

Secretaría de Educación del Partido de Gral. Pueyrredon  
Instituto Superior de Formación Docente "Almafuerte"

El nivel inicial en juego.  
Proyectos que abren puertas

Autores  
Fernada Perez / Pablo Migliorata



EDUCACIÓN  
MGP  
MAR DEL PLATA  
BATÁN



1965  
EDUCACIÓN MGP  
2015



---

## **Autoridades**

Intendente: Contador Gustavo Pulti

Secretaria de Educación: Mg. Monica Rodríguez Sammartino

Subsecretario de Educación: Prof. Manuel Paz

Directora de Educación Prof. Silvia di Filippo

Supervisora de Nivel Superior y Artística Superior: Prof. Susana Vidal

Supervisora de Nivel Primario: Lic. Graciela Battilana

Supervisora de Nivel Inicial: Prof. Virginia Fueyo

Supervisora Nivel Secundario: Prof. Viviana Salas

Supervisora de Rama Especializada: Lic. Adriana Giaquinta

## **I.S.F.D. Almafuerde**

Directora: Prof Alicia Braña

Regente: Prof María Galluzzi

Migliorata, Pablo

El nivel inicial en juego, proyectos que abren puertas / Pablo Migliorata ; Fernanda Pérez. - 1a ed edición especial. - Mar del Plata : Instituto Superior de Formación Docente Almagro, 2015.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

Edición para Instituto Superior de Formación Docente Almagro

ISBN 978-987-23743-9-6

1. Jardín de Infantes. 2. Juego Educativo. I. Pérez, Fernanda II. Título

CDD 372.21

## PRÓLOGO

Pensar el espacio de desarrollo profesional docente es mucho más que diseñar cursos dictados por expertos para proporcionar el dominio de procedimientos que prometen ciertos resultados.

La oferta de nuestra institución, enmarcada en las políticas educativas actuales, está centrada en la enseñanza desde una perspectiva de diálogo con las prácticas situadas, los saberes docentes, las demandas que plantean los nuevos escenarios sociales y culturales y el contenido académico.

El recorrido que se presenta en el libro, desde la propuesta inicial, es atravesado por las diversas miradas teóricas que dan cuenta de las tradiciones históricas y las invitaciones a descubrir nuevos saberes para interpretar las prescripciones curriculares, culminando con las propuestas concretas de los docentes participantes del espacio formativo que dan cuenta del proceso realizado.

Los encuentros de formación docente se presentan como espacios de confianza donde pensar la prácticas, abriendo la posibilidad de plantear preguntas, de escuchar ideas, espacios de circulación de saberes “para ser estudiados y debatidos por quienes buscan significar sus prácticas”.<sup>1</sup>

Se trata de interpelar nuestros propios discursos, problematizar nuestras propias ideas frente a las propuestas curriculares en el contexto de nuestras instituciones.

El amplio universo de frentes a los que debe responder el maestro/a muchas veces dificulta los espacios de reflexión, pero también enriquece la mirada. La oportunidad de participar con otros docentes en propuestas de formación contribuye a poder pensar en nos-otros y con los otros el ejercicio de una tarea tan compleja como la de enseñar.

No existen propuestas válidas para todas las situaciones ni repertorios que garanticen el éxito, por lo que creemos resulta necesario ofrecer espacios como este, que integren los saberes disciplinares, teóricos y prácticos situados, con diferentes sujetos, con diferentes miradas y experiencias profesionales, para ponerlos en diálogo desde el trabajo colaborativo y de apertura a la crítica, desde un compromiso epistemológico, ético y político en contraposición a una cultura de trabajo aislada.

Si bien los procesos de aprendizaje se desarrollan en cada uno de nosotros de diferentes maneras, la construcción colectiva de conocimientos permite ampliar el análisis y la reflexión.

La participación de docentes disponibles, abiertos, reflexivos, con buena escucha y con intenciones de brindarse y dejarse sorprender, favoreció sin duda la concreción de esta propuesta.

“Publicar para nosotros es COMPARTIR y tiene el sentido de detenerse en el campo por un momento, ver los logros y recomenzar cuestionando lo logrado en la práctica para encontrar otra mirada”.<sup>2</sup>

*“Un cierre que no cierre”, tomando una idea de Spinoza “estamos en el medio”.*

Si bien este es el final, deseamos que los ecos de este recorrido compartido acompañen un proceso de nuevos interrogantes y nuevos encuentros.

**I.S.FD.Almafuerte**

---

1 Edelstein, G (2011) *Formar y formarse en la enseñanza*. Bs As, Argentina: Paidós

2 Enseñar y aprender en comunidades socialmente desfavorecidas. (2007) Compilado por Lespada Juan Carlos, Mar del Plata, Argentina: ISFD Almafuerte

El juego no es una actividad como cualquiera. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo.

**Sheines, Graciela. *Juegos inocentes, juegos terribles.***

### **Palabras preliminares**

El taller comenzó con la metáfora de las puertas que se abren enunciada en su título. Y eso no es poco decir, porque sentirse convocado por el poder de una metáfora a participar los sábados a la mañana de una capacitación en juego, nos da una idea bastante cabal del "perfil" de los participantes. Esta compilación surge de las ganas de compartir el trabajo colaborativo realizado a lo largo de los encuentros. y, como no podía ser de otra manera, comienza también con una metáfora, que sintetiza el espíritu con el que pensamos el taller y, creemos, fue vivenciado por los docentes.

#### *La llave de Josefina*

Iris Rivera

Hay gente que no tiene paciencia para leer historias.

Acá se cuenta que Josefina iba caminando y encontró una llave. Una llave sin dueño. Josefina la levantó y siguió andando.

Seis pasos más allá encontró un árbol. Con la llave abrió la puerta del árbol y entró. Vio cómo subía la savia hasta las ramas y subió con la savia.

Y llegó a una hoja y a una flor. Se asomó a la orilla de un pétalo, vio venir a una abeja y la vio aterrizar.

Con la llave, Josefina abrió la puerta de la abeja y entró.

La oyó zumbar desde adentro, conoció el sabor del néctar y el peso del polen.

Y voló hasta un panal.

Con la llave abrió la puerta del panal, abrió la puerta de una gota de miel y entró y goteó sobre la zapatilla de un hombre que juntaba la miel.

Hay gente que en esta parte ya se aburría y prende la tele. Pero la historia dice que, con la llave, Josefina abrió la puerta del hombre y entró. Y sintió lo fuerte que quema el sol y cómo se cansa la cintura y que el agua es fresca. Y, con la mano del hombre, acarició a un perro común y silvestre.

Con la llave, Josefina abrió la puerta del perro y entró. Y les ladró a las gallinas, al gato y al cartero. Y después abrió la puerta del cartero, del gato, de las gallinas, de las limas para uñas, de las tortas de crema, de los banquitos petisos y de los grillos.

Hay gente que, a esta altura, ya se fue a tomar la leche. Pero la historia dice que, cuando estuvo segura de que esa llave abría todas las puertas, Josefina abrió la puerta de Josefina y entró.

Se sentó en el banquito petiso y, con la lima para uñas, se puso a hacer otra llave distinta a la primera, pero igual.

Después se quedó sentada en el banquito, pensando. Josefina quiere elegir a quién darle la segunda llave. Porque no es cuestión de entregársela a cualquiera.

Pero si vos todavía estás ahí, si no prendiste la tele y no te fuiste a tomar la leche... acá la tenés, tomála. Porque dice Josefina que la llave es tuya.

## Bitácora colectiva

A lo largo de los encuentros, en forma rotativa, distintos actores fueron asumiendo la tarea de escribir la bitácora. Cada uno desde su perspectiva y con su propio estilo narrativo, fue contando las vivencias y las percepciones. A veces las narrativas fueron en pequeños grupos, otras veces, algunos se animaron a hacerlas en forma individual. La bitácora colectiva quedó así:

### Primer encuentro

En el primer encuentro del curso *El Nivel Inicial en juego. Proyectos que abren puertas* comenzamos formando una ronda en la cual el profesor Pablo Migliorata explicó las pautas administrativas y nos invitó a realizar una breve presentación.

A continuación adecuamos el espacio para jugar. Nucleadas en una ronda el profesor nos contó una breve historia acerca de unos indios que habitaban en esa tierra y que hacían el ritual de la canción "Tungui tutungui".

Luego de este juego nos mostró una tira de tela que, por el momento, sería una capa que nos otorgaba un poder. Con ella jugaríamos a ser superheroínas y villanas. Este juego consistía en que las villanas debían sacarles las capas a las superheroínas.

Al finalizar esta primera parte nos convertimos todas en superheroínas y villanas, la consigna consistía en cuidar nuestra capa y quitársela a las demás.



La tira de tela ahora, pasaría a ser una espada para jugar en parejas a un juego estático debiendo mantener un pie apoyado en un mismo punto, pudiendo mover las extremidades del cuerpo. Continuando en parejas, la tela se transformó en una venda para jugar al gallito ciego. Este debía descubrir nuestra ubicación para atraparnos mediante palmas y luego mediante toques.

Terminados estos juegos en parejas, el profesor nos dividió en tres grupos y nos invitó a jugar a “Viaje en la alfombra mágica de Aladino a través de los peligrosos cielos de Medio Oriente”. Las cintas se transformaron en la alfombra mágica para que el grupo logre atravesar el peligroso cielo. El primero en cruzar sería el ganador.



El profesor ahora nos dividió en dos grupos para jugar a “Mensaje a través del río caudaloso”. Un grupo quedaría en el centro siendo el río caudaloso y la mitad del otro grupo debía transmitir un mensaje a la otra mitad, con la complicación del río ruidoso. Luego se invirtieron los roles.



Para finalizar la jornada nos dividimos en grupos de seis personas para realizar la lectura de “Pedagogía del aburrido”. Debíamos extraer los conceptos principales para

luego relacionarlos con el juego simbólico cotidiano. En la puesta en común de este capítulo, todos llegamos a la conclusión de que hay una lucha de poder constante entre los niños que va más allá del egocentrismo particular de la edad ya que esta impuesta por los medios de comunicación y, en algunos casos, por la realidad en la que viven.

## **Segundo encuentro**

### **Una Crónica Fantasma**

Con el tiempo pisando los talones, llega el final de mi día. Es lunes 27 de Abril, 22: 30 hs. Un té de hierbas mentoladas me invitan a escribir. Idas y venidas, papeles, planillas, material didáctico, la directora que siempre pide algo nuevo. El Lobi – un títere muy amigo de los chicos del jardín – se toma un momento de relax, luego de haber jugado toda la tarde en un bosque lleno de aventuras. Mi cuerpo pide descanso, pero esta hoja que está en blanco pide el color de las palabras. Palabras que unidas unas con otras van a relatar lo que sucedió el sábado 25 de Abril del 2015 a las 9 hs de la mañana.

La ceniza volcánica hace la visibilidad escasa en la ciudad de Mar del Plata, minutos pasadas las 9 hs llego al Instituto Almafuerte, rápidamente bajo del auto y entro a un patio vacío y lo único que lo llena es el silencio. Relejo para un lado, para el otro y no veo a nadie. Como si algo hubiera anticipado la temática fantasma, parecía que había entrado en la casa fantasma. Un gato gris me da la bienvenida al primer piso y sale corriendo sigilosamente hacia las alturas de un paredón. De mis compañeros de curso ni noticia. Vuelvo a la planta baja y desde el centro del patio escucho algunas risas, dejándome llevar por ese sonido llego al tercer piso y ahí estaban, en una ronda los compañeros de curso. Una compañera me explica que recién terminaron de leer una crónica de lo sucedido en la clase pasada. Inmediatamente Pablo pregunta:

- ¿Quién se va hacer cargo de anotar lo las vivencias de esta clase?

El silencio vuelve a impregnar el espacio. Y con algún sentimiento de culpa por haber faltado la clase pasada, levanto la mano y digo:

- Yo me hago cargo de escribir.

Y acá me encuentro dando formato a este papel que se va cargando de palabras.

-Ropa cómoda y a las pistas- dijo Pablo... Me encuentro con Laura una ex compañera de la escuela, me dice que el curso lo está haciendo otra compañera (Antonella) compañía que da un color diferente a esta capacitación. La misma escalera que nos hizo subir, ahora nos hace bajar, el destino final es el patio. Un semicírculo y la presencia de un indio Tutungui rompe el hielo y nos hacen entrar en calor. Y como si fuera poco, un Duo Rioplatense – Francés nos compromete en un baile milonguero. La milonga del Batungue se hace presente. Me tomo un minuto y miro los rostros de mis compañeras/os, los mismos expresan alegría y diversión. Y es así los cuerpos hablan por sí solos. Hablan de lo que sienten, de lo que viven.

