

Círculo para equipos directivos N°3

Nivel Inicial

Jornada 3: Los juegos de mesa

Año 2017

COORDINADOR

PRELIMINAR

INFoD

 Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

Organização
de Estados
Ibero-americanos

Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura



Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

Agenda del encuentro

Primer momento 60 minutos	Presentación de contenidos y objetivos de la jornada 3. Actividad 1 (30 minutos) En pequeños grupos Actividad 2 (30 minutos) En pequeños grupos
Segundo momento 120 minutos	Los juegos de mesa. Actividad 1 (60 minutos) En pequeños grupos Actividad 2 (60 minutos) En pequeños grupos
Tercer momento 40 minutos	La comunidad y el juego. El fichero de juegos. La importancia de contar con un repertorio lúdico. Actividad 1 (40 minutos) En pequeños grupos/Individual
Cuarto momento 20 minutos	Cierre Compromisos institucionales (20 minutos) Entre todos

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.

INFoD



Objetivos generales

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 específicamente en los juegos de mesa
- 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 de su documentación a través de la narrativa oral y escrita;
- elaboración de una propuesta consensuada para realizar hasta la siguiente jornada.

INFoD

 Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

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



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

Estos abordajes se realizan 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.

A través de estas acciones se apunta a que, progresivamente, los círculos de directores se constituyan en 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, 2014, específicamente las páginas que posteriormente se darán para leer a los maestros.

Asimismo, dado que la jornada 3 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.

PRIMER MOMENTO

Para comenzar, es recomendable hacer referencia a los objetivos del tercer encuentro y al contenido de la Jornada 3 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 con reglas convencionales, adentrándose a los juegos de mesa y el lugar que los mismos pueden asumir en el marco de propuestas de enseñanza en las instituciones de nivel inicial.

Actividad 1

30 minutos

En pequeños grupos

INFoD



Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

Organização
de Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

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

Leer la definición de “presunción de juego” (Sarlé, 2006) que encontrará en la p.8 de la jornada 3. Luego responder las siguientes preguntas, teniendo en cuenta su a su propia institución:

- a) ¿Qué aspectos de la disposición del ambiente nos habla de esta “presunción de juego? ¿Cuán conscientes son los maestros de esta variable didáctica?
- b) Realizar en pequeño grupo un listado de las características visibles en sus instituciones que den cuenta de esto. ¿podríamos asegurar que los espacios disponibles aseguran, garantizan, facilitan, el derecho del niño a jugar?
- c) Puesta en común

Actividad 2

30 minutos

En pequeños grupos

Les proponemos realizar la actividad 1 del primer momento de la jornada 3

- Escuchar y mirar la canción “La escuela puede ser” de Hugo Midón (Derechos torcidos, disponible <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/130579>) y a partir de lo sugerido por la canción y teniendo en cuenta el concepto de “presunción de juego”, elegir una propuesta realizada en los últimos 15 días que se haya constituido, a su criterio, en una experiencia potente para los niños.

Orientaciones para el coordinador

En este primer momento se plantean 2 actividades en donde se pretende poner en discusión el lugar del juego dentro de la escuela, retomando el concepto “presunción de juego” analizando y

INFoD

 Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

Organização
de Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

reflexionando si esta presunción es suficiente para que los niños experimenten experiencias de juego potentes y enriquecedoras para su bagaje lúdico.

SEGUNDO MOMENTO

En el segundo momento se abordarán conceptos centrales de la jornada 3:

- Juego y escuela
- Rol del maestro como jugador
- Formato de juego: Estructura profunda y superficial en los juegos de mesa (recorridos, cartas o de estrategia)
- La mediación del maestro en la enseñanza de juegos con reglas convencionales (Retomando la jornada 2).

