

Rawson, 08 de Mayo de 2025

**ANEXO-CIRCULAR TÉCNICA DGEI N° 02 /25 :
Enseñar a jugar en Educación Inicial- Juegos posibles.**

Juego dramático.

El **juego dramático** tiene como base el juego de simulación o simbólico en tanto estructura didáctica se caracteriza por:

- Ofrecer una alternativa de juego para todo el grupo (juego dramático como dispositivo grupal) o para un subgrupo en el rincón de dramatizaciones (juego dramático en pequeños grupos) durante el período de juego-trabajo.
- Enfocarse en el juego de roles, especialmente en el juego del “como si”.
- Brindar a los niños y niñas la oportunidad de elegir entre diferentes roles, materiales, escenarios, entre otros.

El juego dramático proporciona a las y los niños la posibilidad de:

- Representar diversos roles sociales o imaginarios.
- Interactuar tanto en un pequeño grupo como en el grupo total al mismo tiempo.
- Elegir materiales y roles que desean desempeñar.
- Sistematizar información sobre diferentes contextos sociales.

El rol del o la docente en el juego dramático consiste en:

- Crear, junto con los niños y niñas, el escenario, o bien armarlo previamente.
- Configurar diversos espacios, caracterizarlos y ambientarlos, utilizando muebles y elementos reales o ficticios que funcionen como utilería disponible para el juego.
- Proponer distintos temas de juego, incluyendo también las sugerencias de los niños y niñas, o habilitar espacios donde puedan desarrollarse temáticas que surjan espontáneamente de ellos.
- Enriquecer / ampliar la experiencia de los niños y niñas sobre su realidad.
- Presentar materiales con diversos grados de estructuración, asegurándose de que haya suficiente cantidad según el número de participantes.
- Coordinar la elección de roles y la distribución de materiales.
- Fomentar el inicio del juego, si es necesario, interpretando diferentes roles para motivar la actividad.

- Observar con atención los diferentes desarrollos del juego, para enriquecer las siguientes propuestas.
- Mediar en caso de conflictos que puedan surgir durante el juego.
- Transmitir los modos sociales de actuación correspondientes a los diferentes roles representados, promoviendo una comprensión más profunda de las normas y dinámicas sociales.

Patricia Sarlé considera al juego dramático como un dispositivo didáctico con una organización específica y cuya estructura consta de cuatro momentos: la presentación de temas con la distribución de roles, organización del material y del ambiente de juego, el juego propiamente dicho (desarrollo), el orden de los materiales, y el diálogo sobre lo actuado.

El juego dramático implica un esfuerzo comunicativo por parte de los niños al servicio del devenir del juego, ya que el guión del juego no está planteado de entrada. La relevancia del mismo reside en el hecho de que promueve el desarrollo de la autorregulación, esto es, de un conjunto de capacidades mentales, complejas que incluyen control del impulso y emoción, autoorganización del pensamiento y del comportamiento, planificación, autoconfianza, interacción social efectiva con sus pares, representación simbólica y seguimiento de reglas sociales.

Este tipo de juego genera una situación dinámica en la que se reconstruyen eventos, se establecen y asumen roles, se planifican acciones a ser realizadas por los y las participantes. Poniéndose en acción múltiples aprendizajes de forma integral.

Escenarios lúdicos

El docente que coordina es quien oficia como un **alfabetizador lúdico**, un acompañante y facilitador/a que tiene que estar disponible como soporte del juego, pero nunca involucrado por completo. El exceso de intervención rompe el clima del juego y el protagonismo de los niños/as.

¿Cómo habilitar los escenarios lúdicos?

- Con reglas claras para poder dar inicio y jugar.
- El clima de juego debe favorecer la creación e imaginación.
- Tiene que haber combinación de diferentes materiales: cintas, telas, texturas, transparencias y opacidades, superficies lisas, ásperas, rugosas. Todo lo que

potencie los diferentes sentidos.