Pablo saca de unas bolsas los elementos y rápidamente se produce una combinación de bricolaje y Artatak, esto da como resultado la elaboración de un fantasma, hecho con una simple bolsa de nylon, un poco de papel de diario y una pelotita de telgopor. Con un poco de creatividad e ingenio nos ponemos a construir los fantasmitas. Se comparten charlas, técnicas de armado e ingeniería en materiales didácticos.





Ahora tenemos que usar la imaginación y también la inocencia, requisitos indispensables para que lo lúdico se ponga en marcha. Los fantasmas vuelan por los aires, pasan de una mano a la otra, se lanzan, se atrapan, se camina por todo el patio, las más extrovertidas se hacen presente con sus risas y con sus voces fuertes. Las más introvertidas quieren pasar desapercibidas por los rincones, pero eso no impide que todos de una u otra manera exploremos el material. Pablo y Fernanda nos llevan por objetivos claros, pasamos de la exploración al modelo y ahora tratamos de hacer lo que Pablo nos dice, lanzamos y recibimos al fantasma de determinada manera, con una mano, con la otra, lanzamos y aplaudimos solos, en parejas. De las parejas pasamos a los tríos y sin darnos cuenta subimos un nuevo escalón en las estrategias didácticas pasando del modelo a la resolución de problemas.



Ahora nos tenemos que poner de acuerdo y armar un juego con estos fantasmas. “La casa del fantasma” aclaramos, casa con S, pero desafiamos y combinamos casa con S y caza con Z. Es por eso que el pequeño patio del Instituto Almafuerite se llena de corridas. Se hace una alto en el camino y cada grupo puede explicar su juego. La explicación viene unida a la invitación a jugar es por eso que todos podemos compartir este gran espacio lúdico. Llegamos a una nueva instancia en las estrategias didácticas y la reflexión toma la armonía y la métrica de la poesía, cada grupo trata de expresar lo vivenciado en un par de párrafos.



Luego de escuchar las producciones volvemos a subir las escaleras, comienza la segunda parte del curso. De las mochilas comienzan a salir las galletitas, los equipos de mate una nueva instancia para compartir. La disposición de las sillas cambia y unos afiches de color azules se vuelven protagonistas. Una explicación de las estrategias de enseñanza utilizadas mientras jugábamos, da otro sentido a la actividad. "Didactisemos los fantasmas", diría Pablo Migliorata. Queriendo agregar una nueva palabra al vocabulario pedagógico. Nos ponemos a reflexionar sobre las problemáticas que observamos, que vivimos en nuestros ámbitos de trabajo, mientras Fernanda las transcribe en los afiches, la lista se hace extensa e interesante. De las mismas saldrán los proyectos que darán finalización a este curso. El grupo se divide en subgrupos y a trabajar se ha dicho, una pequeña hoja será la guía para empezar a proyectar.

Las agujas del reloj marcan las doce, es hora de dar finalización a este día de capacitación, de a poco las compañeras se van retirando y el silencio se vuelve dueño del lugar.

### **Tercer encuentro**

La jornada del sábado 2 de mayo se inicia con la narrativa del encuentro anterior. Seguidamente Pablo socializa una charla que se llevó a cabo en el Teatro Auditorium el pasado martes 28 de abril en la que participaron docentes de Municipalidad. La misma estuvo a cargo de Carlos Skliar, Doctor en Filosofía, con Especialidad en Problemas de la Comunicación Humana. Se rescatan algunos conceptos de dicha jornada tales como "Igualdad", "diversidad", que a su criterio resultan difíciles de pronunciar; comentan además que Skliar propone hablar desde el "afecto"...concepto que implica afectar y afectarse, un doble juego que motiva lo educativo y atraviesa el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se intercambian ideas entre las compañeras del curso que asistieron a la charla al igual que el profesor Pablo, concluyendo que se debe enseñar desde el "afecto", planteándonos como educadores el desafío de que valga la pena lo que vamos a enseñar..."dejar ser" a nuestros alumnos; "dejarlos en paz"... No desde la soledad sino desde el acompañamiento, creando las condiciones para que valga la pena aprender, leer, ser, etc.

Finalizado este espacio de reflexión los capacitadores nos invitan a jugar.

La primera consigna consiste en formar grupos para iniciar un juego. Para ello nos distribuyen etiquetas (que pegan en nuestra frente) con una escritura. El objetivo

consiste en adivinar que palabra está escrita en nuestra frente y agruparnos con un compañero/a que tenga algo de similitud. Se formaron grupos con nombres de editoriales, autores de literatura infantil, nombres de cuentos y generamos narrativos. Se debía adivinar que estaba escrito en la etiqueta, a través de pistas, haciendo preguntas.



Una vez formados los grupos comenzamos una carrera: Rally en la Biblioteca..... una propuesta de competencia. Los capacitadores acercan una mesa que tenía gran cantidad de libros y nos entregan una hoja con diversas consignas para buscar entre el material, como por ejemplo: un libro en blanco y negro; un libro que empiece con M, tres títulos de la Editorial....; etc. y lapicera para completar lo encontrado, dando como regla: sin esconder material a otros equipos

Surge una nueva propuesta de juego. Esta vez se nos propone observar una imagen entre los miembros del equipo; el objetivo era lograr el dibujo más parecido. El que observó cuenta a otro miembro del equipo lo observado, pasando el mensaje a otro y éste al último, quien debe dibujar lo escuchado por su compañero de grupo, procurando que sea lo más parecido posible al dibujo original. En esta propuesta vivimos la competencia y cómo influye lo subjetivo y lo que cada uno siente al momento de transmitir y jugar, vivenciamos como un mismo mensaje se carga de sentimientos y se puede interpretar y transmitir de diversas formas.

Finalizados los juegos, conversamos sobre la experiencia y acordamos: que cuanto más veces se juega a un juego más experto se convierten. Se conoce más el juego, se sabe cómo jugar y cada vez se juega con un objetivo diferente. Al momento de juego hay distintas maneras de resolverlo. Cuanto más se sabe, mejor se puede jugar y divertirse. La capacitadora Fernanda nos invita a reflexionar sobre los aspectos de la identidad que salieron a flote con el juego. Hablamos sobre las posibilidades y limitaciones de cada uno, las risas, la solidaridad...concluyendo que cada persona se puede definir por los juegos que quiere o prefiere jugar.

Se abre un nuevo espacio de trabajo. Ahora la consigna nos agrupa entre dos o tres participantes. Trabajamos con la lectura del artículo de Novedades Educativas “Jugar, enseñar y aprender” del módulo de la capacitación.

Los capacitadores entregan tres preguntas para debatir y reflexionar luego de la lectura.

Abrimos un nuevo espacio de intercambio en ronda total conversando sobre las conclusiones de cada grupo.

Desde el diseño curricular se legitima una práctica educativa, se prioriza el lugar del juego, adquiere preponderancia pues aparece como un área de enseñanza con



propósitos, contenidos y orientaciones didácticas específicas. La pedagogía lúdica considera que a veces el juego aparece encubierto y aquí es donde debemos reflexionar para que no se utilice como una forma engañosa de enseñar contenidos o solo con un fin educativo.

Los últimos minutos de la jornada se destinan a trabajar en los pequeños grupos conformados en el encuentro anterior para desarrollar el proyecto, como trabajo de grupo. Luego de haber trabajado con la contextualización de la institución y haber definido el punto de partida donde se llevara a cabo la propuesta se nos invita a seleccionar propósitos del Diseño Curricular y algunos contenidos de cada eje para comenzar a definir aspectos organizativos. De esta manera comenzamos a elaborar el segundo borrador que se seguirá trabajando y dando forma en el próximo encuentro.

#### **Cuatro encuentro**

Mar del plata, sábado 9 de mayo de 2015, se da inicio al 4º encuentro del curso “ El juego en el nivel inicial. Proyectos que abren puertas”, el profesor Pablo Migliorata hace referencia a 3 conferencias que presenció; las de Victor Pavia, Carlos Skliar, y Esteban Levin, marcando en ésta ultima la mirada del juego y la niñez desde la perspectiva terapéutica, el trabajo clínico, la psicomotricidad y no el trabajo grupal desde una mirada educativa.

En las tres se destaca la necesidad de un PENSAMIENTO CRÍTICO, que permita no tomar todo como verdades absolutas, y rescatar al JUEGO DESDE DISTINTOS CONTEXTOS, ya que éste crea condiciones para que el sujeto exista como sujeto, el juego permite que el niño atrapado en un cuerpo con dificultad emerja.

Se remarca como hilo conductor de las tres conferencias la importancia de un docente que sea “experto jugador”, desde la emoción, y que sea el creador de un ámbito donde VALGA LA PENA JUGAR.

Luego llega nuestro momento de JUGAR, poner el cuerpo, en 3 espacios diferentes

1. Juego de construcciones
2. Juegos de mesa
3. Juegos en espacios abiertos

Cada docente recibe una “hoja de ruta” que indica a que espacio tienen que ir, y donde se irá encontrando en cada oportunidad con diferentes compañeas/os.





Cada lugar contaba con juguetes, los que respondían a cada tipo de juego y una hoja con fundamentación, contenidos y consigna.



Luego de un primer momento de exploración libre, el grupo registraba la propuesta de dos o tres secuencias de actividades o juego. El sonido de la vuvuzela indicaba el cambio de sector.



Una vez completado el recorrido, se reúne nuevamente el grupo total, para compartir las propuestas.

Lo que lleva a reflexionar sobre:

La importancia del AGRUPAMIENTO, ya que la modalidad del juego mezclador permitió no monopolizar en uno que puede ser el que más sabe, o el líder, y que cada uno asuma diferentes roles. Es una intervención que toma el docente, una decisión didáctica que provoca esto.



Así como también, el trabajar el JUEGO COMO UN BLOQUE, a partir de un Diseño Curricular que nos organiza hacia dónde vamos con lo que estamos proponiendo, la línea a seguir, nos ordena y nos permite la variabilidad de propuestas, anclado en un propósito y sin abusar de estos.

El tiempo no alcanzó...por lo que se propuso luego compartir una experiencia de uno de los docentes que participa de la capacitación el profesor Javier del Instituto Ayelen, que trabajó con un 2º año un proyecto de juegos tradicionales o conocidos donde los niños realizaban modificaciones, lo registraban gráficamente, escribían reglas, y cuyo producto fue el armado de un libro con sus propios juegos, y las historias contadas por el profesor, “El país de juegolandia” que así se llamaba el proyecto fue un ejemplo de BUENA PRACTICA docente.



La profesora Fernanda deja abierto lo que se retomará en el próximo encuentro; LA CONSIGNA COMO UN TRAMPOLIN O UNA VALLA, para poder determinar las ACTIVIDADES Y CONSIGNAS para nuestro proyecto modificando aquello que se había pensado en el primer borrador, para que nuestra propuesta vaya tomando cuerpo y coherencia.

## **Quinto encuentro**

El inicio de cada encuentro nos invita a la reflexión a través de la lectura de un texto. Este quinto encuentro del curso "El juego en el Nivel Inicial. Proyectos que abren puertas" comenzó con la lectura de un fragmento del libro "Juegos inocentes, juegos terribles" a cargo del profesor Pablo Migliorata. Esta lectura permitió una apertura al diálogo provocando gran interés en los participantes, por lo que se solicitó dicho texto para acercarlo a las instituciones en las que se desempeña cada uno ya que consideramos que resultaba de gran valor compartirlo.

Para permitir y lograr un buen trabajo se dialogó sobre las características de las consignas, citando la siguiente frase de Alvarado: "Siempre la consigna tiene algo de valla y algo de trampolín, algo de punto de partida y algo de llegada". Esta metáfora nos plantea la idea que toda consigna que procure generar condiciones lúdicas propicias debe contener como punto de partida todos los elementos necesarios para la adecuada representación y definición de la situación; pero también, como punto de llegada, debe constituir un acuerdo entre las partes participantes del juego. También aquellas consignas que poseen mayor porcentaje de valla, dificulta o inhiben la posibilidad de entrar en el juego; otras veces si las dosis son mayores de trampolín, el jugador se siente invitado a participar en el juego.

Y allí comenzamos nuestros primeros saltos por el trampolín: había llegado el momento de jugar. Esta vez nos enfocamos en los juegos teatrales. En una primera instancia, todos en ronda jugamos a pararnos para realizar diversas acciones. Luego la consigna cambió a vestirnos para... Y finalizando el juego realizamos un llamado para comunicar un mensaje a diferentes destinatarios. Cada participante puso en juego su creatividad demostrando sus características personales y las posibilidades de improvisación con las que contamos.

