

**Ateneo Nº1**

**Nivel Inicial**

*El juego en la educación inicial*

**CARPETA PARTICIPANTE**

**Año 2018**

**INFoD**



Ministerio de Educación  
Presidencia de la Nación

Organização  
dos Estados  
Ibero-americanos



Organización  
de Estados  
Iberoamericanos

Para a Educação,  
a Ciência  
e a Cultura



Para la Educación,  
la Ciencia  
y la Cultura

## Agenda del Encuentro

<b>Agenda del encuentro Primer momento</b> 60 Min	<b><i>Si a jugar se enseña, ¿cómo enseñan a jugar estos juegos?</i></b> Actividad 1 (30 min) Entre todos e individual Actividad2(20 min) Entre todos Actividad 3 (10 min) Entre todos
<b>Segundo momento</b> 90 Min	<b><i>Si a jugar se enseña, ¿cómo enseñamos a jugar en nuestras salas?</i></b> Actividad 1(40 min) Pequeños grupos Actividad2(40 min) Entre todos Actividad 3(10 min) Entre todos
<b>Tercer momento</b> 30 Min	<b><i>Si a jugar se enseña, ¿cómo enriquecemos la mirada sobre el jugar para enseñar a jugar mejor?</i></b> Actividad 1 (10 min) Individual Actividad2(20 min) Entre todos

### Presentación

Los ateneos se plantean como espacios de análisis y reflexión compartida sobre prácticas docentes específicas. Se espera poder construir un trabajo grupal de aprendizaje y buscar alternativas para resolver problemas puntuales dentro de las salas. Se propone la organización de tres ateneos, con la idea de profundizar el análisis y la reflexión en torno a la implementación del proyecto.

## Objetivos

- Analizar y poner en discusión las secuencias didácticas desarrolladas por maestros y maestras.
- Analizarlos juegos a partir de los contenidos presentados en las jornadas.
- Realizar los ajustes necesarios para adecuar lo realizado al contexto específico de cada la escuela.

## Metodología y estrategia utilizada

Organizamos el ateneo en tres momentos.

1. **En el primer momento**, se observarán dos breves videos a fin de analizar las decisiones que toma la maestra para enseñar el juego, desde los conceptos abordados en las Jornadas 1 y 2.
2. **En el segundo momento**, en función del número de docentes participantes, se organizarán grupos y presentarán los juegos que se enseñaron. Luego, se elegirá y analizarlo uno según la guía que se ofrece.
3. **En el tercer momento**, se seleccionará uno de los juegos presentados que no hayan jugado en su sala y se diseñará una propuesta para traer documentada en formato video para el próximo ateneo.

## Contenidos

Este ateneo retoma el trabajo de la Jornadas 1 y 2, donde se abordaron los siguientes temas:

<b>Jornada 1</b> <b>El juego y el jugar</b>	<b>Jornada 2</b> <b>Los juegos tradicionales</b>
La importancia del juego en la infancia. La relación entre juego y enseñanza, experiencia e imaginación. Enseñar el juego. Variables fundamentales para enseñar a jugar y enseñar juegos: ☑ tipos de juego; ☑ mediación docente y presencia de pares; ☑ tiempo y espacio. La importancia de enseñar un variado repertorio lúdico.	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. - El tambor de juegos.
<b>Compromiso Institucional</b> Enseñar a jugar tres juegos tradicionales y documentar lo sucedido.	<b>Compromiso Institucional</b> Armar el “Tambor de juegos” que contenga entre cinco y diez juegos.

La pregunta que guía nuestro trabajo es la siguiente:

***Si el jugar se enseña, ¿cómo se enseña a jugar?***

### **Estructura de desarrollo**

**Primer Momento. Si a jugar se enseña, ¿cómo enseñan a jugar en estos dos juegos? (60 min)**

**Actividad 1 (30 min)**

Entre todos e individual

**Actividad 2(20 min)**

Entre todos

**Actividad 3(10 min)**

Entre todos

A continuación, presentamos dos juegos tradicionales registrados en dos provincias argentinas: Salta y Pcia. de Buenos Aires. En el primer caso, es una sala multiedad perteneciente a una escuela rural ubicada sobre la Ruta 50, a pocos kilómetros del límite con Bolivia. En el segundo caso, es una sala de 3 años de un jardín comunitario del Partido de La Matanza, en el Gran Buenos Aires.

Son diferentes niños, niñas y contextos, se trata de realidades muy disímiles. Pero en ambos casos distinguimos rápidamente el juego que se despliega, aun cuando reconozcamos algunas diferencias en las formas de jugarlos.

Los reconocemos por los siguientes indicadores:

☑ tienen un “nombre” (“Martín Pescador” y “Pato Ñato”);

☑ el formato: las variaciones en la estructura superficial no afectan al sentido (la estructura profunda) del juego. El canto puede ser diferente, algunas reglas pueden variar, pero más allá de estas diferencias reconocemos el juego podríamos preguntarnos: ¿cómo se juegan estos juegos en nuestras salas? ¿Qué diferencias encontramos en las reglas?;

☒ son juegos que necesitan un mediador; en este caso, el maestro que los enseña. No son juegos que surgen espontáneamente. Forman parte del repertorio lúdico que conforma nuestra cultura y que se trasmite jugando.

Pasan de voz en voz;

☒ no necesitan objetos. Son juegos sostenidos por la ronda, la canción, el ritmo;

☒ son juegos grupales que no pueden jugarse solos y requieren una suerte de complementariedad entre los jugadores;

☒ son recursivos. El formato inicial se repite una y otra vez hasta que llega el final (en un caso, porque no quedan vagones en el tren; en el otro, porque simplemente nos cansamos de jugarlo).

### **Actividad 1**

Entre todos e individual (30 min)

Les proponemos que, entre todos, miren los videos *Martín Pescador. Pasarán, pasarán y todos jugarán* y *Pato ñato, te llevo de la mano*<sup>1</sup>(2017), ambos disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/> en donde se plantean dos situaciones de enseñanza de distintos juegos.

- a. De manera individual, identifiquen y registren las reglas y la manera en que se juega, teniendo en cuenta aquellos aspectos que hacen al formato y al modo.
- b. Realicen una puesta en común, pensando similitudes y diferencias con la forma en que ustedes conocen esos juegos.