- Cuanto más rico sea el despliegue lúdico, más serán los caminos alternativos que se habiliten para estructurar su pensamiento, crear estrategias de acción, lograr entablar y afianzar vínculos afectivos y sociales enriquecedores.” (Ayuso–Guardia, 2004) A partir del juego en tanto práctica lúdica, las niñas y los niños van construyendo su subjetividad, establecen lazos sociales y se incorporan a la cultura.
- Estos espacios lúdicos facilitan múltiples posibilidades para dar rienda a una aventura plena, además de habilitar diversos caminos por donde transitar, por donde descubrir, por donde inventar. Deja inaugurados mundos imaginarios, posibles, de ficción y creados con solo sus ganas de hacer e interpelar.

Juego de construcción.

Una de las principales características del juego de construcción es su capacidad para fomentar comportamientos flexibles y variados. Los niños tienen la oportunidad de explorar las diversas propiedades combinatorias de sus acciones sobre los objetos, lo que les permite resolver problemas de manera más creativa y eficiente (Sarlé, 2005: 73-75). En este sentido, los juegos de construcción ofrecen una ventaja que otros juegos no proporcionan, ya que facilitan la invención a través de la combinación de objetos. Esto los convierte en una actividad fascinante, tanto para las niñas, los niños como también para las y los adultos, al permitirles manipular objetos, dominarlos y expresar sus ideas sobre los artefactos y escenas que crean al construir.

Además proporcionan un espacio importante para que los niños y niñas planifiquen, expliquen y comenten lo que están haciendo. Asimismo, favorecen el aprendizaje de habilidades motrices y resolución de problemas. Algunos contribuyen a desarrollar fuerza y destreza corporal, control inhibitorio, otros velocidad y aprendizaje de múltiples contenidos. En la mayoría se ven implicados procesos cognitivos como, atención conjunta, memoria de trabajo, planificación y Análisis-Síntesis.

¿Qué puede hacer la escuela respecto a este tipo de juegos?

Principalmente, dos cosas:

- Enriquecer la experiencia de los niños para estimular su imaginación.
- Ofrecer una variedad de objetos para construir .

El papel del o la docente.

El papel docente es fundamental para enriquecer los temas o modelos para jugar, así como los tipos de objetos para construir. Esta dependencia doble (del modelo y del objeto) lleva a los niños y niñas a comportarse de manera más racional y consciente dentro del juego. De este modo, una actividad que inicialmente es espontánea y autorregulada se transforma en algo más consciente y voluntario. Estos dos aspectos son esenciales cuando se considera la construcción del conocimiento y marcan la diferencia entre el juego como una actividad natural de las y los niños y el juego en el contexto escolar (Sarlé y Rodríguez, 2005).

La intervención del educador o educadora se enfoca en dos aspectos clave:

- La directriz del juego, que guía o no el tipo de producto esperado (por ejemplo: Jugamos a construir versus Jugamos a construir casas).
- La elección de los materiales, asegurándose de que cumplan con los requisitos de la actividad y sean suficientes en cantidad para maximizar las oportunidades de juego de los niños y niñas.

Durante el juego, el o la docente puede involucrarse activamente construyendo junto con los niños, sugiriendo ideas, resolviendo problemas prácticos, introduciendo nuevos materiales, entre otras acciones.

Las intervenciones encuentran su sustento en la “mirada” atenta y la comprensión por parte del o la docente del juego de los niños y niñas en el marco de la propuesta. Así, las preguntas que puede formular el o la docente a lo largo del juego serán fundamentales para lograr una situación didáctica enriquecedora desde el punto de vista del juego de construcción. Algunas preguntas disparadoras pueden ser: ¿Cómo logramos que este bloque no se caiga? ¿Cómo hacemos para que los autos puedan pasar? ¿Cómo logramos que no se desarme el camino al pasar con los autos a velocidad? ¿Este puente puede soportar que un auto pase por arriba? El puente se cae cuando pasan los camiones, ¿cómo podemos resolverlo?

En relación a las intervenciones es necesario considerar la formulación de las consignas de juego, tanto para alentar y movilizar el juego como para promover diversas formas de resolución de los problemas a través del mismo.