Después nos dividimos en pequeños grupos adoptando cada uno una máscara, por ejemplo me pongo la máscara de felicidad, de tristeza, enojado...Luego compartimos en grupo total las máscaras que cada uno deseaba, posteriormente teníamos que representar la máscara que había hecho el compañero que teníamos al lado.





A continuación la profesora Fernanda nos recitó una frase de Joan Manuel Serrat que tuvimos que repetir caminando por todo el salón. La consigna fue variando y ahora había que elegir el tono que cada uno deseaba para interpretar esa frase. También lo dijimos en sílabas, en silencio y tapándonos la boca con las manos.

Volvimos a ponernos en círculo y los profesores propusieron que fuéramos pasando e interpretáramos dicho fragmento con el tono elegido. Una vez hecho esto debíamos sacar una tarjeta la cual indicaba de que manera había que representarlo. Generando en cada uno diferentes posturas y movimientos corporales para llevar a cabo esa dramatización.

La diversión y la alegría formaron parte de todo el encuentro permitiendo reírnos de nuestras propias acciones y de las de los demás participantes. En el juego uno no tiene miedo a equivocarse, porque no tiene consecuencia. Y estos juegos teatrales nos permitieron vivir experiencias de juego que no son juego en la realidad.

Para finalizar el encuentro, la reflexión se hizo presente. El juego es una invitación, por lo tanto cada persona participó de acuerdo a sus intereses y necesidades asumiendo diferentes roles. La posibilidad de abrir el diálogo permitió que la temática se orientara a los recursos (tiempo y espacio) que las instituciones poseen para permitir que el juego ingrese. Los intereses de la comunidad, los roles de cada actor institucional y las necesidades de los niños varían de acuerdo a cada establecimiento por lo que debemos plantearnos y buscar estrategias posibles para permitir el acercamiento al trampolín del juego.

## Sexto encuentro

La consigna para este encuentro era venir con el borrador del proyecto "debajo del brazo". De a poco fuimos llegando y nos sentamos en ronda para compartir la memoria del encuentro anterior. Luego, sin más preámbulo, nos acomodamos en grupos y entregamos las copias del proyecto que fueron repartidas, entre los grupos, con una serie de ítems para orientar la coevaluación:

Guía de coevaluación

siempre    A veces    nunca



¿El proyecto se basa en los contenidos y propósitos prescriptos en el bloque de Juego del Diseño Curricular?  
¿Las actividades están secuenciadas?  
¿Las actividades se ajustan a la fundamentación, contenidos y propósitos enunciados?  
¿Los indicadores de evaluación expresan los aprendizajes potencialmente construidos a partir del proyecto?

Fortalezas de esta propuesta:

Sugerencias de aspectos mejorables de la propuesta:

Esta grilla era una invitación para leer los proyectos diseñados por otro grupo. Primero pareció difícil ponerse en el rol de evaluador, pero a medida que avanzábamos en la lectura empezamos a descubrir aspectos mejorables ¡de nuestro propio proyecto! La co-corrección nos permitió la experiencia de tomar distancia con nuestro trabajo y enriquecerlo con el de los demás. Entonces sí nos fuimos animando a hacer observaciones, sugerencias e incluso algunas preguntas.



Trabajamos un buen rato en esta tarea. Luego, cuando terminamos, los docentes devolvieron a cada grupo su corrección de los proyectos y la co-corrección de los compañeros. Al interior de los grupos se generaron conversaciones en torno a las devoluciones recibidas y se tomaron decisiones acerca de los cambios necesarios en el proyecto.

Cuando todos habíamos terminados, se volvió a abrir la ronda grande para comentar cómo nos habíamos sentido en los diferentes momentos de esta actividad. En general, las devoluciones habían sido formuladas con generosidad y recibidas con gratitud.

Los profes aprovecharon para introducir algunas observaciones generales en relación con la evaluación y el trabajo en equipos. También comentaron la dinámica que tendrá el próximo encuentro, que será el último de este taller.

Ahora sí, había llegado el momento. Una vez más, los docentes nos invitaron a creer en el juego y entregarnos a la ficción. Debíamos pensar en silencio una pregunta para formularle al juego, al universo, a la vida. La única restricción era que la pregunta

debía ser abierta: no debía poder responderse con sí o con no. Algunos se decidieron inmediatamente, otros demoraron un ratito en elegir su pregunta. A medida que la teníamos, debíamos sacar una tira de papel que indicaba un libro y una página. Fernanda fue entregando los libros que nos indicaba el papel y cada uno se encontró con una ilustración que debía interpretar como respuesta creativa a su pregunta.

Hubo quien se enojó con la respuesta; algunas se sorprendieron; alguien se envalentonó y dijo que esto la ayudaba a tomar una decisión. También alguno se emocionó.

Los que tuvieron ganas contaron su pregunta y comentaron la respuesta interpretada. Otros se quedaron pensando en silencio. Luego del juego el encuentro se dio por terminado, pero algunos se quedaron hojeando los libros y apuntando algún título, hasta que llegó la hora de cerrar el instituto y despedirse hasta el sábado próximo.

## Los proyectos

El producto final de este taller fueron proyectos que cada grupo diseñó para implementar en su jardín. El propósito es que todo lo vivido, pensado, conversado, leído y construido a lo largo de estos ocho encuentros se multiplique. Por eso, aquí están las producciones.

### **PROYECTO: Aprendiendo a construir. Armamos nuestro libro viajero**

Autoras: María Belén Amadeo y Romina Maidana

#### FUNDAMENTACIÓN

En el nivel inicial utilizar el juego como referencia para enseñar es una situación recurrente. Para realizar esta propuesta, específicamente, tuvimos en cuenta las posibilidades que presenta Daniel Brailovsky acerca del juego. La primera es que se puede enseñar proponiendo a los chicos que jueguen a un juego (que ya conocen) y que para ser jugado demanda “usar” ciertos saberes y destrezas. Aquí el contenido no es el juego, sino ese saber o destreza que se necesita para jugar. Y el juego es el medio en el que alumno y contenido se llegan a encontrar. La segunda que se puede también enseñar a los chicos a jugar un juego que es nuevo para ellos. Aquí el contenido es el propio juego. La tercera que se puede saber que los chicos aprenden mucho mientras juegan, por lo que debemos darles permiso para jugar. Mirémoslos jugar y aprendamos, y sobretodo que defendamos este espacio de la infancia. Por último la importancia de enseñar hablando, mostrando imágenes y objetos, haciendo preguntas, realizando tareas. Sin formato de juego. De múltiples maneras. Compartiendo, proyectando, conversando. Y se puede cuidar el clima de estas interacciones buscando que en ese clima aparezca algo de lo que define al juego como rasgo: la diversión, la informalidad o espontaneidad, la competencia o enfrentamiento, el desafío, la imaginación, la creatividad, el movimiento... en este caso, la enseñanza es lúdica pero no porque se propongan o se enseñen juegos, sino porque se permite atravesar las situaciones de encuentro entre maestros y alumnos de algunos rasgos de la experiencia de jugar.

Tenemos en cuenta que para jugar es necesario delimitar un espacio y un tiempo, permitiendo que los niños se entreguen y concentren. Invitándolos a jugar de manera espontánea, permitiendo que se desdibuje la línea entre el mundo real y la ficción.

Basándonos en estas posibilidades es que decidimos enmarcar nuestro proyecto de armar un libro viajero sobre los juegos de construcción. En la institución en la cual trabajamos los padres no comparten un momento de juego junto a sus hijos por lo que nos pareció relevante que ellos mediante este libro conozcan como jugamos con diferentes elementos y puedan vivenciar un momento de juego junto a ellos y redactar dicha experiencia para compartirla luego en la sala y así ir conociendo variadas formas de jugar con diferentes elementos.

## PROPÓSITOS

- Organizar situaciones de enseñanza que posibiliten que los niños aprendan, complejicen y/o enriquezcan una diversidad de juegos de construcción.
- Generar espacios de juego entre los niños y las familias, a través de materiales brindados por el jardín y el envío del libro viajero de juegos para construir.

## CONTENIDOS

- Construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites.
- Inicio en la coordinación de las acciones propias con las acciones de sus pares.
- Intercambio de ideas y de negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego.
- Desarrollo de la imaginación.
- Construcción de diferentes estructuras en el espacio, explorando las diversas posibilidades de los materiales.
- Anticipación de lo que se va a realizar, coordinando acciones con el grupo de pares.
- Utilización de los materiales para la creación de variados escenarios lúdicos.

## SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### Encuentros

1°) Se dialogará con los niños sobre la confección de un libro viajero de juegos de construcción. En él se registrarán los juegos realizados en el jardín, los materiales a utilizar y los resultados de construcción obtenidos mediante dibujos y del dictado a la docente.

Para comenzar el proyecto, se organizarán cuatro estaciones de juego y cada una poseerá un color característico: tubos de cartón y cajas de diferentes tamaños (rojo), maderas (azul), cubos de telgopor (amarillo), tapas de gaseosas (verde). Los niños serán agrupados con una hoja de ruta, que será entregada a cada uno de los participantes y con ella deberán dirigirse a los juegos según el orden establecido. La consigna brindada de juego será: jugar construyendo libremente con los materiales de cada estación. Al escuchar el sonido de una maraca deberán cambiar de estación siguiendo la hoja de ruta. Todos los jugadores cambiarán de estaciones al mismo tiempo.

Una vez finalizados los recorridos por cada estación se abrirá un espacio de evaluación del juego, donde los niños conversarán sobre las construcciones realizadas, las posibilidades y dificultades de los materiales utilizados. Esta información será registrada para incluir en el libro viajero.

2°) Se sortearán dos capitanes de equipo y ellos elegirán a los compañeros que formarán parte de cada uno. De esta manera, se dividirá el grupo total en dos grupos y cada uno poseerá la misma cantidad de maderas. La consigna de juego será la siguiente: construir la pista más larga en un tiempo determinado.

3°) Se entregará una carta española a cada niño y deberá agruparse con los compañeros que posean el mismo palo: basto, copa, oro y espada. Cada equipo deberá construir, con cajas de diferentes tamaños y tubos de cartón, la torre más alta en un tiempo establecido y esta construcción no deberá caerse. Para medir las torres se empleará una cinta.

4°) Una vez que los niños estén organizados en mesas, se les entregarán los siguientes materiales: cubos de telgopor, tapitas y una imagen con un objeto (auto, tren, flor, casa, sol). Deberán construir con los materiales brindados el elemento que está representado en la imagen.

5°) En este encuentro se construirán con todos los elementos un escenario de juego: *la isla misteriosa de los villanos*. Se dividirá al grupo en dos: *superhéroes* y *villanos*, cada uno caracterizado con una vincha de color. Cada equipo poseerá una consigna; para los superhéroes será construir un refugio para protegerse de los malos y los villanos deberán elegir un superhéroe a para llevarlo a su isla y construir obstáculos para que sus compañeros no puedan rescatarlo fácilmente.

A través de dibujos y del dictado a la docente al finalizar cada juego realizado se registrarán las acciones que llevaron a cabo el mismo, para que, cuando el libro visite cada hogar, las familias conozcan otras maneras jugar.

6°) El libro será sorteado y los niños podrán llevarlo a sus hogares con algunos de los materiales seleccionados para los juegos realizados en las actividades anteriores, con la consigna de construir lo que deseen con los mismos y además incluyendo otros que posean en sus casas. Se solicitará a las familias que redacten un breve texto donde expliciten cuál fue el juego realizado y los materiales empleados, como así también incluir un dibujo o una foto de ser posible.

#### INDICADORES DE AVANCE

- El aprendizaje de nuevos juegos (habilidades para jugar, respeto de reglas, comprensión de las mismas, etc.).
- La participación en los juegos (compañeros con los que juega, tiempo que permanece jugando).
- Las posibilidades de encontrar modos de resolver las dificultades que se presentan durante el desarrollo del juego (estrategias utilizadas, pedidos de ayuda, búsqueda de elementos, mediación entre compañeros, etc.).

#### **PROYECTO: El viaje. Para padres con ganas de volver a jugar y encontrarse en ese viaje con sus hijos.**

Autores: Rodriguez Oliva Laura, Gancitano Antonella, Marchiselli Javier

#### FUNDAMENTACIÓN

El juego es el acto más espontaneo de la infancia... pero es más que eso...para el niño, es la realización libre y voluntaria de una necesidad fisiológica y psicológica, es ALGO SAGRADO.

A pesar de tal afirmación, en la actualidad el juego esta devaluado en la sociedad, esto se pone de manifiesto ya que no se le da la jerarquía o el estatus que le corresponde.

Ante esto y desde nuestro rol docente, se hace prioridad REVALORIZARLO.