Actividad 1

60 minutos

En pequeños grupos

Los invitamos a trabajar en pequeños grupos con la Actividad 2 del primer momento de la Jornada 3, y que a partir de los tres fragmentos que se presentan, se pueda poner en discusión estas preguntas:

- ¿Cuál es la función de la escuela respecto del juego y el jugar?
- Mirando la unidad didáctica o el proyecto realizado en el último mes, ¿Cuál es el lugar que ocupó el juego? ¿Qué tipo de propuestas estaban centradas en el juego como contenido y cuales lo utilizaban como vehículo o medio para enseñar otros contenidos?
- Teniendo en cuenta que ya estamos en la tercera jornada, ¿Cómo ha crecido mi rol como jugador y como garante del juego infantil en mi práctica cotidiana?

INFoD

 Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

Organização
de Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

Orientaciones para el coordinador

En la lectura de estos párrafos la intención es hacer hincapié en la diferencia entre jugar en la casa y jugar en la escuela, pensando en la intencionalidad de la enseñanza y la incertidumbre del propio jugar. La idea es que se pueda analizar la importancia del componente lúdico y la necesidad de resguardar ciertos aspectos para no tergiversar la propuesta de juego. En este momento, el interés está puesto en debatir: ¿Cuál es la función de la escuela respecto del juego y el jugar? y ¿Cómo facilitar que el niño juegue cada vez mejor en la escuela?

Actividad 2

60 minutos

En pequeños grupos

Los invitamos a leer el texto de Gabriela Valiño disponible en el anexo

- a) Diseñar en pequeños grupos un tablero y armar las instrucciones del juego
- b) En este caso, realizar una puesta en común, en la que ha de destacarse, los criterios para armar un tablero:
 - Tema del juego.
 - Tamaño del tablero.
 - Forma del circuito (verticales, serpentinadas, circulares o irregulares).
 - Cantidad de casilleros.
 - Dados (con número, cantidad, color, forma, figuras) u objetos para definir cómo se avanza.
 - Ficha para cada jugador.

INFoD



Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

Organização
de Estados
Ibero-americanos



Para a Educação,
a Ciência
e a Cultura

Organización
de Estados
Iberoamericanos

Para la Educación,
la Ciencia
y la Cultura

- Prendas (Cantidad y tipo de prenda).

Orientaciones para el coordinador

En este punto se puede retomar los diseños realizados por cada grupo destacando cada uno de los criterios planteados en el texto de Gabriela Valdiño, teniendo en cuenta el decálogo trabajado en la actividad 1. Se puede, a modo de repaso, abordar el concepto de formato, ya trabajado en las jornadas anteriores.

TERCER MOMENTO

En este bloque se plantea avanzar con el contenido del tercer momento de la jornada y con los compromisos institucionales para realizar en las instituciones hasta la jornada 4.

Actividad 1

40 minutos

En pequeños grupos/Individual

En este caso les proponemos trabajar con la actividad 1 del tercer momento de la jornada 3:

- Leer en pequeños grupos,
 - Cuaderno 4, las consideraciones sobre las Fuentes a las cuales recurrir para conocer juegos (p. 35) y los criterios posibles a tener en cuenta para recopilar juegos (p. 43).
 - Cuaderno 8, aspectos a tener en cuenta a la hora de organizar “Ficheros de juegos” (pp. 29-33)
- A partir de esta lectura, les proponemos realizar de manera individual una lista con los juegos de mesa disponibles en su institución.

INFoD

 Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

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



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

- c) Luego, en pequeños grupos, les proponemos armar una lista de cotejo que permita sistematizar qué juegos de mesa se encuentran disponibles en los negocios del barrio (supermercados, jugueterías, librerías, kioscos, etc.).

Orientaciones para el coordinador

Para garantizar el logro de estos propósitos es indispensable que:

- Se continúen jugando los juegos enseñados
- Se organice un Fichero de juegos con participación de la comunidad.
- Se enseñen y se jueguen los juegos incluidos en el fichero.

CUARTO MOMENTO

20 minutos

Entre todos

Para el cierre se recomienda subrayar los fundamentos de la necesidad de establecer compromisos institucionales entre encuentro y encuentro 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.
- Sostengan juegos tradicionales, incorporen juegos de mesa pensando de manera sistemática el juego como contenido.

INFoD

 Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

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

 OEA

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