Juego reglado

¿Qué beneficios brindan los juegos reglados a los niños y niñas de nivel inicial?

Entre otras cosas, ofrecen la oportunidad de:

Interactuar con los demás en juegos, a seguir reglas y pautas, a considerar la perspectiva del otro u otra, lo que implica el comienzo del proceso de descentración del pensamiento, a esperar su turno para participar, a desarrollar diversas estrategias para alcanzar el objetivo del juego y ganar, a reflexionar sobre las tácticas empleadas y los logros conseguidos, y a disfrutar de un momento en conjunto.

Favorece los momentos de reflexión para comunicar, dialogar, confrontar ideas, buscando respuestas junto a otros y otras, equivocándose y volviendo a intentar, explicando lo realizado y comunicando lo aprendido.

La intervención del docente ha de ser enseñando el juego jugando con los niños y niñas, mostrando en acción las reglas del juego. Las mismas tienen que ser explicadas.

Mientras los niños y niñas juegan el o la docente será una **observadora experta** para poder realizar las intervenciones adecuadas siempre fomentando el pensamiento de estrategias y no diciendo la solución. En los juegos reglados se necesita jugar varias veces para que los y las estudiantes interioricen las reglas, es común que al comienzo quieran transgredirlas, en ese caso también es relevante que las y los otros participantes verbalicen y recuerden las normas de juego.

Asimismo, en los juegos reglados, los roles son interdependientes, opuestos y cooperativos: las y los jugadores dependen unos de otros para poder participar, tienen objetivos contrapuestos que fomentan la comparación de métodos y resultados, mientras cooperan para lograr acuerdos que permiten mantener la experiencia de juego. Durante el juego, las reglas sirven como un referente para evaluar tanto las acciones propias como las de las y los demás jugadores, tomar decisiones, prever resultados, identificar errores y comparar los resultados obtenidos. Los intercambios a través de la acción y la palabra, enfocados en establecer acuerdos, organizar los materiales necesarios para el juego, analizar jugadas y explicar las reglas, favorecen avances en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas.

El trabajo en pequeños grupos.

Es común la organización en pequeños grupos al momento de jugar juegos

reglados, sin embargo cabe aclarar que este tipo de modalidad no es algo natural o automática, sino que requiere un proceso de enseñanza. El o la docente, partiendo del contenido seleccionado, debe organizar situaciones de aprendizaje que fomenten la interacción de los niños y niñas de diversas maneras. Para ello, es necesario planificar aspectos como: el criterio de agrupamiento, los materiales, las consignas, los espacios, las intervenciones del o la docente, las características y desafíos individuales de cada estudiante, y otras variables que puedan surgir. Es fundamental tener en cuenta que el intercambio entre los niños y niñas es una oportunidad para generar nuevos aprendizajes y ampliar su comprensión de la situación.

Al organizar el trabajo en pequeños grupos, tanto entre niños y niñas de la misma edad como de diferentes edades, se facilitan diversas formas de interacción que el o la docente puede fomentar. Entre ellas se encuentran: la **interacción imitativa**, que ocurre cuando un niño o niña observa a otro resolver una situación y obtiene ideas para resolver la suya propia; la **interacción tutorial**, en la que un niño o niña con más conocimientos ayuda a otro u otra a avanzar; la **interacción complementaria o colaborativa**, en la que los mismos se organizan y se ponen de acuerdo para cumplir roles diferentes y lograr un objetivo común; y la **interacción cooperativa**, en la que no se reparte la tarea, sino que todos y todas trabajan juntos para resolver una situación desconocida, participando activamente la totalidad de las y los involucrados.

Los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son una parte importante del patrimonio cultural que, durante mucho tiempo, se transmitieron de generación en generación. Sin embargo, su práctica ha ido disminuyendo, lo que ha resultado en un conocimiento limitado de estos juegos por parte de las y los niños. Además, estas experiencias de juego son escasas tanto en el ámbito escolar como en las propuestas educativas, a pesar de ser muy valiosas para los procesos de aprendizaje que facilitan. Se considera que el Nivel Inicial es un espacio adecuado para recuperar estos juegos tradicionales y convertirlos en una parte fundamental de la enseñanza.