### **Actividad 2**

Entre todos (20 min)

Les sugerimos que realicen una segunda observación de los videos anteriormente mencionados. Esta vez centren la mirada en cómo enseña la maestra a jugar en cada uno de los juegos, tratando de distinguir y focalizar en las decisiones que toman cada una de las docentes:

- cómo presenta el juego;
- qué intervenciones hace durante el juego;
- qué marcas aparecen en el jugar que van indicando el cierre del juego.

### **Actividad 3**

Entre todos (10 min)

Para finalizar este momento, les sugerimos realizar una puesta en común retomando los análisis realizados en las dos actividades anteriores.

#### **Segundo momento. *Si a jugar se enseña, ¿cómo enseñamos a jugar en nuestras salas?***

(90 min)

#### **Actividad 1 (40 min)**

En pequeños grupos

#### **Actividad 2(40 min)**

Entre todos

#### **Actividad 3(10 min)**

Entre todos

El objetivo final de las jornadas es poder organizar una planificación anual donde se presenten diferentes tipos y variedades de juegos a los chicos con el objetivo de ampliar el repertorio lúdico, generando en los chicos la apropiación de las reglas y de los juegos.

Por esto, resulta tan importante “darse cuenta” cómo la presencia del maestro potencia las posibilidades de jugar en los niños. En este segundo momento, el interés es compartir, en pequeños grupos, la experiencia realizada por los maestros en el tiempo que transcurrió entre la primera y segunda jornada, en donde el compromiso consistía en los siguientes puntos:

- enseñar y jugar tres juegos tradicionales y documentar sus experiencias;
- construir un “Tambor de Juegos” ( $\pm$  10 juegos) y ponerlos a disposición de los chicos.

Esto permite contar con un marco interesante de experiencias realizadas por los maestros para poner en común en este momento.

### Actividad 1

En pequeños grupos (40 min)

- a. Les sugerimos que, en pequeños grupos, listen los juegos que se realizaron en las salas. Esta selección permitirá también enriquecer el repertorio jugado en cada sala con el aporte de los colegas.
- b. Luego, en el grupo, deberán elegir uno de los juegos y escuchar o leer el registro del docente que lo llevo a cabo (si se tiene en formato de video o fotos, esto puede enriquecer la comprensión de cómo se jugó).
- c. Enunciar los aspectos que se tuvieron en cuenta para enseñarlos. En este momento es muy importante tener en cuenta el espacio utilizado (descripción), los materiales empleados (si fuera necesario) y el tiempo que tomó jugar. Puede utilizar para el análisis las preguntas enunciadas en el primer momento.

<p><b>¿Cómo presentó el juego?</b></p>	<p>Se dio una breve reseña y se comenzó a jugar.</p> <p>La maestra modelizó con un niño cómo se jugaba.</p> <p>Los niños ya lo conocían, se escucharon sus respuestas y luego se socializaron las reglas entre todos.</p> <p>Se mostró una imagen de chicos jugando ese juego y a partir de allí se conversó sobre las reglas y se jugó.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p><b>¿Qué intervenciones se hicieron durante el juego y por qué?</b></p>	<p>La maestra jugó durante todo el tiempo.</p> <p>La maestra jugó solo la primera vez y luego monitoreó desde fuera del juego.</p> <p>La maestra acompañó a los jugadores que no sabían resolver el juego, jugando con ellos, a su lado.</p> <p>No fue necesario acompañar porque los niños lo jugaron de entrada solos.</p> <p>Se complejizó la regla porque no les presentaba un desafío.</p> <p>La maestra incorporó reglas a medida en que jugaban.</p> <p>Se tuvieron que hacer alguna adaptación mientras lo jugaban para facilitar la participación de los niños, ¿cuáles fueron?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

<p><b>¿Cómo decidieron finalizar el juego?</b></p>	<p>Terminó el juego por sí mismo. (Ej.: en el caso del juego del “Martín Pescador”, que concluyó cuando terminaron de pasar todos los integrantes de la sala).</p> <p>Se observaba a los niños cansados y había que dar muchas indicaciones para sostener la propuesta inicial.</p> <p>Los chicos pidieron jugar a otra cosa.</p> <p>El juego se interrumpió por otros factores (no alcanzó el tiempo, necesitaban el patio, vinieron a buscar a los chicos o a la maestra).</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--	---

**Actividad 2**

En pequeños grupos (40 min)

Aquí proponemos darle una segunda vuelta al análisis, a fin de detenernos en dos variables que están presentes siempre en el jugar:

- la respuesta que dieron los niños (los jugadores);
- el domino progresivo del juego (el modo en que al jugar se logra mayor experticia).

En pequeños grupos, les solicitamos que piensen las preguntas que aparecen en el cuadro a continuación. Estas ayudarán a focalizar y a realizar un breve párrafo que refleje el intercambio que se llevó a cabo dentro del grupo.

<p><b>Cuando se presentó el juego</b></p>	<p>¿Algún niño expresó conocerlo?</p> <p>¿Con las mismas reglas con el que se lo enseñó?</p> <p>¿Se los observaba interesados en jugarlo?</p> <p>¿Aparecieron conflictos a la hora de distribuir los roles? ¿Cómo se resolvieron?</p> <p>¿El juego requería alguna canción o rima para poder jugarse?</p> <p>¿La aprendieron antes, la sostuvo la maestra?</p>
<p><b>Durante el juego</b></p>	<p>¿Qué dificultades tuvieron los niños para jugar?</p>