Existe un aislamiento cotidiano entre padres e hijos, que representa la mutua separación y el desconocimiento entre unos y otros. Los niños no alcanzan lo que los padres esperan de ellos y los adultos no se dan cuenta del deseo y la demanda de los pequeños.



Crear en la INFANCIA como acontecimiento fundamental del sujeto es EXPONERSE y DEJARSE ATRAVESAR POR ELLA...

Es por lo que aspiramos con nuestro proyecto, que “este viaje llegue a destino”...que les permita a los padres soltar a ese niño que alguna vez fueron, ofrecer un espacio que les facilite volver a la niñez, y a partir de esto acercarse y comprender un poco más la infancia de sus hijos, los que se encuentran atravesando una etapa de sus vidas que fundamentalmente NECESITAN JUGAR.

*“Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida real, no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo. La subjetividad (acostumbrada a estar sujeta, sumergida y subyugada) se expande y se multiplica como conejos saliendo uno tras otro de una galera infinita”* Graciela Scheines.

El proyecto será presentado en la reunión de padres cuando se entregan los primeros informes. Se presentará un video concientizador donde se reflexiona sobre el tiempo dedicados de los padres a los hijos.

El mismo está planteado en tres encuentros. Los primeros dos con padres y el último con padres y niños.

Se proyecta realizar un viaje con las familias hacia aquella etapa de la vida en donde el juego cobraba un valor fundamental. Como todo viaje hay cosas que organizar y preparar, momentos para ceder, escuchar a mi compañero de viaje, conocer y por sobre todo crecer. Cuando uno juega se genera lo mismo. Emprender este viaje de juego buscará afianzar la vinculación con sus hijos. Esto implica por sobre poner el cuerpo en marcha con una gran entrega y ganas de encarar este desafío.

Los encuentros están organizados con distintos momentos:

- Cada encuentro tendrá como punto de partida la historia de un viaje y un destino, teniendo como referencia un mapa.
- Juegos de ronda inicial; y socialización de las familias.
- Juego general.
- Juegos de construcción / Dramático
- Lectura de un cuento infantil, para promover el cierre del día en familia con la lectura conjunta de literatura.
- Espacio de dialogo y reflexión.

Al concluir cada encuentro iremos completando una hoja de ruta en dónde quien quiera completará que se hizo, cómo se sintieron en el camino recorrido del día.

## PROPÓSITOS

- Generar espacios de juegos entre el niño y la familia, ofreciendo variadas experiencias de juego.
- Promover espacios y tiempos de juego en el contexto familiar.

## CONTENIDOS

En cuanto al juego general:

- Construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites.
- Intercambio de ideas y de negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego.
- Desarrollo de la imaginación.

En cuanto al juego dramático:

- Organización del espacio de juego.
- Asunción de diferentes roles, sostenimiento de los mismos y su valoración.

En cuanto al juego de construcción:

-Utilización de diferentes materiales para la creación de variados escenarios lúdicos.

## SECUENCIA

### PRIMER ENCUENTRO: JUEGO GENERAL Y DE CONSTRUCCIÓN

- Juego de Ronda: Sandía que quería ser Famosa (rompe hielo)

- Se mostrará un guardapolvo blanco, el cual pasará de mano en mano y el que lo reciba se lo pondrá y viajará a su infancia presentándose en su escuela y contando a qué le gusta jugar en el patio. (En caso de que el grupo sea numeroso se dividirá en sub grupos con la misma dinámica)

Luego se jugará con algunos de los juegos nombrados: mancha, la farolera, la cola al caballo, super héroes, etc.

- Juego de construcción:

Para agruparse: nuclearemos a los padres en distintos grupos, realizando el juego en que a cada uno se le pegará una palabra en la frente (sin que ellos la vean) y deberán buscar con quienes se relacionan para formar el grupo, sin que les lean la palabra, solo haciendo preguntas a sus pares.

-Animales.

-Plantas.

-Lugares.

-Prendas de vestir.

-Colores.

Luego cada grupo se encontrará con una caja, y distintos materiales desecho o no: botellas, telas, sábanas, tubos de cartón, etc. La propuesta es realizar una casa, castillo, hospital, estación de servicio, supermercado o lo que tengan en su imaginación. Una vez realizadas las construcciones, cada grupo deberá, con los materiales que elijan, construir caminos que unan dichos lugares. Al finalizar cada producción se les entregará un sobre con tres preguntas:

- En qué lugar del mundo están

- Con quién están

- Haciendo qué

Una vez completadas se socializará las respuestas y como consigna para el próximo encuentro será traer elementos para enriquecer ese espacio de juego. (ropa, adornos, etc).

- Se entregará a cada grupo una bitácora donde podrán volcar las vivencias de la jornada. Las mismas serán leídas al resto de pares, si así lo desean y pegadas en nuestro mapa de viaje

### SEGUNDO ENCUENTRO: JUEGO GENERAL Y DRAMÁTICO

- Juego de Ronda: Merequete para romper el hielo.

- Retomaremos las construcciones, se agregarán los elementos traídos y se caracterizarán. A partir de las preguntas orientadoras – entregadas el encuentro anterior - comenzarán a construirse las historias derivadas de un conflicto presentado a cada grupo.

Ejemplo: En el castillo la princesa comió algo en mal estado, se brotó 5 minutos antes del baile.

Cada grupo tendrá que dramatizar dichas escenas ante el grupo de pares.

- Como en todo viaje sacamos fotos de lo que queremos recordar, en esta ocasión, al no tener cámara fotográfica – rollos – cada uno dibujará el momento del juego que fue

significativo para ellos y quisieran retratar. Se socializarán las producciones y serán agregadas al mapa de viaje.

### TERCER ENCUENTRO: ENCONTRARNOS LA POSIBILIDAD DE ELEGIR CON LOS NIÑOS A QUÉ JUEGO JUGAR

- Antes que lleguen los niños con sus padres serán armados los espacios de juego creados en los encuentros anteriores, sumándose dos espacios nuevos: Títeres y bloques.

- Al ingresar los mismos se encontrarán con los espacios lúdicos. Pudiendo cada padre realizar un viaje con su hijo al lugar que desee.

- Para finalizar cada familia elegirá una de las cuatro estaciones donde el viaje llegará a su fin.

Las mismas serán sectores delimitados por un dibujo y una frase.

- Alegría

- Emoción

- Comprensión

- Unión

- Una vez llegados a destino se podrá socializar las vivencias y posterior cierre de carácter reflexivo del grupo de docentes encargados del proyecto.

### EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Se priorizará la evolución del grupo de padres en los diferentes encuentros teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Participación en los juegos
- Posibilidad de asumir diferentes roles en el juego
- Resolución de dificultades durante el juego
- Creatividad e inventiva en el momento de juego

### **PROYECTO: ¿A qué jugamos?. explorando, vivenciando, creando y sobre todo divirtiéndonos en la Ludoteca**

Autores: Malchiodi, Gisela y Ortiz, Claudia

### FUNDAMENTACIÓN

La elección del tema del proyecto responde a dos inquietudes nuestras como docentes. La primera se relaciona con un vasto material aportado en diferentes oportunidades por el Ministerio de Educación; que se encuentra a la vista de todos los miembros de la misma y no es aprovechado y/o explotado como material lúdico. Y la segunda surge luego de la realización del diagnóstico institucional, el cual nos revela que la mayoría de los niños de nuestra comunidad coinciden en que pasan largas horas mirando la televisión y con escasos momentos de juego.

Es por eso que hemos pensado en un proyecto atractivo para desarrollar en el nivel Inicial o en los primeros años de la Educación Básica, que se propone reunir una colección de juegos de diversas índole para ponerlos en práctica con los niños.

La Ludoteca es una específica organización de juegos, juguetes y materiales para jugar que se focaliza en la promoción del juego. Tiene que estar enmarcada en una propuesta educativa, planificada por el docente para facilitar procesos de aprendizaje

promotores del desarrollo. Se trata de enriquecer las propuestas de enseñanza, favoreciendo trayectorias escolares más interesantes para los alumnos acordes a sus características.

Tomamos el juego como uno de los contenidos que estructuran las trayectorias escolares en el nivel Inicial, de esta manera implementando la ludoteca, se fortalece y amplía las posibilidades para el diseño de propuestas de enseñanza que permitan promover la evolución y complejización de los saberes relativos al juego tanto para los alumnos como los docentes.

El juego es una actividad social y cultural, su presencia en la vida de los niños remite a los valores y creencias de la comunidad de la que forman parte. Los niños llegan al jardín con distintas biografías de juego, construidas en el contexto de sus vínculos tempranos, el acceso a los juguetes y juegos. El juego como una experiencia educativa, se orienta a la promoción del desarrollo y a la apropiación de contenidos culturales acordes a las potencialidades y necesidades de esta etapa, sostenida en un contexto grupal de pares y mediada por un docente capacitado.

Texturas, tipos de materiales, tamaño, peso, características del encastre, variedad de vehículos, muñecos, tableros, dados, rompecabezas, distintos animales, carros, cartas, títeres y material de dramatización serán algunos de los elementos que conformarán un dialogo permanente con las características evolutivas, las necesidades del desarrollo y los contenidos del Nivel Inicial. Proyectaremos una tarea ordenada desde una específica concepción que establece relaciones múltiples y sistemáticas entre el aprendizaje, el desarrollo del juego y los procesos de enseñanza. La Ludoteca se enmarca y organiza a través de los propósitos y contenidos a desarrollar, un recurso que pueda facilitar la presencia planificada de espacios y tiempos de juego, a través de diferentes formatos, en el contexto de las propuestas pedagógicas y didácticas.

## PROPÓSITOS

- Promover espacios y tiempos de juego fuera de la sala a partir de múltiples propuestas que permitan a los niños desplegar sus posibilidades lúdicas y dando lugar a su libre expresión.
- Organizar situaciones de enseñanza que posibiliten que los niños aprendan, complejicen y/o enriquezcan una diversidad de juego.

## CONTENIDOS:

En cuanto al juego en general:

- Desarrollo de la imaginación
- Intercambio de ideas y de negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego.

En cuanto al juego dramático:

- Organización del espacio de juego.
- Asunción de diferentes roles, sostenimiento de los mismos y su variación.

En cuanto al juego de construcción

- Construcción de diferentes estructuras en el espacio, explorando las diversas posibilidades de los materiales
- Utilización de los materiales para la creación de variados escenarios lúdicos

En cuanto al juego con reglas convencionales



- Conocimiento de las reglas de juego
- Respeto por las reglas de juego

El primer mes de puesta en marcha de este proyecto será puramente de exploración de cada uno de los sectores. Dichos sectores brindarán diversidad de juegos, juguetes y/o materiales. Una vez que los niños se familiaricen con los variados materiales, se realizarán diferentes propuestas desde cada sector, los cuales funcionaran al mismo tiempo en simultaneidad.

A continuación se explicaran solamente seis propuestas con algunos de los materiales de cada sector. En las posteriores propuestas se podrán repetir alguna que haya sido significativa para el grupo, se armarán nuevas o bien se ampliarán la oferta de materiales. Las mismas se desarrollarán en el S.U.M, tendrán una duración de 40 minutos, funcionarán los tres sectores (dramatización, construcción y juegos reglados) en el mismo momento y cada uno elegirá en cual estará.

Cabe destacar que inicialmente se brindará un pequeño tiempo de exploración y luego la docente intervendrá en cada sector mientras los niños están jugando. Puede que en algunas propuestas sea necesaria la colaboración del preceptor, sobre todo en el sector de juegos reglados. Como así también cada encuentro al finalizar tendrá un momento de reflexión tratando de visualizar que cosas ocurrieron, que elementos necesitarán en el próximo encuentro y que dificultades encontraron.

Primer encuentro: En esta ocasión la docente ofrecerá en el sector de dramatización diversidad de telas y algunos accesorios (sombreros, corbatas y pulseras); en el de construcción brindará el cajón de bloques de maderas grandes y por último en el de juegos reglados mazos de cartas no convencionales cuyas figuras son diferentes herramientas y de distintos colores.

En el sector de dramatización se propondrá vestirse para ir de paseo a la casa de.... ¿Cómo se disfrazarían con las telas? ¿De qué manera me las puedo poner para que se transformen en ropa?. Una vez confeccionados los atuendos elegirán los roles ¿Quién será a la iremos a visitar? Los demás quienes seremos ¿amiga/o, tía/o, hijo/a?....

En el de construcción: ¿Cómo podrán hacer para que todos juntos construyan una pista de autos? ¿En qué lugar la podrían armar? ¿Qué obstáculos podrá tener?