Los juegos con reglas establecidas se distinguen por contar con un conjunto de normas claras y sistemáticas que se enuncian antes de empezar y se mantienen durante toda la actividad. Estas reglas regulan la participación y las acciones de las y los jugadores, así como la meta de cada juego. También fomentan en las y los jugadores habilidades como la comparación de resultados, el análisis del juego, la adaptación del

comportamiento y la creación de estrategias. Solo a través de estos procesos es posible comprender el propósito del juego, asimilar sus reglas y enseñarlas a otras personas.

Aunque a menudo se asocia a los juegos de mesa con reglas convencionales, los juegos tradicionales también forman parte de este tipo. A diferencia de los juegos de mesa (como loterías, cartas, dados, etc.), los juegos tradicionales incluyen movimientos físicos, canciones o frases que se repiten en momentos específicos.

Juegos como "las manchas", "¿lobo está?", "Pato Ñato", "las escondidas" y las rondas, implican destreza, velocidad, fuerza y puntería; son juegos conocidos, aunque a veces no se valoran en su carácter de juegos con reglas convencionales. Al reflexionar sobre las situaciones de enseñanza y aprendizaje de los juegos, es importante considerar el valor de enseñar juegos en el Nivel Inicial y anticipar también los juegos que se pueden proponer en el patio. Esta reflexión permite diferenciar entre simplemente decir "salgan al patio" y "vamos a jugar al patio", ya que destaca la importancia de ver el patio como un espacio dentro del jardín donde se pueden enseñar nuevos juegos, dar la opción de elegir qué jugar, con quién y con qué, o decidir otras actividades que no sean juegos.

La enseñanza de los juegos tradicionales en el patio comienza con el docente estableciendo las reglas, actuando como modelo al jugar con las y los niños y colaborando en la recuperación de las normas antes y durante el juego. Gradualmente, esta responsabilidad se transferirá a algún integrante del grupo. El proceso de enseñanza se centrará en fomentar la comprensión de las reglas y la dinámica del juego, con el objetivo de que los niños y niñas puedan organizarse y jugar de manera autónoma los juegos que han aprendido a través de las propuestas.

Cada niño o niña aprende los juegos de manera única, por lo que, aunque se repitan juegos previamente jugados en el aula, algunos de ellos o ellas pueden requerir la participación activa del o la docente. El conocimiento de este sobre cada juego le permitirá hacer adaptaciones para ayudar a todas y todos los niños a comprender las reglas. En las propuestas centradas en el área de juego, que son distintas a aquellas en las que el juego se usa como estrategia para enseñar otros contenidos, la o el docente debe analizar didácticamente cada juego y considerar los distintos aprendizajes y desafíos que cada uno implica.

La recopilación de juegos de años anteriores, los que se aprenden en las horas de Educación Física y Música, o los que se transmiten en el entorno familiar, es el punto de partida para planificar los juegos que se enseñarán cada año. Esta selección puede realizarse de forma anual o semestral, permitiendo al docente evaluar las propuestas en

términos de continuidad, variación y complejidad.

En el trabajo cotidiano con el grupo, un listado de juegos en una pared del aula puede ser una herramienta útil para consultar antes de salir al patio. Este listado puede fomentar intercambios y acuerdos entre los niños y niñas, facilitando la organización de los juegos, la selección de materiales y las decisiones del o la docente sobre nuevos juegos para enseñar.

Los juegos “grupales” (con canciones, con rimas,..)

Todos los juegos requieren conocimientos vinculados a diversas áreas del saber para poder ser jugados. En este sentido, los JUEGOS GRUPALES se distinguen por:

- Estar enfocados en trabajar distintos campos del conocimiento o aspectos del desarrollo. Por ejemplo, pueden incluir juegos motores, literarios, físicos, lógicos, corporales, matemáticos, de integración grupal, de reconocimiento, entre otros.
- Pueden ser presentados para el desarrollo de la conciencia fonológica (juegos con rimas).
- Pueden ser propuestos al grupo completo, a pequeños grupos o también juegos individuales.
- Incluirse como opciones dentro de un espacio donde los niños puedan elegir durante el juego-trabajo, recuperando la idea del “Rincón de Juegos tranquilos” donde se ofrecen juegos como ensartes, rompecabezas, tangram, loterías, dominós, juegos de mesa diversos, entre otros, adaptados según la edad de los niños o niñas.