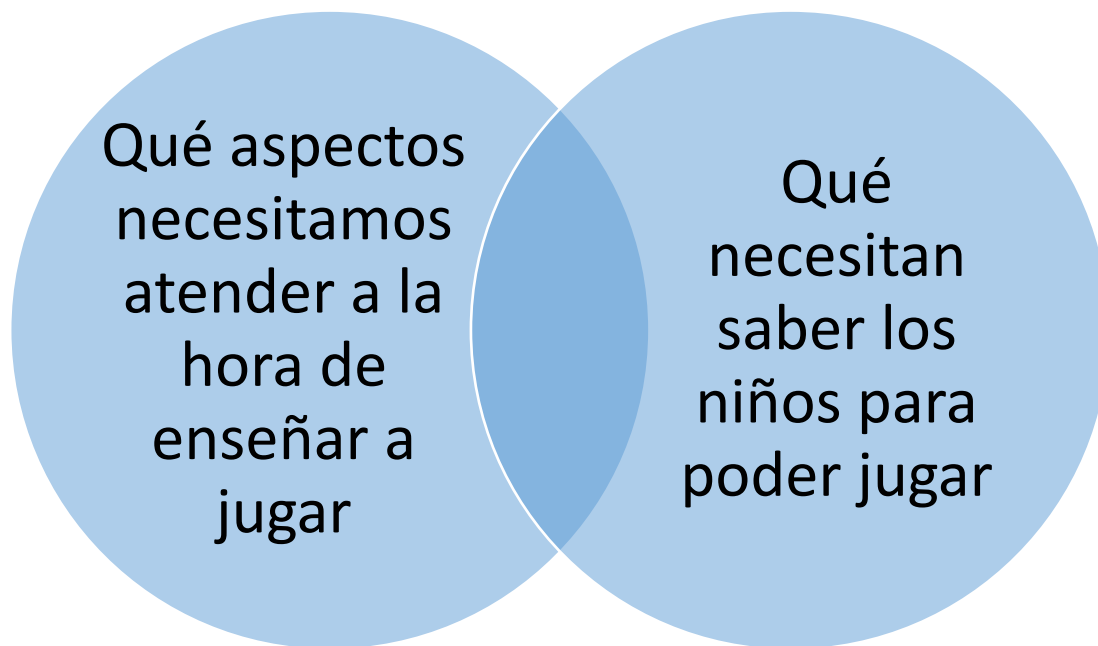


	<p>☒ Dominio motriz (saltar, inhibir el movimiento, sostener una ronda).</p> <p>☒ Olvido de las reglas (porque eran muchas y novedosas o porque eran muy pequeños para recordarlas).</p> <p>☒ Aparecieron conflictos vinculados con la competencia (rivalidad entre los niños, dificultad para distribuir los roles).</p> <p>☒ Otros (especificar).</p> <p>¿Observaron niños que después de jugar una vez, prefirieron no seguir jugando con el resto?</p> <p>Se observaron diferencias entre la primera vez que lo jugaron y las sucesivas. ¿Cuáles?</p>
<b>Al finalizar el juego</b>	<p>Los chicos solicitaron volver a jugarlo.</p> <p>Se incorporó al fichero de la sala.</p> <p>Se ofreció volver a jugarlo, ¿cuándo? ¿Se logró?</p>
<b>¿Qué pasó con los niños después de jugar la primera vez?</b>	<p>¿Observaron situaciones en que los jugaran solos en el patio o siempre requerían que el maestro estuviera presente y lo enseñara?</p> <p>¿Aparecieron variaciones del juego a lo largo de los meses en que se jugó?</p>

### Actividad 3

Entre todos (10 min)

Este trabajo de análisis ayuda a entender qué debe hacer y saber la maestra desde la perspectiva del juego a la hora de planificar su enseñanza y, a la vez, qué necesitan saber los niños antes de aprender a jugar; es decir, con qué conocimientos deben contar. Es un ida y vuelta que nos permite tomar decisiones cada vez más ajustadas y potentes para los niños y para el juego en sí.



En la medida en que se animen a enseñar juegos, ¡todo va a ser más sencillo!

- a) Para finalizar este momento, se les propone realizar un intercambio general recogiendo lo conversado en cada grupo. Retomando que para enseñar a jugar, en todos los casos, es fundamental realizar las siguientes acciones:

- Dar continuidad a la propuesta.
- Evitar presentarla de manera inconexa o descontextualizada.
- Respetar el tiempo de los niños.
- Interpretar las dificultades en clave de proceso.
- Considerar los distintos momentos de apropiación de los niños.

**Tercer momento. *Si a jugar se enseña, ¿cómo enriquecemos la mirada sobre el jugar para enseñar a jugar mejor?*** (30 min)

**Actividad 1** (10 min)

Individual

**Actividad 2**(20 min)

Entre todos

### Actividad 1

Individual (10 min)

- a. Le sugerimos que los docentes participantes, elijan entre los juegos presentados en el ateneo, uno que no hayan jugado en su sala y diseñen una propuesta para traer documentada en formato video para el próximo Ateneo.

### Actividad 2

Entre todos (20 min)

Para finalizar, les proponemos observar el maravilloso juego del "Trompo", disponible en <https://youtu.be/UJ-VFMymEiE> (Tops, 1969) y pensar cómo podríamos también ofrecer a nuestros niños la oportunidad de aprender a jugar con ellos.

### Bibliografía y Material de referencia

- 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, 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>
- Verona Batiuk (Coord.), Sarlé P. Rodriguez Saenz I. Rodriguez de Pastorino E. (2017) Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial. "Martín Pesacador. Pasarán, pasarán y todos jugaran". O.E.I. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>
- Verona Batiuk (Coord.), Sarlé P. Rodriguez Saenz I. Rodriguez de Pastorino E. (2017) Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial. "Pato Ñato. Te llevo de la mano". O.E.I. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>
- Tops (1969) El juego del trompo, disponible en <https://youtu.be/UJ-VFMymEiE>

## SEGUNDO ENCUENTRO

### Agenda del encuentro

<b>Primer momento</b> 90 min	<b><i>El juego en la sala: las experiencias realizadas</i></b>  Actividad 1 (30 min) Individual y en pequeños grupos  Actividad 2 (60 min) En pequeños grupos y entre todos
<b>Segundo momento</b> 30 min	<b><i>Aprender jugando: jugar al “Memotest”</i></b>  Actividad 1 (20 min) En pequeños grupos  Actividad 2 (10 min) Entre todos
<b>Tercer momento</b> 60 min	<b><i>El repertorio lúdico: conversatorio</i></b>  Actividad 1 (40 min) Entre todos y pequeños grupos  Actividad 2 (20 min) Entre todos

### Presentación

Los ateneos son espacios de análisis y reflexión compartida sobre prácticas docentes. Se espera un trabajo grupal de aprendizaje, buscando alternativas para resolver problemas específicos dentro de las salas.

### Objetivos

☐ Socializar las secuencias didácticas desarrolladas por los maestros.

- ☒ Analizar los juegos a partir de los contenidos presentados en las jornadas.
- ☒ Realizar los ajustes necesarios para adecuar lo realizado al contexto específico de la escuela.

### **Metodología y estrategia utilizada**

Organizamos el ateneo en tres momentos:

- 1- El juego en la sala: las experiencias realizadas en cada una de las instituciones.
- 2- Aprender jugando: Jugar al “Memotest” y análisis del video *Memotest* ( La Matanza)
- 3- El repertorio lúdico. Conversatorio.