En el de juego reglado: ¿A que podrán jugar con estas cartas? ¿Cómo podrán hacer para saber quién comienza a jugar?

Cierre: Unos minutos antes de finalizar la Ludoteca se creará un espacio de reflexión destinada a conversar y a evaluar el juego de cada sector a través de las siguientes intervenciones: ¿Qué sucedió en el sector de dramatizaciones? ¿En el de construcciones? ¿Y en el de juegos reglados? ¿A qué jugaron? ¿Qué elementos consideran que le faltó a cada sector? Cada uno podrá comentarlo que ocurrió en el transcurso del juego, la docente registrará en un afiche para cuando a la semana nos volvamos a juntar en este espacio se puedan incorporar esos elementos que necesitaron.

Segundo encuentro: Se iniciará la ludoteca retomando el afiche de la última vez y se incorporaran los nuevos elementos que ellos consideraron para enriquecer su juego:

Dramatizaciones: ropa, más accesorios (cartera, zapatos, pinturas, pelucas) y algunos elementos de cocina (tazas, platos, cucharitas, etc). Una vez caracterizados y con los roles consensuados comenzaremos a jugar.... Intervención de la docente ¿En qué lugar prepararán la leche para la visita? ¿Dónde se acomodarán para tomarla?.....

Construcciones: se agregaran bloque más pequeños y autitos. Intervención docente: ¿Realizarán la misma pista que la vez anterior? ¿Qué le podrían agregar a esta nueva?

Juegos reglados: Continuaremos con las mismas cartas de herramientas y se les propondrá ¿De qué otra forma se les ocurre que podemos jugar que no sea igual a la del otro encuentro? Consensuaremos la forma e intentaremos jugarla.  
Cierre será el mismo que el anterior con la reflexión de cada sector.

Tercer encuentro: En esta oportunidad se volverán a rever los elementos nuevos que surgieron en la reflexión anterior y se agregarán...

Dramatización: se incorporarán el mobiliario (una cocina, una mesa con sillas, algunos muñecos o bebes) Intervención docente: ¿Qué les parece si en esta oportunidad cambiamos los roles? Una vez de consensuados.... ¿En qué otra cosa se pueden convertir las telas? También les planteará ¿Cómo harán para llegar a la casa de....? ¿En que irán?

Construcción: se incorporaran señales de tránsito confeccionados por ellos unos días antes en la sala. Una vez construida la pista: ¿Dónde consideran que deberán colocar estas señales? ¿Están todos de acuerdo? ¿Qué sucederá si alguien no las respeta?...

Juego reglado: Continuaremos con las cartas pero en esta oportunidad la docente propondrá: ¿Alguien sabe jugar a la casita robada? ¿Cómo se jugará? ¿Se podrá jugar con estas cartas?

Cierre: ídem a los anteriores

Cuarto encuentro: Se iniciará este nuevo encuentro anticipándoles que en el sector de juegos reglados se presentará otra variedad de juego. Antes de comenzar se vuelve a retomar lo solicitado por el sector de dramatización para continuar con el juego.

Dramatizaciones: Se brinda más accesorios (teléfonos, billeteras, anteojos) y otros elementos como ser alimentos de plástico, cajas vacías, etc . Interviene la docente: Recuerdan que dijimos la otra vez que para llegar a la casa de..... irían en colectivo. Ahora bien ¿Cómo lo armarán? ¿En qué lugar? ¿Quién será el chofer?...

Construcciones: se agregarán dakis y tubos de cartón. ¿Qué podrán agregarle a esta pista con estos nuevos bloques? ¿Podrá esta pista transformarse en una ciudad? ¿Qué cosas les parece que le falta?

Juego reglado: En esta oportunidad se cambiará el material de juego los cuales serán rompecabezas. Se les brindarán cuatro rompecabezas de 4 piezas cuyas imágenes son muy similares (camiones rojos en construcciones con obreros alrededor). Cada niño tendrá uno, estarán desarmados y sin una imagen de referente. Cada uno intentará armarlo. Una vez que lo hayan logrado la docente intervendrá: primero les pedirá que observe con atención los cuatro rompecabezas ¿Qué imagen tiene? ¿Cómo está el camión?; para luego desarmarlo y colocar todas las piezas (de los cuatro rompecabezas) en el centro de la mesa. La nueva consigna será ¿Quién se anima a construir nuevamente cualquiera de los cuatro rompecabezas buscando las piezas entre todas las demás?

Cierre: ídem a los anteriores.

Quinto encuentro: En este encuentro, tanto el sector de dramatización como el de construcción variarán sus elementos de juego. El único que se mantendrá será el de Juegos reglado pero con una variación en la propuesta.

Dramatizaciones: Este espacio contará en esta oportunidad con tela de tafeta y una sogá larga. Se colocará una música suave de fondo. Intervención de la docente: ¿Que podrán hacer con esta tela? ¿Cómo se siente? ¿En que se podrá convertir?.¿Y con la sogá? ¿Qué podrán hacer con ambas cosas?

Construcción: Se dispondrá en este sector de bloques de goma espuma y de maderas pequeñas. ¿Que podrán construir con estos nuevos materiales que no hayan construido hasta ahora? ¿Lo harán todos juntos, con algún compañero o solos?

Juegos reglados: Esta vez se les brindará un rompecabezas grande (de 24 piezas) desarmado, el cual podrán armar en grupo al visualizar en una imagen el dibujo del mismo. Una vez armado lo observarán y a continuación la docente propondrá una

nueva consigna. Para ello se le dará a cada niño algunas de sus piezas. El juego consistirá en que por turnos tratarán de ir colocando en el rompecabezas total algunas de las piezas que le tocó. Ganará aquel que primero logre acomodar en el rompecabezas total cada una de las piezas dadas.

Cierre: ídem a los anteriores

Sexto encuentro: Partiendo del encuentro anterior se suman nuevos elementos en los sectores:

Dramatización: Se vuelven a brindar las mismas telas, soga y diferentes títeres. Luego de explorar los materiales y de manipularlos, la docente intervendrá: ¿Dónde podrán ver los demás a estos títeres en acción? ¿Cómo podrán hablar los títeres? ¿Cómo se moverán? ¿Estarán todos juntos?

Construcción: a los bloques de goma espuma y de maderas pequeñas se les sumará animales de plástico. ¿Podrán estos animales ser parte de lo que están construyendo? ¿De qué manera?..

Juegos reglados: Aquí se volverá a utilizar el rompecabezas del encuentro anterior y en esta oportunidad se les agregará un dado con puntos (con 1,2 y 3). Se les planteará: ¿De qué manera se podrá jugar con las piezas del rompecabezas y el dado? Una vez arribado a un acuerdo se jugará.

Cierre: ídem a los anteriores

#### Propuesta de cierre del proyecto

Para finalizar este proyecto la docente y los niños invitarán a un miembro de su familia para compartir un día de juego en la Ludoteca. Para ello, unos días previos al cierre del proyecto, la docente conjuntamente con sus alumnos consensuarán los elementos y/o materiales que dispondrán en cada sector.

#### INDICADORES DE AVANCE

- La participación en los juegos (preferencias e intereses, compañeros con los que juega, modalidades con las cuales se incluye en los juegos, tiempo que permanece jugando)
- El aprendizaje de nuevos juegos (habilidades para jugar, respeto de reglas, comprensión de las mismas, etc.)
- La posibilidad de asumir diferentes roles durante el juego (la utilización de elementos para caracterizarse, actuación desde el personaje elegido, interacción con los otros mediante la palabra o la acción)
- La participación durante la evaluación del juego (reconocimiento de su desarrollo, de las dificultades y los conflictos, y las propuestas para superarlas)
- 

#### **PROYECTO: Jugando en el patio. Juegos de ayer, hoy y siempre.**

Autores: Justes, Gabriela y Paliza, Claudia

#### FUNDAMENTACIÓN

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños

expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero.

El juego le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

En los últimos años se ha perdido el verdadero valor del juego tradicional a causa del avance de la tecnología. Hoy en día los niños se encuentran rodeados de juegos con un bajo nivel de socialización y con alto valor de violencia, por eso creemos que es conveniente poder ofrecerles otros tipos de juego.

Este proyecto está pensado para una sala multiedad de 3, 4 y 5 años, para un grupo de 30 niños en el cual se presenta la dificultad en la presencia del juego dado que es un grupo que prefiere juguetes electrónicos. Dentro de la sala abundan estos tipos de juegos (a batería, electrónicos, etc.). Cuesta mucho salir del juego estructurado y más bien individual.

El jardín cuenta con un sum, así como también un amplio patio descubierto, el cual no posee muchos juegos. El grupo de niños utiliza el patio, pero se observa la dificultad de jugar propiamente dicha. Generalmente es un espacio en donde corren o juegan a juegos violentos.

Este grupo tiene la particularidad de no contar con un estímulo de educación física; por lo cual consideramos necesaria la intervención docente para revertir esta situación.

El objetivo de este proyecto es poder presentar, y por sobretodo enseñar, juegos tradicionales. Se hará hincapié en aquellos que precisan de un amplio espacio, para poder aprovechar y darle uso al patio del jardín. Así como también juegos grupales, en donde los niños puedan tener una interacción entre ellos y crear vínculos.

## PROPÓSITOS

- Organizar situaciones de enseñanza que posibiliten que los niños aprendan, complejicen y/o enriquezcan una diversidad de juegos.
- Brindar oportunidades de juego grupal y en pequeños grupos

## CONTENIDOS

- En cuanto al juego en general: integración al grupo de pares.
- Juego de construcciones: anticipación de lo que se va a realizar, coordinando acciones con el grupo de pares.
- Reglas convencionales: conocimiento de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.

## SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### Jugamos a la rayuela

1º encuentro:(juego centralizador): se nuclea al grupo en el patio en torno a una rayuela, se demuestra el juego y sus reglas y se invita a los niños a jugarlo.

2º encuentro (juego en pequeños grupos): se divide al grupo y se les entregan tizas para que dibujen sus rayuelas, con la intervención docente supervisando la actividad; luego se invita a jugar en ellas.

### Construimos caminos

1º encuentro (juego centralizador): se les presenta a los niños bloques de goma eva y se invita a construir entre todos un camino que atraviese todo el patio para luego recorrerlo sin caernos de él. Apuntando a la participación y trabajo en conjunto.



2º encuentro (juego en pequeños grupos): se les presenta a los niños los mismos materiales que en el primer encuentro; pero en esta ocasión se suman neumáticos y conos para enriquecer la propuesta en pequeños grupos.

Jugamos al gallito ciego (juego centralizador):

Se nuclea a los niños en ronda y se presenta un pañuelo, se explican las reglas del juego y se invita a los niños a desarrollarlo.

Jugamos a la mancha (juego centralizador):

1º encuentro: Se nuclea a los niños para explicar las reglas de juego; luego entre todos se elegirá el sector de la casa. Durante la primera instancia de juego, la docente será la mancha. Se procederá a jugar en grupo, haciendo uso de todo el espacio. Luego se invitara a un niño a hacer de "mancha"

2º encuentro: Se nuclea al grupo y se recuerdan las reglas del juego de la mancha. En esta ocasión se proponen algunas variables de juego: mancha puente, mancha congelada, etc.

Lobo está? (juego centralizador)

1º encuentro: se nuclea al grupo total en ronda, se enseña la canción y se explican las reglas y se desarrolla el juego.

2º encuentro: Se invita a los niños a jugar, en esta ocasión se les dara a cada niño una tira de papel crepe de color, a modo de cola. El objetivo del juego será sacarle las colas a sus compañeros.

Juego de ronda "La bomba" (juego centralizador)

Se nuclea al grupo en una gran ronda, se les presenta dos sogas atadas las cuales sostienen entre todos, el juego consiste en hacer circular la soga mientras se canta una canción; cuando la canción termina los dos niños que queden con los dos nudos de la soga, deberán parase y perseguirse alrededor de la ronda, corriendo en el sentido de las agujas del reloj, mientras que el resto del grupo cuenta hasta 10. Si la cuenta llega a diez, y los niños no llegan a sentarse, la bomba explota y el que queda parado deberá ir al centro de la ronda. Lo mismo sucederá si un niño atrapa al otro.

## CIERRE DEL PROYECTO

Ante la falta de estímulo de educación física y las características del grupo descriptas, se planteara como actividad final, a modo de cierre del proyecto, pintar el patio del jardín: rayuelas, caminos, pistas de autos, etc. Se realizara en distintos encuentros, con colaboración de dos docentes más, quienes ayudaran a organizar el grupo y los materiales. Junto con los niños se llevara a cabo esta actividad final, con el propósito de poder crear espacios lúdicos dentro del patio.