Estos juegos brindan al niño o niña la oportunidad de:

- Interactuar con sus pares.
- Aprender contenidos relacionados con diferentes campos del conocimiento o aspectos del desarrollo.
- Adquirir aprendizajes específicos según el tipo de juego.

El rol del o la docente es:

- Presentar los juegos jugando junto a niños y niñas (en un pequeño grupo frente

al grupo total).

- Observar cómo se desarrollan los juegos en los subgrupos pequeños e intervenir cuando sea necesario, según lo solicite el grupo.
- Socializar las soluciones o métodos de resolución surgidos en los pequeños

grupos ante el grupo completo en el caso de juegos de matemáticas por ejemplo.

El Juego-trabajo.

“Entendemos al juego como un entramado de saberes que pone en acto un jugador o jugadora para dar existencia a la actividad juego. Al jugar estos saberes interactúan, se entretienen conformando un formato particular que hace de esa situación única.

Ese juego para ser jugado no volverá a repetirse nunca más de la misma forma. El formato tal vez se repita pero el estado de los saberes en algún aspecto habrá cambiado” (Jorge Ullúa, 2008)

De la cita anterior surgen aspectos relacionados al concepto de juego- trabajo: es un formato específico, implica la vinculación de ciertos saberes (contenidos/ campos) y da lugar a variaciones porque nunca los niños y niñas vuelven a jugar de la misma manera. Si la propuesta es hacer puentes y túneles, seguramente la segunda vez que juegan a construir, habiendo aprendido de aciertos y errores anteriores, sus construcciones serán más precisas.

El juego-trabajo es un enfoque pedagógico que se caracteriza por la presentación simultánea de diversas actividades o juegos, permitiendo a los niños y niñas elegir entre distintas propuestas. Su organización se basa en la multitarea, ofreciendo opciones relacionadas con diferentes áreas del conocimiento o aspectos del desarrollo infantil. Estas actividades pueden integrarse con los contenidos de proyectos didácticos que se estén llevando a cabo en las aulas. Esta modalidad es particularmente adecuada para infantes menores de seis años, ya que fomenta la participación e interacción en pequeños grupos, lo que favorece el desarrollo de su autonomía y la toma de decisiones.

En este modelo, los niños y niñas tienen la oportunidad de decidir qué actividad realizar, ya sea de forma individual o en pequeños grupos, eligiendo entre las alternativas presentadas. Además, pueden gestionar su tiempo y forma de trabajo, desarrollando su autonomía y enfrentándose a desafíos presentados por los materiales

disponibles.

El docente debe considerar que las propuestas sean variadas, interesantes, y conocidas por las y los niños, ya que no pueden elegir lo que no conocen. También se debe evitar imponer restricciones que limiten la autonomía, como limitar la cantidad de niños o niñas por rincón.

La o el docente debe observar atentamente a los niños, niñas y grupos para identificar aquellos que necesiten apoyo, interviniendo para generar situaciones que favorezcan nuevos aprendizajes o fortalezcan los existentes. Es importante reflexionar si el juego-trabajo debe considerarse un juego "libre". En algunos casos, los docentes optan por ofrecer a los niños la posibilidad de jugar en los sectores de juego sin una planificación detallada, lo que se conoce como "juego libre en sectores" (estos momentos deben ser poco frecuentes, primando el juego planificado). Según P. Sarlé (2001), esta modalidad mantiene la estructura y organización del juego-trabajo, pero se desvincula de los contenidos educativos y reduce la intervención del maestro. Sin embargo, el juego-trabajo ofrece libertad en el sentido de que permite a los niños y niñas tomar decisiones sobre su actividad y organizarlas de acuerdo con sus preferencias, lo cual es distinto a actividades dirigidas a todo el grupo.