### **Contenidos**

Este ateneo retoma el trabajo de la Jornada 3, donde se abordaron los siguientes contenidos:

<b>Jornada 3</b>
<b>Los juegos de mesa</b>
<b>La participación de la comunidad en la propuesta de juego.</b>
<b>Diferentes modos (fichero, cuaderno de juegos, kermés, etcétera).</b>
<b>La variación del juego en función del contexto de uso y la experiencia de las niñas y los niños.</b>
<b>El caso de los juegos de recorrido. Cómo cambia el juego a partir del cambio de formato.</b>
<b>Compromiso Institucional: armar un fichero en donde se muestre la participación comunitaria</b>

La pregunta que guía este encuentro es la siguiente:

***¿Cómo ampliar el repertorio lúdico de los niños a partir de su asistencia al Nivel Inicial?***

### **Estructura de desarrollo**

<b>Primer momento. <i>El juego en las salas: las experiencias realizadas</i> (90 minutos)</b>
<b>Actividad 1</b> (30 min)
Individual y en pequeños grupos
<b>Actividad 2</b> (60 min)

En pequeños grupos y entre todos

### Actividad 1

Individual y pequeños grupos (30 min)

a. De manera individual, le pedimos a cada maestro que liste los juegos de mesa que enseñó a partir de la propuesta de la Jornada 3, en qué momento y dónde se jugó.

Como herramienta para facilitar esta actividad, les sugerimos completar un cuadro como el siguiente:

Juego	¿Cuándo y dónde se juega?
"Memotest"	En la sala, en los tiempos de espera.
"Juego de la Oca"	Durante el juego trabajo.
"La guerra" (cartas)	Es uno de los juegos disponibles en el "Tambor de juegos".

b. Una vez que cada maestro completa su cuadro, en pequeños grupos, les proponemos realizar una puesta en común con la intención de "ampliar el repertorio lúdico" y construir una lista en común con todos los juegos.

c. Elegir un juego de tablero por grupo y analizarlo atendiendo a los criterios presentados por Gabriela Valiño.

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.	

Prendas (Cantidad y tipo de prenda).	
--------------------------------------	--

**Actividad 2**

En pequeños grupos y entre todos (60 min)

- a. En pequeños grupos, les proponemos observar el registro (audiovisual/fotográfico) de alguno de los juegos que se listan en el punto a. de la actividad 1, y analizar lo sucedido atendiendo a las indicaciones dadas en el ateneo anterior:

El juego	Desde el maestro	Desde el niño
<p align="center"><b>Al presentar el juego</b></p>	<p>Se dio una breve reseña y se comenzó a jugar.</p> <p>La maestra modelizó con un niño cómo se jugaba.</p> <p>Los niños ya lo conocían, se escucharon sus respuestas y luego se socializaron las reglas entre todos.</p> <p>Se mostró una imagen de chicos jugando ese juego y, a partir de allí, se conversó sobre las reglas y se jugó.</p>	<p>¿Algún niño expresó conocerlo?</p> <p>¿Con las mismas reglas con el que se lo enseñó?</p> <p>¿Se los observaba interesados en jugarlo?</p> <p>¿Jugaron solos, en parejas, en grupos?</p> <p>¿Aparecieron conflictos a la hora de organizarse? ¿Cómo se resolvieron?</p>

<p style="text-align: center;"><b>Durante el jugar</b></p>	<p>La maestra jugó durante todo el tiempo.</p> <p>La maestra jugó solo la primera vez y luego monitoreó desde fuera del juego.</p> <p>La maestra acompañó a los jugadores que no sabían resolver el juego, jugando con ellos o estando a su lado.</p> <p>No fue necesario acompañar porque los niños lo jugaron solos desde el inicio.</p> <p>Se complejizó la regla porque no les presentaba un desafío.</p> <p>La maestra fue incorporando reglas a medida en que jugaban.</p> <p>Se tuvieron que hacer alguna adaptación mientras lo jugaban para facilitar la participación de los niños, ¿cuáles fueron?</p>	<p>¿Qué dificultades tuvieron los niños para jugar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Olvido de las reglas (porque eran muchas y novedosas, porque eran muy pequeños para recordarlas).</li> <li>- Aparecieron conflictos vinculados con la competencia (rivalidad entre los niños, dificultad para distribuir los roles).</li> <li>- Jugaron juntos pero cada uno seguía un juego diferente.</li> </ul> <p>¿Observaron niños que después de jugar una vez, prefirieron no seguir jugando con el resto?</p> <p>Se observaron diferencias entre la primera vez que lo jugaron y las sucesivas. ¿Cuáles?</p>
<p style="text-align: center;"><b>El cierre</b></p>	<p>Terminó el juego por sí mismo.</p> <p>Se observaba a los niños cansados y había que dar muchas indicaciones para sostener la propuesta inicial.</p> <p>Los chicos pidieron jugar a otra cosa.</p> <p>El juego se interrumpió por otros factores (no alcanzó el tiempo, necesitaban el patio, vinieron a buscar a los chicos o a la maestra).</p>	<p>Los chicos solicitaron volver a jugarlo.</p> <p>Se incorporó al fichero de la sala.</p> <p>Se ofreció volver a jugarlo</p> <p>¿Cuándo? ¿Se logró?</p>



d. Si el tiempo lo habilita, se puede realizar una puesta en común en donde algún grupo pueda mostrar el análisis realizado del juego elegido.

