación gráfico/editorial
Laura Gonzalez

Diseño colección
Gabriela Franca
Nicolás Del Colle

Diseño interior
Gabriela Franca

Diseño tapas
Nicolás Del Colle

Diagramación y armado
Natalia Suárez Fontana
Nicolás Del Colle

Producción general
Verónica Gonzalez

Corrección de estilos (INFD)
Iván Gordin

[illegible]

Hoja de registro