## INDICADORES DE AVANCE

- La participación en el juego.
- El aprendizaje de nuevos juegos.
- La anticipación al juego.

**Proyecto: La diversión llega a casa**

## FUNDAMENTACIÓN

*El juego no es una actividad como cualquier otra. Es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trama misteriosa donde entes y fragmentos de entes, el pasado y el futuro se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar al otro lado del espejo. Jugando se adquiere una conciencia distinta de sí mismo. El jugador se instala en la pura apariencia del mundo, que es donde el misterio comienza.* (Juegos inocentes, juegos terribles – Graciela Scheines)

Cada niño inventa pequeños territorios, su isla del tesoro, sus amigos imaginarios, sus cuentos e historias que, al habitarlos, lo habitan en la insaciable avidez infantil de ser lo que no es. Allí se conjuran amenazas, frustraciones, máscaras, miedos, fantasías, se vuela a montañas gigantes y se cae en abismos y encrucijadas oscuras y transparentes. Sin desperdiciar nada, hallan el modo de no perder lo infantil, aferrándose a ello.<sup>3</sup>

Es a través de la acción y la experimentación como el niño expresa sus sentimientos, emociones e intereses, así como descubre las propiedades de los objetos, sus relaciones, etc. El instrumento privilegiado del conocimiento para el niño es el juego, cuyos diferentes niveles le permiten el despliegue de sus intereses, dominio, simbolización de deseos y temores, reconstrucción simbólica y el establecimiento de sus primeras relaciones sociales. Tanto el juego como los juguetes contribuyen al desarrollo integral del niño en todas las áreas de la personalidad: intelectual, física, social, emocional y afectiva. Cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, siendo su finalidad estimular la actividad, la iniciativa y la propia creación.

Este proyecto comenzará en el jardín, para luego ir desarrollándose en los hogares, ya que se observa que en la comunidad educativa hay escasez de tiempo lúdico en el ámbito familiar.

El docente propondrá diferentes tipos y propuestas de juegos, se jugarán reiteradas veces en el jardín, luego de cada jornada se prestarán para que jueguen en sus hogares, acompañado de un cuaderno viajero con las instrucciones del mismo y donde cada familia manifestará la experiencia vivida. El proyecto se dividirá en varios ejes (1 por semana) para poder desarrollar distintos tipos de juegos, por ejemplo en una semana se trabajarán juegos de emboque, otra semana se trabajarán juegos de construcción, y así todas las semanas uno diferente.

## PROPÓSITOS

- Ofrecer variadas experiencias de juego mediante las cuales los niños puedan conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea, desplegar su iniciativa, y ser cada vez más independientes.
- Ofrecer el uso de materiales, tiempos y espacios diversos, para promover la creatividad, la expresión y la combinación creativa de los mismos.
- Brindar oportunidades de juego individual, grupal y en pequeños grupos.
- Generar espacios de juego entre los niños y las familias.

## CONTENIDOS

### Formación personal y social

- Independencia y autonomía en el accionar cotidiano.

### El juego

En cuanto al juego en general:

- Construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites.
- Inicio en la coordinación de las acciones propias con las acciones de sus pares.

En cuanto al juego con reglas convencionales:

- Respeto por las reglas de juego.

## ACTIVIDADES

Primer encuentro:

**Juego de emboque:** consigna: “Los sapitos han salido muy hambrientos, que les parece si ustedes les dan de comer insectos, mientras yo lo saco a pasear”

La docente nucleará al grupo total y les presentará un sapo con una boca grande e insectos (realizados con papel de diario y cinta), los insectos estarán distribuidos por toda la sala, mientras que la docente tendrá el sapo en sus manos, los niños tendrán que embocar los insectos en su boca.

Segundo encuentro:

**Bowling:** La docente nucleará a los niños en semironda y dará la consigna del juego que consiste en derribar un conjunto de botellas (llamados bolos) mediante el lanzamiento de una pelota.

Entre todos contaremos la cantidad de bolos que cayeron al piso

Luego se procederá a jugar, la docente interviene cuando es necesario.

Tercer encuentro:

### **Memotest:**

La docente nucleará a los niños en grupo total y les explicará las reglas: se esconden pares de objetos: pueden ser animales. Los jugadores deben ir descubriendo las fichas de a una e ir recordando dónde está cada pieza del par, para así reunirlos y sumar puntos. El objetivo es lograr reunir la mayor cantidad de pares. El jugador que reúne la mayor cantidad de pares es el ganador. Concluye cuando todos los pares de las fichas son formados.

Cuarto encuentro:

**Rayuela:** “Estamos en la tierra y tenemos que llegar al cielo, para eso tenemos que llegar al otro lado de la rayuela”

La docente reunirá a los niños para contarles que jugaran a la rayuela. Les explicará el juego: Se tira la piedra dentro de la casilla uno, sin que toque los bordes. Se salta a la casilla dos en un pie, y en esa misma posición se recorre casilla por casilla hasta llegar al cielo. En el cielo se descansa (se apoyan los dos pies) y se hace el recorrido inverso. Al llegar a la casilla 2, siempre en un solo pie, se recoge la piedra de la casilla 1, y se la saltea, finalizando esa ronda. Las rondas siguen igual, pero arrojando la piedra en la casilla 2, y en las demás sucesivamente. En la última ronda la piedra se arroja al cielo. Si se comete alguna falta, el turno pasa al siguiente jugador. Quien primero complete sin faltas las diez rondas gana el juego.

Primero se realizara en grupo total para mostrarlo y luego en pequeños grupos (5 nenes) para que la espera no se haga larga.

Quinto encuentro:

**Dominó:** “Tenemos que rescatar a la princesa que está en la torre del otro lado del lago y para llegar necesitamos armar un puente, que les parece si usamos estas piezas”

Juego con un dominó gigante y su regla. La docente nucleará a los niños para explicarles el juego. El juego consiste en colocar una pieza rectangular seguida de la otra (en diferentes direcciones), según las características de cada pieza. Una ficha tiene dos partes diferentes, divididas por un separador.

Sexto encuentro:

**Rompecabezas:** Se han perdido piezas de este rompecabezas, me ayudan a encontrarlas?

La docente invitará a los niños a realizar un rompecabezas, primero harán uno gigante en grupo total y luego en pequeños grupos. Los rompecabezas serán de animales.

**Producto final:**

Se confeccionará una caja con todos los juegos para que los niños puedan llevarse al hogar los mismos y así poder jugar con las familias. También se llevaran junto a los juegos un cuaderno con un reglamento que comprometerá al adulto a explicar, supervisar, cuidar y compartir el juego con el niño. Allí podrá anotar la experiencia vivida y compartida en familia.

INDICADORES DE AVANCE

- Participación en las diferentes actividades grupales e individuales.
- Modo de expresión oral.
- Tolerancia y aceptación ante las diferentes pautas y normas de trabajo.

**Proyecto: Titireteamos creando. Trabajamos con el vínculo y jugamos con el cuerpo.**

Autoras: Castro, Brenda Paola; Kogan, Leslie Shirly y Ritrovato, Luciana Alejandra

FUNDAMENTACIÓN

El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación con la construcción conjunta de conocimientos.

El juego supone la creación de un mundo paralelo, de una situación ficticia, donde se utilizan elementos de la realidad al tiempo que el jugador sabe que lo que se hace no es verdad, que puede entrar y salir de ese mundo cuando lo desee.

“Los niños desde muy pequeños dan vida a objetos de su entorno, construyen escenarios y desarrollan historias, tal vez rápidamente puedan comprender cuando un títere los interpela y cobra vida ante sus ojos”. (Diseño curricular para la Educación inicial). Crear oportunidades para que se familiaricen con ellos dentro de la sala, confeccionándolos, colocándole algunos objetos de confección casera, es un modo de



incentivar y complejizar los espacios de ficción que nutren el despliegue de su imaginario. Por medio de los títeres, el niño se expresa, se comunica, explora, despliega su interioridad de manera creativa.

Los niños podrán ensayar diálogos, impostar la voz, inventar personajes, recorrer el camino de explorar las posibilidades que les brinda esta nueva manera de expresar emociones y vivencias.

Por otra parte, los títeres son un instrumento privilegiado para acceder al capital lingüístico de los niños, dando lugar a que los niños más tímidos y silenciosos puedan utilizarlos como mediador.

Considerando estos aspectos decidimos realizar el proyecto en una tercera sección, de un jardín donde la problemática encontrada son los problemas de ansiedad y la falta de límites.

Nuestro objetivo con este proyecto es que empiecen respetar los distintos tiempos de la actividad, respetando también las normas establecidas por el docente.

Los niños podrán ensayar diálogos, impostar la voz, inventar personajes, recorrer el camino de explorar las posibilidades que les brinda esta nueva manera de expresar emociones y vivencias.

Por otra parte, los títeres son un instrumento privilegiado para acceder al capital lingüístico de los niños, dando lugar a que los niños más tímidos y silenciosos puedan utilizarlos como mediador.

## PROPÓSITOS

- Promover espacios y tiempos de juego dentro y fuera de la sala a partir de múltiples propuestas que permitan a los niños desplegar sus posibilidades lúdicas y dando lugar a libre expresión.

## CONTENIDOS

-Juego en general: Construcción compartida y aceptación de normas pautas y límites.

-Juego dramático: Anticipación de las escenas a dramatizar, de los materiales, del espacio, de la temática inicial.

-Juego de construcción: Anticipación de la que se va realizar, coordinando acciones con el grupo de pares.

## SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Encuentro 1: Jugamos con las manos y dedos mediante canciones, realizando saludos con las manos sin hablar, solo con las manos para ir incorporando movimientos titiriteros

La docente invitara a los niños a que se animen a pintarse en su mano boca y ojos y crear un personaje, llevarlos a pasear para buscar otro personaje, invitarlo a bailar, a acariciarlos, saludarlos, cantar una canción.

Encuentro 2: Se les llevara a los niños diversos tipos de títeres como por ejemplo títeres de varillas, de dedo y de diversos personajes y tamaños. Se invitará a cada nene a que elija uno, lo exploren, elijan ponerle voz. Hacerlos desplazarse por la sala, encontrarse con otros y saludarse. Armar dúos y dialogar en parejas de títeres.

Encuentro 3: Se invitará a jugar a los niños al “cazador”. El juego consiste en que el cazador tiene que atrapar a los leones. Este juego ayudará a que los niños se puedan imitar y ser creativos según el rol que desempeñen.

Encuentro 4: Se nucleará a los niños haciendo una ronda y se los invitara a sacar tarjetas de una caja, la cual estará en el centro de la misma. Estas tarjetas indicarán diversos estados de ánimos y animales. Los niños tendrán que sacar una tarjeta e improvisar las voces según la que corresponda.

Encuentro 5: Investigamos sobre los distintos títeres que hay e indagaremos acerca de sus conocimientos hacia ellos de cabecita o giñol, títere de boca, títere de cinco dedos. Títere de cono. Marioneta.

Cantamos canciones con títeres (cinco ratoncitos)

Encuentro 6: Armamos títeres con bolsas de papel. Jugar con ellas en parejas o en pequeños grupos.

Encuentro 7: Una vez que los niños estén familiarizados con los títeres, se les dará a los niños una silueta de un títere, la cual será la misma para todos. Se los invitará a que en familia lo decoren y le den personalidad.

Encuentro 8: La docente les presentara un títere, jugaremos con él y luego les contará que visitará los hogares de los niños para que jueguen con él y escriban en un cuaderno viajero que acompañará el títere, a que jugaron con el mismo, con que familiar lo compartieron, si hicieron algún dialogo con otro personaje (en el cuaderno se aclarará que es para jugar en familia y si se animan con cualquier instrumento que tengan en casa como cuchara, cucharón, osito, muñeco para usarlo de títere y crear diálogos y hacer jugar la imaginación).

Compartimos en algún momento de la jornada lo que han escrito en familia promoviendo un espacio para que el niño comente algo que no está escrito.

Encuentro 9: Como cierre del proyecto observación de una obra de títeres en el vagón de los títeres o realizada por las docentes.

## INDICADORES DE AVANCE

La posibilidad de asumir diferentes roles durante el juego (utilización de elementos para caracterizarse, actuación desde el personaje elegido, interacción con los otros mediante la palabra o la acción)

## **PROYECTO: Los juegos que quiero jugar**

Docentes: Vanesa Godoy, Silvina Maseda

## FUNDAMENTACIÓN

El juego es patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, por lo tanto resulta importante garantizar en el Nivel Inicial, la presencia del juego como un derecho de los niños.

El juego ofrece a los alumnos oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando la capacidad de comprensión del mundo para constituirse en miembro de una sociedad y de una cultura.