**Segundo momento. Aprender jugando: jugar al “Memotest” (30 min)**

**Actividad 1 (20 min)**

En pequeños grupos

**Actividad 2 (10 min)**

Entre todos

**Actividad 1**

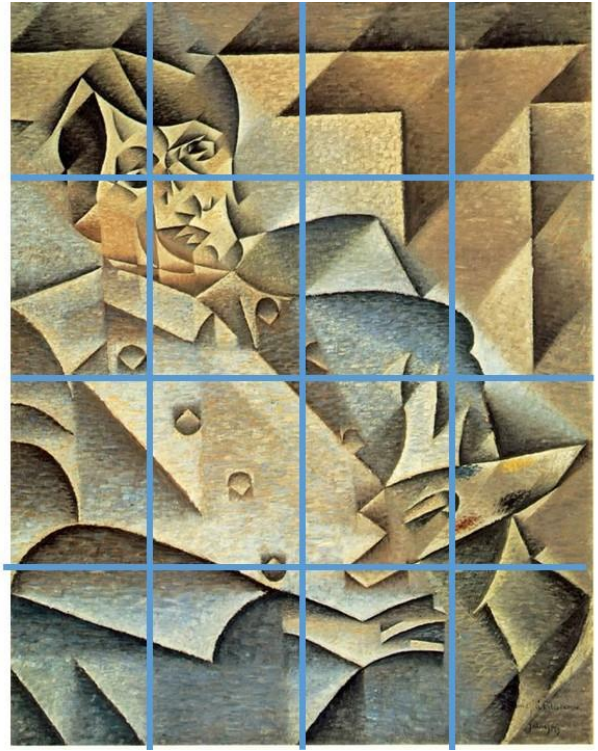
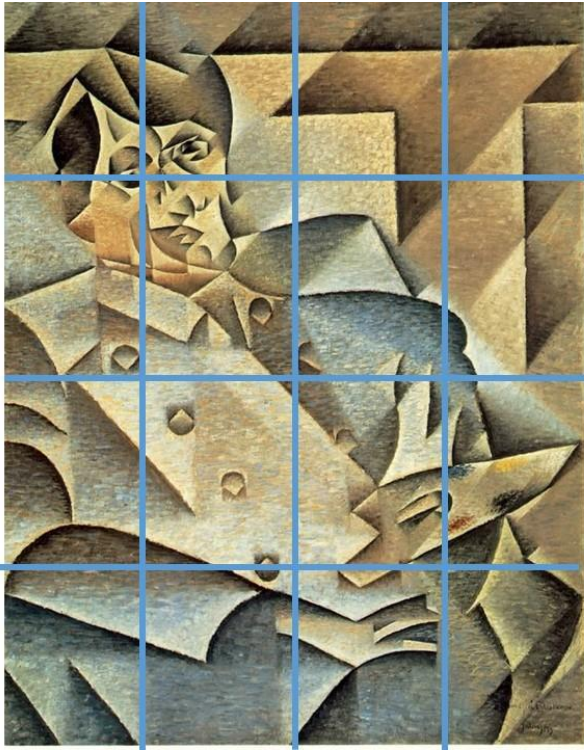
En pequeños grupos (30 min)

Muchas veces, se necesita que los propios docentes también jueguen, para poder comprender mejor la perspectiva del jugador, descubrir cuáles son las dificultades que se le presentan, cuáles son las estrategias que le ayudarían, darse cuenta por qué resulta tan necesario “ayudarse” o, por el contrario, no hacerlo.

Por esta razón, les proponemos:

- a. En pequeños grupos, jugar al “Memotest” y luego analizar la forma en que las dificultades que pueden aparecer en el aprendizaje de este juego.

Se ofrece un “Memotest” de 32 piezas (16 pares) realizado a partir de una obra de arte.



Gris, J. *Retrato a Picasso* [Óleo sobre tela]. Chicago, The Art Institute of Chicago.

Se recortan las piezas por las líneas (como si fuera un rompecabezas), pero se juega como "Memotest" buscando las piezas.





b- Luego de jugar en grupos, los invitamos a pensar y analizar que ocurrió durante el juego, poniendo en discusión:

- la relación entre el formato del juego y la edad de los jugadores;
- las estrategias que se ponen en juego para resolverlo;
- las alianzas/disputas entre los jugadores: ¿qué las provoca? ¿Cómo se manifiestan?;
- las transformaciones que hacen los jugadores para resolver el juego cuando se torna muy difícil.

### **Actividad 2 (30 min)**

Entre todos

a. Para cerrar este momento, se realizará una puesta en común entre todos, volviendo a mencionar una característica del jugar que muchas veces afecta a la enseñanza y no lo tenemos en cuenta:

*Jugar supone siempre incerteza, incertidumbre, final abierto. Acompañar un juego también nos obliga a enfrentar esta imprevisibilidad en el modo en que los diferentes jugadores van a ir encarando el juego. Darse cuenta, ofrecer alternativas apropiadas, esperar, consultar a los jugadores dejándolos expresar sus ideas, también forma parte de la mediación del docente en estas propuestas.*

### **Tercer momento. El "Memotest" jugado por los niños (60 min)**

#### **Actividad 1 (30 min)**

Entre todos y pequeños grupos

#### **Actividad 2 (30 min)**

En pequeños grupos y entre todos

## Actividad 1

Entre todos y en pequeños grupos (40 min)

a. Entre todos, los invitamos a observar el video *Memotest. Aprendizaje cooperativo* perteneciente a la *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*<sup>1</sup>(2017). Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>

<sup>1</sup>

b. En pequeños grupos, realizar el análisis del video. Para esto tendrán disponible en el anexo las *Claves de Análisis* para poder enriquecer y sistematizar el intercambio. A continuación se les ofrece algunas preguntas que pueden orientar el compartir:

- ¿Qué podemos concluir de esta secuencia?
- ¿Qué nos enseña con respecto al juego y al jugar?
- ¿Cómo se organizan los jugadores?
- ¿Qué les significa sostener, acompañar, monitorear el juego de su compañero?
- ¿Cómo interviene la docente?

## Actividad 2

Entre todos (20 min)

El video anteriormente observado es un “instante de enseñanza” de un juego más que una situación de juego en sí. El acento está en mostrarle a Maribel cómo se juega y hacerlo jugando.

Les solicitamos realizar un cierre entre todos pensando: ¿cómo habría que ofrecer este juego otra vez a este grupo? Algunas alternativas:

- nuevamente los cinco niños juntos;
- en tres grupos: individual o en parejas;
- en parejas heterogéneas, en parejas homogéneas;
  
- con diversos números de fichas pares en función del dominio que tengan los niños del juego.

Cada una de estas decisiones afecta el modo en que va a ser jugado y es parte de las decisiones que el maestro toma a la hora de enseñar un juego y sostenerlo en el tiempo. Entre todos se propone pensar: ¿Cuáles serían las decisiones que tomarían ustedes y por qué?