Esta reflexión nos lleva a preguntarnos qué entendemos por “libertad” en la Escuela de Nivel Inicial. Si por “libre” se entiende la capacidad del niño o niña para elegir entre diversas opciones, organizar su tiempo y desarrollar sus proyectos de juego, el juego-trabajo sí puede considerarse una propuesta lúdica “libre”, ya que permite al niño o niña tomar decisiones sobre el desarrollo de la actividad, lo cual es muy distinto de las actividades dirigidas a todo el grupo.

La dinámica de esta propuesta involucra diferentes etapas: planificación, desarrollo, organización y evaluación, que se manifiestan durante toda la actividad, desde su inicio hasta su cierre. Estos momentos no deben interpretarse de manera estrictamente lineal, ya que, aunque al principio se coordina al grupo para planificar el juego, esta planificación continúa ajustándose y reconsiderándose durante el desarrollo, cuando los niños realizan modificaciones sobre lo que habían planeado.

Lo mismo ocurre con la evaluación, que puede llevarse a cabo en distintos momentos, cuando los niños y niñas comparan lo que han logrado con lo que se habían propuesto, sin esperar al final. El orden se llevará a cabo al finalizar la actividad, según lo decida el docente, o puede realizarse tras la evaluación. La evaluación no se limita a

verificar si los sectores de juego están ordenados, sino que busca que los niños reflexionen sobre sus procesos y productos, compartiéndolos con sus compañeros. El o la docente debe garantizar que se respeten las distintas formas de trabajo y producción de los subgrupos. Durante el desarrollo, la o el docente debe observar atentamente para identificar a los niños, niñas o grupos que necesiten su intervención para comenzar su actividad, y luego integrarse a los diferentes subgrupos según sea necesario para fomentar nuevos aprendizajes o reforzar los que ya poseen.

En resumen, los aspectos clave del juego-trabajo como estrategia didáctica son:

- Su **organización está basada en la multitarea.**
- La posibilidad de que los niños o niñas elijan libremente entre las alternativas presentadas.
- Se promueve la interacción con otros y a la vez la autonomía.

Bibliografía:

Dirección Provincial de Educación Inicial, Subsecretaría de Educación (2015). *El patio como espacio de juego en el jardín de infantes: Orientaciones para la planificación* (Documento de trabajo No. 3). Buenos Aires.

Malajovich, A. (2019). *Volver a pensar la práctica en el jardín de infantes*. Dirección General de Educación Inicial, Ministerio de Educación de la Pampa.

Sarlé, P., & Rosas, R. (2005). *Juegos de construcción y construcción del conocimiento*. Miño y Dávila, Buenos Aires.

Ullua, J. (2008). *Volver a jugar en el jardín*. Homo Sapiens, Buenos Aires.



12

Violante, R. (1997). *Juego trabajo: Algunos puntos para reflexionar sobre su implementación*. Ficha de trabajo, mimeo.
Violante, R. (2010). *Juego de construcción: ¿Solo con bloques?* Educared. <http://www.educared.org/global/dilemas>. (Fecha de consulta: julio de 2010).

Violante, R. (2001). *Enseñanza en la educación inicial I y II*. Documento para el debate curricular. Dirección Currícula, Secretaría de Educación, GCBA. <http://estatico.buenosaires.gov.ar/areas/educacion/curricula/fdpdf/meniiy2web.pdf>

Violante, R. (2001). *Juego y enseñanza*. Anexo del documento: Enseñanza en la educación inicial I y II. Documento para el debate curricular. Dirección Currícula, Secretaría de Educación, GCBA.

Violante, R. (1997). Los juegos grupales en el nivel inicial: Una oportunidad para enseñar matemática. *Revista profesional docente: Caminos de ida y vuelta*, 2(11), noviembre.

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Directora General:

Profesora: Paola Leal

Equipo técnico:

Profesora: Karina Borquez

Profesora: Pamela De Marco

Profesora: Maria Eugenia Diaz