El juego es una construcción social, no un rasgo natural de la infancia. El juego es una expresión social y cultural que se transmite y se recrea entre generaciones, y por lo

tanto requiere de un aprendizaje social. Esto quiere decir que los niños aprenden a jugar, aprenden a comprender, dominar y, por último, producir una situación que es distinta de la otras.

El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación con la construcción conjunta de conocimientos. Supone un proceso de colaboración entre pares en el que se intercambian ideas, se da una negociación en cuanto a las intenciones de los jugadores y la elaboración de diversos temas a fin de sostener una acción determinada.

Al jugar el niño puede” desplazar sus miedos, angustias y problemas”.

El juego asume diferentes sentidos en relación con el contexto cultural en el cual se incluye y se realiza, y justamente la escuela constituye un contexto social portador de una cultura particular.

La Educación Inicial Intercultural compromete adecuarnos a cada realidad, reconocer la diversidad cultural no como medio para “integrar” a grupos marginados, sino como posibilidad para generar su participación en la construcción de un proyecto sociopolítico de inclusión que respete las identidades.

## PROPÓSITOS

- Generar espacios de juego entre los niños y las familias, considerando las tradiciones culturales y promoviendo la transmisión de los juegos tradicionales de su comunidad.
- Brindar oportunidades de juego individual, grupal y en pequeños grupos.
- Organizar situaciones de enseñanza que posibiliten que los niños aprendan y/o enriquezcan una diversidad de juegos.

## CONTENIDOS

### *En cuanto al juego en general*

- Inicio en la coordinación de las acciones propias con las acciones de sus pares.
- Colaboración e interacción.
- 

### *En cuanto al juego dramático*

- Asunción de diferentes roles, sostenimiento de los mismos y su variación.
- 

### *En cuanto al juego de construcción*

- Construcción de diferentes estructuras en el espacio, explorando las diversas posibilidades de los materiales.
- 

### *En cuanto al juego con reglas convencionales*

- Respeto por las reglas de juego.
- Conocimiento de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.

## ACTIVIDADES

- Hacer una encuesta a las familias, a través del cuaderno de comunicaciones, sobre los juegos a los que jugaban cuando eran pequeños.
- Conversar sobre los conocimientos que los niños tienen de los mismos
- Invitar a un padre a enseñar su juego.
- Realizar un cuadro con los juegos que jugaban los papás (juegos conocidos y desconocidos).
- Buscar y ordenar en la sala elementos para desarrollar algunos juegos (sogas, elásticos, bolitas, etc.). Colocarlos en una caja la cual podrá llevarse al SUM y/o al patio durante el juego libre.
- Invitar a las familias para la construcción de juegos: “pesca-magic”, “juegos de emboque”.
- Juegos de rondas relacionadas con cuentos: “Lobo está”
- Rondas varias: “La milonga de Bantungué”, “La ola marina”, “La farolera”, etc.
- Jugar a:
  - El gallito ciego;
  - Mancha: pelota, congelada, etc.;
  - El huevo podrido;
  - La rayuela;
  - Veo veo.
- Utilizar los juegos de la ludoteca en pequeños grupos (rompecabezas, dominó, cartas, bloques de goma espuma, maderas, etc.)
- Realizar la ludoteca viajera: un bolso con juegos de mesa, un CD de música infantil, un libro de adivinanzas, un títere, etc. La misma recorrerá los hogares con el fin de que las familias compartan con sus hijos momentos de juego. También se adjuntará un cuaderno en el cual podrán escribir cómo se sintieron al recibir la ludoteca, a qué juegos jugaron, y de esta manera “contar” al resto del grupo su experiencia.

## CIERRE DEL PROYECTO

Se realizará una KERMÉS junto con la otra sala del mismo turno invitando a todos los padres.

## EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Las actitudes que se asumen frente al grupo.
- La participación en los juegos (preferencias, intereses, tiempo que permanece jugando).
- Integración al grupo.
- El aprendizaje de nuevos juegos (habilidades para jugar, respeto de reglas, comprensión de las mismas, etc.).
- La participación en la evaluación del juego.

## **PROYECTO: El Circo llega al Jardín**

Docentes: Lucía Pagano, Silvina Boudy y Ana González.

## FUNDAMENTACIÓN

Partiendo de la problemática analizada, consideramos que no se trata de eliminar la agresividad infantil por medio de la aplicación de medidas exclusivamente disciplinarias, métodos de premio y castigo o sanciones ejemplificadoras, sino de



procurar comprender la estructura de la violencia de lo imaginario que nos presentan los niños cotidianamente. Nuestro objeto es instrumentar vías posibles de significación que puedan existir a través del encuentro y la relación con el otro en un espacio marcado por el descubrimiento y la creación.

Habilitar espacio de juegos que se observan ausentes en el ámbito familiar, para favorecer la cooperación, el trabajo en equipo, la solidaridad, la resolución de conflictos y situaciones respetando las opiniones de todos los integrantes del grupo.

El juego constituye un precursor del trabajo en grupo y en este sentido es posible pensarlo como una instancia de aprendizaje en relación con la construcción conjunta de conocimiento.

Nos proponemos acercar a los niños y sus familias a una propuesta de circo atendiendo a la problemática planteada en la que vemos que los niños/as no experimentan situaciones lúdicas en su vida cotidiana.

Vivenciar el circo en el jardín resulta una oportunidad para adentrarse en la historia de este espectáculo. La escenografía, los personajes, la emoción de las acrobacias, los juegos de malabares, la música, las carcajadas que despiertan los payasos, resultan claros incentivos para el desarrollo de propuestas de juego, capacidades psicomotrices, la creatividad y la expresión.

El Circo es un mundo donde la realidad y la fantasía se mezclan indistintamente, creando sensaciones y reacciones que logran cautivar a los más fieles partidarios de un mundo fantástico. En este caso, de un mundo sin diferencias sociales, con los derechos de los niños respetados.

Con este proyecto se elige revalorizar la importancia de las manifestaciones lúdicas, como un modo de expresión concreto, mediante diversos lenguajes que posibilitaran a los niños/as y sus familias: crear, imaginar, socializar, colaborar, disfrutar, aprender...

Se intenta realizar una experiencia que permita compartir talleres y espacios de juego, tomando a las familias del jardín de infantes y de la guardería como participantes activos. A fin de fomentar un alto nivel de expresión lúdica-creativa, fortaleciendo vínculos con los pares, los docentes y la comunidad escolar.

## PROPÓSITOS

- Promover espacios y tiempos de juego dentro y fuera de la sala a partir de múltiples propuestas que permitan a los niños desplegar sus posibilidades lúdicas dando lugar a su libre expresión.
- Brindar espacios de juego que favorezcan el desarrollo cognitivo de los niños; fomenten su creatividad y ayuden a sentar las bases de su desarrollo socioemocional.
- Lograr una verdadera integración entre las familias, formando una comunidad educativa de acuerdo a los valores y principios que fundamentan la institución.

## CONTENIDOS

### *En cuanto al juego en general:*

- Intercambio de ideas y negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego.
- Interés por el conocimiento del mundo social a partir de asumir diferentes roles lúdicos.
- Desarrollo de la imaginación.

- Colaboración e interacción con pares y adultos.

## ACTIVIDADES

### Momento 1: actividades de inicio

Para el desarrollo de las propuestas planificadas se solicitara con tiempo a las familias, material referido al circo.

- Indagar en grupo total, sentados en ronda en la sala, las ideas y vivencias que cada niño trae sobre el circo.
- Explorar e investigar sobre los personajes del circo, materiales que se utilizan y acciones que se llevan a cabo, ubicados en pequeños grupos, distribuidos por mesas.
- Obtener información a través del material recolectado (imágenes, afiches, fotos, etc.)
- Presentar materiales que favorezcan el juego dramático: narices de payaso, zapatos grandes, camisas coloridas. Invitarlos a explorar lo presentado, a jugar con el material y a contar al resto del grupo que personaje asume cada uno.

### Momento 2:

- Proyección de un video que acerque a los alumnos a la vida del circo. En grupo total en el Salón de usos Múltiples (SUM)
- Elaborar en grupo preguntas sencillas para entrevistar a un payaso. Realizar la entrevista.
- En el SUM, escuchar melodías y ritmos circenses.
- Improvisar movimientos y bailar al ritmo de la música. Primeramente realizar una exploración libre de movimientos, luego reproducir modelos (evocando lo investigado), reproducir ideas propuestas por los pares y docente.
- Jugar y bailar libremente imaginando acciones que realiza un acróbata, un payaso, etc.

*Con estas actividades iniciales procuramos desde el rol docente habilitar un espacio que favorezca el juego. Se preparara el espacio, los materiales y el uso del tiempo destinado a cada propuesta, mostrándonos como expertos jugadores, convencidos de la propuesta que estamos ofreciendo, poniendo “el cuerpo”, conteniendo y acompañando a los alumnos.*

### Momento 3: actividades de desarrollo

- Trabajar con propuestas que impliquen desafíos a vencer: temores a la altura, sostener el equilibrio en movimiento.  
Caminar sobre diversos recorridos armados en el SUM: Se invitara a los alumnos a recorrerlos formando una fila, en grupo total, respetando los tiempos individuales

1. caminos armados con cintas de tela sobre el suelo.

2. caminos sobre bancos de madera.
  3. agregar paulatinamente obstáculos a los recorridos: colocar cuerdas sobre los bancos, caminar transportando una pelota en la mano sin que se caiga. Incorporar propuestas de los niños.
- Convocar a las familias para participar de propuestas diversas:

EQUILIBRIO: Tomando como referente la labor de los equilibristas de circo, se propondrá a los padres, en parejas, intenten alcanzar el punto de equilibrio, y hacer movimientos cooperando entre sí.

Desarrollo: Los participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja. Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan, etc.

PELOTA IMAGINARIA: Tomando como referente a los mimos, invitaremos a todos a realizar una ronda, y a pasarse entre ellos una pelota imaginaria. Cada uno hará algo con ella, distinto a lo hecho hasta el momento y los demás lo imitarán.

Desarrollo: El presentador del circo (docente) pasa la pelota imaginaria a uno de los niños o padres, quien tendrá que hacer algo con ella (picarla con la mano, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, levantarla como si fuera muy pesada,...). Todos los participantes imitan esta acción. Luego pasa esta pelota al siguiente compañero y continuamos el juego hasta pasar todos.

ALMOHADONES COOPERATIVOS: Tomando nuevamente como referente el trabajo de los equilibristas, se invitará a las familias a subirse todos encima del número de almohadones que tengan, dependiendo del momento del juego en el que estén.

Desarrollo: El juego consiste en colocar los almohadones y cada participante se pondrá delante de uno. El presentador que dirige el juego tiene que conectar la música. En ese momento todos los participantes empiezan a dar vueltas alrededor de los almohadones. Cuando se apaga la música todo el mundo tiene que subir encima de algún almohadón. Después se quita un almohadón y se continúa el juego. Ahora los participantes, cuando oigan la música, tienen que dar vuelta hasta que se pare la música, entonces tienen que subir todos encima de los almohadones, no puede quedar ninguno con los pies en el suelo. El juego sigue siempre la misma dinámica, es importante que todo el mundo coloque sus pies sobre un almohadón. El juego se acaba cuando es imposible que suban todos en

los almohadones que quedan. En este juego, o ganan todos o pierden todos. Por eso lo importante es el compañerismo y la cooperación.