## TERCER ENCUENTRO

### Agenda

<p><b>Primer momento</b> 60 minutos</p>	<p><b><i>La apropiación del jugar: enseñar a jugar y jugar solos</i></b></p> <p>Actividad 1 (15 min) Entre todos</p> <p>Actividad 2 (30 min) Entre todos</p> <p>Actividad 3 (15 min) Entre todos</p>
<p><b>Segundo momento</b> 60 minutos</p>	<p><b><i>La diversión del jugar</i></b></p> <p>Actividad 1 (40 min) Pequeños grupos</p> <p>Actividad 2 (20 min) Entre todos</p>
<p><b>Tercer momento</b> 60 minutos</p>	<p><b><i>El juego como propiedad del jugador</i></b></p> <p>Actividad 1 (30 min) Entre todos y pequeños grupos</p> <p>Actividad 2 (10 min) Individual</p> <p>Actividad 3 (20 min) Entre todos</p>

## Presentación

Los ateneos son espacios de análisis y reflexión compartida sobre prácticas docentes. Se espera un trabajo grupal de aprendizaje, buscando alternativas para resolver problemas específicos dentro de las salas. En este tercer ateneo, el propósito es realizar una evaluación compartida a partir del análisis de la documentación, registros y comparaciones de los casos.

## Objetivos

- ☑ Analizar y poner en discusión las secuencias didácticas desarrolladas por los maestros.
- ☑ Analizar juegos desde la perspectiva del jugador, a fin de discernir qué tipo de intervención potencia la posibilidad de jugar mejor.
- ☑ Realizar los ajustes necesarios para adecuar lo realizado al contexto específico de cada escuela, pensando en la concreción del Proyecto en el 2018.

## Metodología y estrategia utilizada

Se organiza el ateneo en 3 momentos

En el primer momento, se observará e video “La Rayuela. Al cielo y más allá” y “La Rayuela: yo solito”, ambos disponibles en <https://www.youtube.com/watch?v=-QV2W0tlq3I&t=176s>, a fin de retomar las decisiones que tomó la maestra a la hora de enseñarlo, y la apropiación del juego por parte de los niños.

En el segundo momento, se observarán los videos “Lobo está. Lobo a caballo" y" Lobo está. Patrimonio de los niños" disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=-QV2W0tlq3I&t=176s>. Analizarlos juegos según la guía que se ofrece.

En el tercer momento, se realizará un conservatorio a partir de los juegos presentados durante el proyecto de juego. Se propondrá la elección de un juego que ponga de relieve la apropiación que los niños han hecho de él.

## Contenidos

Este ateneo retoma los contenidos de las jornadas 4 y 5:

Jornada 4	Jornada 5
Juegos con reglas convencionales. Su análisis	Evaluación del Proyecto Anual

<p>La observación y el análisis del juego. Variables a tener en cuenta.</p> <p>Los modos de mediación del maestro en función del juego: cómo se enseña y cómo se lo hace crecer.</p> <p>Los cambios en el juego a partir de su análisis.</p> <p><b>Compromisos institucionales</b></p> <p>Registrar una secuencia de juegos (desde el momento en que se enseña hasta que los niños lo dominan) y analizarla.</p>	<p>Jugar por jugar y jugar para. El lugar de la escuela ante el juego infantil.</p> <p>Aspectos a tener en cuenta a la hora de evaluar un proyecto de juego.</p> <p>Las caras de una moneda:2 decálogos de juego.</p>
--	---

La pregunta que guía el trabajo del ateneo es la siguiente:

***¿Cómo garantizar que los juegos enseñados sean juegos desde la perspectiva del jugador?***

### **Estructura de desarrollo**

#### **Primer momento.**

#### **La apropiación del jugar: enseñar a jugar y jugar solos (60 min)**

##### **Actividad 1(15 min)**

Entre todos

##### **Actividad 2(30 min)**

Entre todos

##### **Actividad 3(15 min)**

Entre todos

## Actividad 1

(15 min)

Entre todos

Les proponemos retomar la observación del video “La Rayuela. Al cielo y más allá. 1.ª parte”(disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=-QV2W0tlq3I&t=176s>) que se analizó en la actividad 4 de la Jornada 4. Sin embargo, en esta ocasión, nos interesa observar a uno de los niños, a fin de poder comparar su desempeño en la próxima actividad.

Para el primer video, les sugerimos retomar la secuencia de observación de la Jornada 4 y los aspectos que mencionamos como más relevantes:

- la actitud de los jugadores (la risa, los modos de participación, el acompañamiento del logro, la dificultad para participar, el sentirse observados por la cámara del celular, la complicidad, etcétera);
- el procedimiento que emplea la maestra para enseñar el juego:
  - o nombra el juego (“Tejo”) y muestra el dibujo;
  - o enseña el procedimiento (tira la piedra y recorre saltando en 1 o 2 pies según el diseño. Recoge la piedra al regresar). Mientras lo recorre, acompaña con la voz lo que está haciendo;
  - o la maestra **enseña jugando**. Observar el suspenso y la atención de los niños mientras va recorriendo el diseño y el aplauso una vez que finaliza;
  - o la maestra acompaña de diferente manera:
    - pregunta quién quiere probar, invita, llama por el nombre;
    - da la mano y sostiene todo el recorrido mientras verbaliza cómo hay que saltar;
    - anima y sostiene, pero no acompaña en forma personal (en el caso del niño que tiene dificultades para saltar con un pie);
    - a la niña que no presenta dificultades en el salto, le agrega reglas (retirar la piedra, no pisar la línea, tirar en la casilla 4 que es donde tiene que seguir saltando en un pie);
  - o qué hacen los niños:
    - miran a la maestra, repiten lo que dice en voz alta, ríen.
    - cuando hacen el recorrido y se les señala algo que no tuvieron en cuenta, vuelven hacia atrás y comienzan de nuevo (ej.: olvidarse la piedra; saltar en el casillero donde estaba la piedra, saltar con 2 pies cuando era uno solo, etcétera);



- pasado el primer momento de observación, algunos muestran interés en el juego y en probar, otros corren, dialogan entre sí, hacen juegos corporales (balancearse, sacudir los brazos, empujarse en la pared).

## Actividad 2

(30 min)

Entre todos

Para realizar un análisis enfocado en el jugador, en esta actividad les proponemos volver a mirar el video “La Rayuela. Al cielo y más allá 1<sup>ra</sup> parte” y focalizar en un jugador: Santino. Para esto, les pedimos que vean el video entre los minutos 4.58 y 7.48 (disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>). Como ayuda para el análisis pueden consultar el Anexo 1, en donde encontrarán claves para analizar dicho video. (cfr. Anexo 1).

Entre todos, los invitamos a conversar sobre las decisiones de la maestra, pero deteniéndonos en Santi (el niño que está aprendiendo), Narella (la niña que jugó la primera vez y rápidamente aprendió la regla) y los niños que observan.

Algunas preguntas que pueden facilitar el diálogo:

- ¿Cómo se articulan las decisiones de la maestra y la respuesta de los niños?
- ¿Cuál es el proceso de comprensión de la regla en Santino? ¿Qué aspectos le resultan más complejos y cuáles reconoce inmediatamente?
- ¿Qué sucede en términos de estructura profunda y superficial?
- ¿Qué otra dificultad presenta Santi en el aprendizaje del juego?

Nos interesa detenernos especialmente en cómo, durante todo el proceso que a Santi le lleva aprender a jugar (sus 3 intentos, la dificultad en el salto y en descubrir la relación entre el diseño y el salto que debía realizar, el “olvido” de la piedra, la falta de comprensión que el juego es un “ida y vuelta” por el mismo recorrido), la atención de sus compañeros está puesta en el proceso y Santi, se “ríe” hasta de sus propias dificultades. En palabras de G. Sheines (1999):

Para jugar, no hay que temer al ridículo, olvidarse si esto está bien o está mal y aceptar las reglas del juego sin ningún prejuicio, sin arrastrar nada de la vida cotidiana.

El clima es distendido, la maestra sabe esperar, acompañar. No insiste en que todos participen de la misma manera, no se conforma con dejar a Santi en su primer intento, vuelve a mostrar. Ella sostiene, en suma andamia. Para el intercambio es fundamental retomar los contenidos de la Jornada 4, y leer en grupo la siguiente cita:

Podríamos decir que, considerar al juego como una secuencia, es asumir su carácter de proceso recursivo, de aproximaciones sucesivas y cada vez más complejas en el dominio consciente del juego propuesto. El maestro asume un rol de mediador que construye a través de su participación consciente a lo largo de todo el proceso y no solo, en los momentos iniciales o finales (Sarlé, 2006).

### **Actividad 3**

(15 min)

Entre todos

a. Les proponemos que, entre todos, miren el video “La Rayuela. Al cielo y más allá. 2<sup>da</sup> parte” disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>. Este material fue registrado unas semanas después del momento en que se enseñó a jugar.

a. Luego de mirar el video se propone realizar la puesta en común dialogando sobre:

- El dominio del juego en Santi. ¿Qué diferencias observamos entre el primer video y el segundo en cuanto a conocimiento del juego y destreza en su realización?
- ¿Cuáles son las intervenciones que realiza la maestra? ¿Qué aspectos del formato aún faltan dominar en Santino?
- ¿Qué nuevas reglas pueden añadirse en este momento? (Por ejemplo, no pisar la raya, no cambiar los pies durante el salto en un pie, seguir la secuencia de las celdas, pasar el turno si se pierde, etc.)

### **Segundo momento**

#### **La diversión en el jugar (60 min)**

**Actividad 1** (30 min)

En pequeños grupos

**Actividad 2** (30 min)

Entre todos

En este segundo momento, es necesario recordar cuál era el compromiso institucional en la Jornada 4 para trabajar con él. Este compromiso era el siguiente: *Registrar una secuencia de juegos (desde el momento en que se enseña hasta que los niños lo dominan) y analizarlo.*

### **Actividad 1**

(30 min)

En pequeños grupos

Les proponemos que, en este segundo momento, puedan compartir los registros que formaban parte del compromiso institucional de la cuarta jornada. En cada grupo, los invitamos a listar los juegos, seleccionar uno para comentar entre todos y analizarlo teniendo en cuenta con los puntos que se describen a continuación.

1. En relación con el **formato**:

☐ ¿Qué estructura presenta el juego? ¿Cuáles son las reglas?

☐ ¿Cómo se lo enseñó?

☐ Puede ser útil, retomar las preguntas que nos hacíamos en la actividad anterior:

- ¿Cómo se articulan las decisiones de la maestra y la respuesta de los niños?

- ¿Cuál es el proceso de comprensión de la regla en los niños? ¿Qué aspectos le resultan más complejos y cuáles reconoce inmediatamente?

- ¿Qué sucede en términos de estructura profunda y superficial?

2. En relación con el **modo de jugar**, nos interesa reconocer en la secuencia de juego las siguientes actitudes:

☐ la diversión - placer;

☐ la libertad “orientada” o la decisión de jugar con otro;

☐ la confianza/desconfianza que muestran los jugadores respecto del proceso de juego;

☐ la “irrealidad”: la alteración de las reglas;

☐ ¿Cómo describiríamos la manera particular en que los jugadores juegan, cómo se diferencian estas actitudes en las sucesivas aproximaciones que realizan?

☐ ¿Cómo interpretamos el modo de jugar?

3. En relación con la **secuencia lúdica** (desde su enseñanza hasta el dominio de los niños):

☐ ¿Qué pasó con los niños después de jugar la primera vez?

☒ ¿Observaron situaciones en que los jugaran solos en el patio?

☒ ¿Aparecieron variaciones en el juego a lo largo de las veces en que se lo jugó?

## Actividad 2

(30 min)

Entre todos

a. En esta actividad, les proponemos realizar la puesta en común de lo trabajado en la actividad 1.

Probablemente, en la presentación y en el diálogo posterior frente a cada secuencia, se haya observado cómo los niños disfrutaban del juego y cómo iba creciendo su experticia. Uno de los objetivos en la educación inicial, justamente, es facilitar y promover la autonomía.

Es fundamental guiar la discusión teniendo en cuenta que, al ofrecer a los niños oportunidades sucesivas de jugar el mismo juego, estamos propiciando aprendizajes vinculados con las siguientes acciones:

☒ la confianza en la propia capacidad de adquirir conocimientos;

☒ un saludable grado de escepticismo frente a lo que dicen saber otras personas;

☒ la fuerza de voluntad para perseverar en el aprendizaje.

b. Para cerrar este momento, los invitamos a escuchar *Yo así no juego más* (Música: Litto Nebbia, Letra: Manuel González Gil).