*Las actividades se presentaran como situaciones a explorar: mostrando las posibilidades de manipulación en algunas (modelo) y en otras ofreciéndolas como situaciones a resolver (¿Cómo podríamos hacerlo?) Finalizada cada propuesta se procurara la reflexión sobre lo realizado, compartiendo vivencias, sentimientos y emociones entre niños, docentes y familias a través del intercambio oral, solicitando que dibujen lo que vivieron, etc.*

#### Momento 4:

- Confeccionar pelotas de papel con diarios (en la sala). realizar juegos de malabarismo en el SUM: ensayar lanzamientos, manipular dos pelotas simultáneas y alternadas, en grupo total
- Realizar juegos de emboque con las pelotas con aros a un eje: distribuir a los niños en tres grupos, en el SUM. Ganara el equipo que consiga embocar el mayor número de pelotas.
- Realizar postas con diferentes elementos: globos, elásticos, colchonetas, sogas y telas. En cada estación deberán jugar con el material cumpliendo una consigna. Lugar: SUM. El grupo se divide en 5 subgrupos, gana el equipo que recorre las postas en el menor tiempo posible.
- Juegos grupales: el payaso de los colores (como la bruja de los colores) – payasito al revés (como pelo, pelito es)

*Con estas propuestas procuraremos que los alumnos desplieguen sus posibilidades y habilidades motrices, favoreciendo el conocimiento, la interacción con sus pares, creando las condiciones para “jugar de un modo lúdico”, entendiendo los beneficios del juego como propuesta libre, espontanea, que genera caos e incertidumbre pero a la vez permite recrear, resolver situaciones y representar la realidad de cada uno.*

#### Momento 5:

- Organizar un taller convocando a las familias para confeccionar los materiales característicos del circo: distribuir a los niños en pequeños grupos junto con los familiares presentes. Organizar y distribuir las actividades a realizar por cada grupo, se trabajara en la sala:
  1. armado de pelucas con papel crepe.
  2. decoración de paraguas para equilibristas.
  3. pelotas con papeles de colores recubiertas con cinta, para malabares.
  4. zapatos de payasos con cajas, decoración de camisas para vestimenta de payasos, construcción y decoración de sombreros.
  5. confección de clavos con botellas de gaseosa, construcción y decoración de sombreros.
  6. Preparación de entradas y folletos para la función de circo.
  7. Preparar y decorar un cartel con el nombre del circo



*En ejercicio del rol docente, como profesionales críticos y responsables resulta necesario plantearnos cotidianamente ¿Cómo pensamos y diseñamos las propuestas de enseñanza? Revisar las consignas para que resulten una invitación al juego, un nuevo desafío para los niños, que inviten a jugar y a expresarse.*

*Planificar la optimización del tiempo didáctico en beneficio de los alumnos: ¿qué contenidos enseñamos? ¿Con que material disponemos? ¿Cuáles son las necesidades y características de los alumnos?*

#### Momento 6: actividades de cierre

- Los niños/as de las primeras secciones representaran una función de circo junto con sus familiares en el SUM del jardín para las secciones restantes y la comunidad educativa. Se utilizara todo el material confeccionado en el taller y en las propuestas desarrolladas en el proyecto. Se estimulara a cada niño en compañía de un adulto a representar un personaje del circo a elección teniendo en cuenta la vestimenta, el maquillaje, las acciones que realizan, etc.
- Reflexión colectiva sobre lo vivenciado. Intercambio de experiencias.
- *La enseñanza del juego se encuentra legitimada desde el Diseño Curricular planificándose como un área de enseñanza, con propósitos, contenidos, orientaciones didácticas y criterios de evaluación. Resulta una necesidad planificar propuestas lúdicas para los alumnos...libres...espontaneas...enriquecedoras y favorecedoras del aprendizaje. Esto nos compromete como agentes responsables de la educación, en capacitación y formación permanente.*

#### INDICADORES DE AVANCE

- La posibilidad de asumir roles diferentes durante el juego.
- La exploración de los movimientos que configuran una manera distinta de transmitir estados de ánimo, imágenes, sensaciones, etc.
- Las posibilidades de resolver las dificultades y desafíos que se presentan durante el desarrollo del juego.
- La disposición para el juego y el trabajo en equipo.
- La resolución de conflictos y situaciones respetando otros puntos de vista.
- La integración entre las familias.
- Las actitudes que se asumen frente al grupo (aceptación, cooperación, solidaridad, etc).
- 

#### **PROYECTO: Quiero jugar con vos.**

Docentes: Kruzel, María; Silva, Marcela; Ortega, Silvia

#### FUNDAMENTACIÓN

La problemática detectada en este jardín tiene que ver con que “NO HAY TIEMPO LÚDICO EN EL AMBITO FAMILIAR”. Se aborda este tema observando que los padres de esta comunidad educativa no se toman un tiempo para jugar con sus hijos en la vida cotidiana familiar, pero sí cuando son invitados a la institución a compartir un

momento de juego demuestran buena predisposición, alegría y entusiasmo por participar.

En el transcurso de este proyecto realizaremos talleres con las familias para la confección de estaciones de juego. El objetivo de nuestra propuesta es revalorizar la importancia del juego en el jardín, ya que de esta manera revalorizamos la infancia.

El placer que experimenta cada niño al jugar con el otro, el modo de establecer un lenguaje compartido, el ser cuidado y cuidar, será la base para una vinculación tónico-afectiva entre padres e hijos.

Desde nuestra tarea, nos proponemos revalorizar este diálogo en el ámbito del jardín. De este modo, y tomando al movimiento como factor generador de un intercambio corporal cooperativo que ayude al niño a lograr mayor autonomía, plantearemos distintas propuestas donde los protagonistas disfruten del placer de jugar con los otros. Siempre podemos encontrar oportunidades para compartir un espacio de juego entre niños y adultos donde los pequeños gocen al contactarse con sus padres, y éstos se reen cuentren con su niño interior.

Dice la teoría de Jean Piaget: “el juego es una forma particularmente poderosa de actividad que tiene la vida social y la actividad constructiva del niño”.

En el Diseño Curricular para Nivel Inicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, podemos leer que el juego es en la infancia el medio para la afirmación del yo, la más clara manifestación de la autonomía del sujeto sobre el medio y, en este sentido, factor de salud.

Es el Nivel Inicial quien se aboca exclusivamente al desarrollo integral de los niños, por lo tanto es fundamental e imprescindible la presencia del juego en este ámbito.

Dice Ana Malajovich: “El juego es patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, pero además es una necesidades que la escuela no solo debe respetar sino favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue, esta expansión de las posibilidades lúdicas ofrecerá oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando su capacidad de comprensión del mundo”.

## PROPÓSITOS

- Ofrecer variadas experiencias de juego mediante las cuales los niños puedan conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea, desplegar su iniciativa, y ser cada vez más independientes
- Generar espacios de juego entre los niños y las familias, considerando las tradiciones culturales y promoviendo la transmisión de los juegos tradicionales de su comunidad.

## CONTENIDOS

- En cuanto al juego en general: construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites.
- En cuanto al juego con reglas convencionales: conocimiento de algunos juegos tradicionales que tiene valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.

## SECUENCIA

### ACTIVIDAD N° 1:

Invitar a los niños a realizar una puesta en común de los juegos que les gustaría compartir con sus padres. Proponer y realizar un registro por escrito con los niños.

### ACTIVIDAD N° 2:

En el SUM presentan distintos elementos que se pueden utilizar para desarrollar juegos (pelotas, sábanas, sogas, aros, cubos, baldes, telas, etc.) Invitar a los niños a que exploren libremente.

ACTIVIDAD N° 3:

La docente invitará a los niños a jugar de manera grupal a los juegos propuestos por ella.

ACTIVIDAD N° 4:

Los niños se distribuirán por grupos en distintos sectores del SUM con la consigna de armar estaciones de juego con los elementos presentados.

ACTIVIDAD N° 5:

Por grupos se acordarán las reglas si son necesarias y se les invitará a inventarle un nombre a cada estación de juego. A medida que los juegos van siendo confeccionados, los niños jugarán y luego dictarán al docente las reglas de los mismos.

ACTIVIDAD N° 6:

Se propondrá a cada grupo realizar un mural que identifique el juego que desarrollarán.

ACTIVIDAD N° 7:

Armado de cada espacio de juego en el SUM recordando y previendo todos los elementos necesarios para cada estación de juego. Compartir un momento de juego pasando por las distintas estaciones.

ACTIVIDAD N° 8:

Invitar a los padres a compartir una jornada de juegos en familia.

POSIBLES JUEGOS PROPUESTOS:

- MARIPOSA VOLADORA: OBJETIVO DEL JUEGO: Soplar la mariposa para ayudarla a volar hasta el final el camino. Cada participante a su turno intentará que la mariposa llegue lo más lejos posible, soplando y sin tocarla con las manos. Gana quien logre llevarla más lejos.
- LA TORTUGA GIGANTE: OBJETIVO DEL JUEGO: Lograr que la tortuga avance sin perder el caparazón. Los 4 participantes se colocarán en cuatro patas bajo el caparazón e intentarán trasladarse para hacer mover a la tortuga, sin perder el caparazón. Gana quien logre avanzar más.
- A TIRAR, A TIRAR: OBJETIVO DEL JUEGO: Tirar la mayor cantidad de latas. Cada participante desde la distancia marcada lanzará una pelota e intentará tirar la mayor cantidad de latas en tres tiros. Variante: se puede registrar en soporte escrito la cantidad de latas caídas.
- RECORRIENDO CAMINOS: OBJETIVO DEL JUEGO: Llegar al final del recorrido, juntar la mayor cantidad de semillas. Cada participante por turno tira el dado y avanza tantos casilleros como indica el dado. Cada vez que cae en un aro que contenga flores, ganará 2 semillas que colocará en su vaso. Al finalizar el recorrido, cada uno contará cuántas semillas junto.
- AFEITAR LOS GLOBOS: Consistirá en afeitar unos globos colgados de un cordel y recubiertos de espuma, cada persona tendrá que afeitar un globo con un baja lengua sin que este explote. El que lo consiga gana.
- ENCESTAR PELOTAS: Se trata de encestar las pelotas, quien enceste más en un tiempo gana.

- CARRERA DE SORTIJAS A CABALLITO: Los padres llevarán a caballito a los niños y éstos deberán agarrar la sortija.
- OTROS POSIBLES: Colgar broches de una soga. Vestir a mamá o papá y desvestirlo, trasladar objetos, encontrar objetos escondidos, Juego de roles, etc.

#### INDICADORES DE AVANCE

- La participación de los padres y los niños en los diferentes juegos.
- La posibilidad de asumir diferentes roles durante el juego
- Aprendizaje de nuevos juegos (aceptación de reglas)
- 

#### **PROYECTO: Creando nuevos espacios. La ludoteca del jardín**

Docentes: García, Mariana; Petreca, Antonela; Romero, Gabriela

#### FUNDAMENTACION

Este proyecto fue pensado para: construir un espacio y tiempo de juego con adultos y niños, que se pueda dar tanto en el jardín como en la casa, es decir, que lo que comienza en la institución se traslade al ámbito de los hogares con diferentes herramientas, por otro lado el armado de la biblioteca, su cuidado y uso de los materiales y por último la necesidad pedagógica de enseñar y proponer juegos en los que se excluyan las diferencias y estereotipos de género y violencia.

#### PROPOSITOS

- Promover espacios y tiempos de juego dentro y fuera de la sala a partir de múltiples propuestas que permitan a los niños aprender, complejizar y/o enriquecer una diversidad de juegos
- Generar espacios de juego entre los niños y las familias

#### CONTENIDOS

En cuanto al juego en general:

- integración al grupo de pares
- construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites.

En cuanto al juego de construcción:

- construcción de diferentes estructuras en el espacio, explorando las diversas posibilidades de los materiales;
- organización del espacio de juego
- utilización de los materiales para la creación de variados escenarios lúdicos

#### ACTIVIDADES

##### 1º ENCUENTRO

En el primer encuentro se les cuenta a los niños que se armará un espacio de ludoteca en el jardín, que se armará en el SUM, para ello además se indaga a los niños en relación a cuáles serían los juegos que les gustaría que formaran parte de ese lugar, que va a ser un espacio de todos y se plasma en un afiche lo que ellos van diciendo.

## ENCUENTRO 2

Comienza el armado de la ludoteca y cada uno de sus espacios, se deciden dividir de la siguiente forma: juegos de construcción, juegos dramáticos (espacio de la cocinita, para disfrazarse), juegos de mesa, juegos con elementos de educación física, un espacio de lectura y otro espacio que se deja destinado para aquella propuesta que surja en la reunión de padres de que otro tipo de juego se puede incluir.

## ENCUENTRO 3

Se arma con los niños un afiche con las reglas de la ludoteca y se dispone un día en la semana para visitarla.

## ENCUENTRO 4

Se comienza a utilizar la ludoteca, se explica a los niños la dinámica del espacio, como nos debemos organizar para jugar y rotar por los distintos espacios. Se observa a los niños como se distribuyen, que tipos de juegos prefieren, donde ponen su interés, si están bien dispuestos los juegos, etc.

## ENCUENTRO 5

Se organiza una reunión de padres en donde se cuenta el proyecto de juego, se explica la dinámica del proyecto, se les pregunta a que jugaban en su infancia, al cierre de la reunión se invita a los niños a jugar con los papas a los juegos que ellos enumeraron. También se les pregunta que tipos de juegos de los que ellos jugaban podríamos incorporar en nuestra ludoteca

## ENCUENTRO 6

Se invita a las otras salas de jardín a jugar y los niños les explican como se rota y la dinámica de la ludoteca y que les gustaría a ellos incorporar.

## INDICADORES DE AVANCE

- La participación en los juegos
- El aprendizaje de nuevos juegos.
- La posibilidad de asumir distintos roles durante el juegos
- La participación durante la evaluación del juego