*Si el juego es una carrera  
y solo gana el que llega,  
yo así no juego más.  
Si por ganar no me importa  
que vos te quedés sin torta  
yo así no juego más.  
Si el juego es una pelea  
y solo gana el que pega  
yo así no juego más.  
Si estás jugando conmigo  
y por ganar te lastimo  
yo así no juego más.  
Yo solo quiero jugar  
porque me gusta encontrar  
la risa que se perdió.  
Yo solo quiero jugar  
porque es la forma mejor  
de dejar pasar el sol  
¡No me quieran enseñar  
cómo se debe jugar  
que al juego lo inventé yo!*

### Tercer momento

#### El juego como propiedad del jugador (60 minutos)

##### Actividad 1(30 min)

Entre todos y en pequeños grupos

##### Actividad 2(10 min)

Individual

##### Actividad 3(20 min)

Entre todos

#### Actividad 1

(30 min)

Entre todos y en pequeños grupos

a. Les proponemos observar 2 breves videos en donde se presentan 2 modos de jugar el mismo juego. Ambos jardines son estatales, uno ubicado en una zona rural de la Provincia de Salta, y el otro en una zona urbana de Bahía Blanca, Provincia de Bs. As. En el primero, la maestra juega con los niños, mientras que en el segundo, los niños juegan solos en el patio.

b. En pequeños grupos, los invitamos a realizar un análisis comparativo y describir los siguientes puntos:

☐ aspectos comunes y diferentes en cuanto al formato del juego y los modos de apropiación;

☐ observar cómo los niños lo juegan a fin de diferenciar estrategias que aparecen al comienzo del aprendizaje de un juego y cuando ya es propiedad de los jugadores;

☐ si usted fuera maestra del grupo que juega solo, ¿cuáles serían las posibles intervenciones que podría hacer para que los niños jueguen mejor ese juego? ¿Cuándo las haría?

El siguiente cuadro podrá servir de ayuda para realizar el análisis.

	Comunidad Wichi	Jardín estatal
Aspectos comunes	Armado de la ronda.	

	<p>Secuencia: canto-pregunta-respuesta.</p> <p>Correr-ser atrapado-iniciar nuevamente la secuencia.</p>	
<b>Aspectos distintos</b>	<p>La respuesta del lobo.</p> <p>Sentarse o permanecer de pie a la espera de la respuesta del lobo.</p> <p>Correr de la mano o correr cada uno por su lado.</p> <p>La presencia de la maestra sosteniendo el juego/los niños juegan solos.</p>	
<b>Posibles modos de intervención a fin de potenciar la posibilidad de jugar mejor</b>	<p>Los niños ya comprendieron el lugar del lobo y la secuencia pregunta - respuesta.</p> <p>Habría que considerar si es posible que sostengan el canto y la ronda por si solos sin la presencia de la maestra y se dan cuenta, cómo continúa el juego una vez atrapado el próximo lobo.</p>	<p>Los niños juegan respetando el ritmo de pregunta-respuesta, salen a correr sin esperar ser atrapados (comprendieron la complementariedad de los roles).</p> <p>Se podría avanzar en el orden lógico de la respuesta que provoca/anticipa la salida del lobo.</p> <p>Ej.: si se puso los zapatos, no puede ponerse luego las medias. Esto hace que llegue un momento en que ya no hay más posibilidad en la respuesta que salir a atrapar.</p>

## Actividad 2

(10 min)

Individual

De los juegos que realizaron durante el Proyecto, les proponemos elegir uno que les haya gustado especialmente a los niños de su sala y que puedan decir en una frase, por qué sucedió eso.

## Actividad 3

(20 min)

Entre todos

El objetivo de este momento es realizar una planificación anticipada del próximo año, en cuanto a generar o comenzar a delinear un proyecto de juego que garantice que los niños egresen del Jardín con un repertorio lúdico de ± 10 juegos con reglas.

A modo de cierre, es importante resaltar las razones del punto central del Proyecto: ¡¡Enseñar a jugar!!

- Porque es importante saber juegos que se comparten con otros que son parte de nuestro entorno social y nuestra cultura.
- Porque en el momento del jugar se tensionan conocimientos y desarrollos esenciales para aprendizaje del niño que no se dan tan claramente en otras situaciones.
- Los niños además de aprender el juego en sí mismo aprenden:
  - a compartir una situación social particular con otros miembros de su comunidad;
  - a ajustar sus acciones a reglas pautadas externamente;
  - a aplazar su deseo inmediato a los fines hacer posible el juego;
  - a “cumplir su parte” en esa particular interacción sin la cual no hay juego posible.
  - a pensar con el otro y a entender que el otro también piensa qué hacer para ganar y para que el otro no gane implica pensar en simultáneo en 2 direcciones entender que el otro tiene mente.
  - a aceptar los roles que le tocan y aceptar los aparentes fracasos en el curso de un juego.

Es decir, lo primordial es enseñar los juegos y jugar de modo que se pueda aprender a ser jugador. El centro de la escena tiene que ser el juego en sí mismo.

### **Materiales de referencia**

- Batiuk, V. (Coord.), Sarlé P., Rodríguez Saenz, I., Rodríguez de Pastorino, E. (2017). “La Rayuela. Al cielo y más allá 1<sup>ra</sup> parte”. *En Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*. OEI. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>(última visita 5 de diciembre 2017).
- Batiuk, V. (Coord.), Sarlé P., Rodríguez Saenz I., Rodríguez de Pastorino E. (2017). “La Rayuela. Al cielo y más allá 2<sup>da</sup> parte”. *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*. OEI. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>(última visita 5 de diciembre 2017).
- Batiuk, V. (Coord.), Sarlé P., Rodríguez Saenz I., Rodríguez de Pastorino E. (2017). “Lobo está. Prepara el caballo”. *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*. O.E.I. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/>(última visita 5 de diciembre 2017).

- Batiuk, V. (Coord.), Sarlé P. Rodríguez Saenz I. Rodríguez de Pastorino E. (2017). “Lobo está. Patrimonio de los niños”. *Serie Audiovisual Prácticas en juego. Enseñar a jugar en el Nivel Inicial*. OEI. Disponible en <http://oei.org.ar/new/areas-de-cooperacion/educacion-infantil/> (última visita 5 de diciembre 2017).
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sarlé, P. (2011) “Juego y educación inicial sobre la mediación del maestro en los juegos con reglas convencionales”. En Laffranconi, S. (Coord.) *Juego y Educación Inicial*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. (última visita 5 de diciembre 2017).
- Sarlé P. (2016). *La felicidad de jugar. Inicio Vol 5, N°2*. Publicado en Reladei. Recuperado de <http://redaberta.usc.es/reladei/index.php/reladei/article/view/346/pdf> (último acceso 2 de Noviembre 2017).