

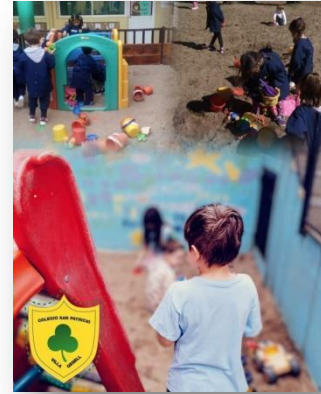


COLEGIO SAN PATRICIO
DIEGEP 8795| DIEGEP 1065 |
DIEGEP 6692
PASEO 107 N.º 723 CP 7165
TEL/FAX 2255462847
WWW.CESANPATRICIO.COM.AR



PROYECTO INSTITUCIONAL DE JUEGO

“El juego es el medio por el cual los niños comienzan a expresar el mundo simbólico...es un contenido de valor cultural, que promueve el desarrollo integral del niño”. Sarlé Patricia (2006)



FUNDAMENTACIÓN:

El juego, entendido como el resultado de una construcción cultural y social, promueve el desarrollo de la creatividad, la autonomía y la imaginación. Permite al que juega entablar relaciones con sus pares porque “para jugar es necesario otro, que sea interactivo”. Camels, D (2021). El juego facilita la construcción de los conocimientos pero al mismo tiempo, estos conocimientos lo hacen más rico. Es un contenido que debe ser enseñado respetando ciertos requisitos: tener una intencionalidad, una decisión de jugar donde se transforme una acción real en algo lúdico sabiendo que se está jugando. Durante el juego dramático, de construcciones es donde se puede ver a los niños como verdaderos jugadores ya que se desarrolla por libre decisión de los participantes. El docente planifica el juego disponiendo espacio y materiales pero interviene solo al servicio de él.

El juego permite adquirir mayor seguridad ya que las equivocaciones propician una mayor autoestima.

Los niños/as llegan al jardín teniendo saberes y habiendo transitado algunas experiencias de juego, aunque en los últimos años, con la gran exposición a las pantallas de observa que cada vez pasan por menos experiencias de juegos en compañía de otros. Nos proponemos, desde el nivel inicial, ampliar estas posibilidades de juegos para que logren realizarlos, cada vez con más autonomía

“el juego es patrimonio de la infancia y uno de los derechos inalienables...que la escuela debe no solo respetar sino también favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue”. Malajovich, A (2000)

PROPÓSITOS:

-Ofrecer oportunidades para jugar con continuidad y complejidad creciente.

-Alternar juegos que el docente propone con oportunidades para que niñas y niños organicen sus propios juegos.

-Promover la participación en juegos de distinto tipo sin establecer diferencias según el género.

-Organizar entornos interiores y exteriores para el desarrollo de juegos en grupo total y en pequeños grupos.

-Combinar materiales que potencien la capacidad representativa.

-Generar espacios de juego entre la institución y las familias para ampliar el diálogo intercultural con relación al valor del juego en el desarrollo infantil.

-Promover el desarrollo progresivo de la creatividad y la imaginación.

-Favorecer la construcción de valores de convivencia vinculados al cuidado de sí mismos y de las otras y los otros, en las relaciones interpersonales y en la relación con el propio cuerpo y el de las y los demás.

CONTENIDOS:

EL JUEGO COMO EXPERIENCIA SOCIAL

- *Colaboración e interacción con las y los pares en diversas situaciones de juego.*
- *Integración a diversos grupos de pares en situaciones de juegos.*
- *Intercambio de ideas y negociación para la construcción de acuerdos a partir de la valorización y el respeto de opiniones propias y ajenas sin distinciones de género, cultura, creencias y origen social.*
- *Comprensión de normas y pautas de convivencia en el desarrollo del juego, para tomar decisiones sobre las propias acciones en forma cada vez más autónoma fortaleciendo su autoestima.*
- *Comparación de soluciones para resolver un problema de manera conjunta.*
- *Resolución de conflictos y problemas a través de intercambios y argumentos.*
- *Anticipación y planificación de juegos a través de la representación oral, gráfica y/o audiovisual.*

JUEGO DRAMÁTICO

- *Reconstrucción imaginaria del conocimiento social.*
- *Selección y organización de materiales acordes a la situación social representada.*
- *Asunción de roles a través de acciones, gestos y expresiones característicos.*
- *Interdependencia de roles imaginarios.*
- *Organización y combinación de escenas.*
- *Desarrollo de diálogos con vocabulario y estilos comunicativos específicos a la situación representada.*
- *Uso simbólico de los objetos.*

JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

- *Selección y combinación de piezas en relación con las características físicas de cada material constructivo.*
- *Regulación de movimientos en relación con las características de los materiales.*
- *Análisis del proceso constructivo.*
- *Selección de un objeto a construir.*
- *Flexibilidad en la resolución de problemas constructivos.*
- *Planificación a través de la representación gráfica.*

JUEGOS CON REGLAS CONVENCIONALES

- *Identificación y organización de los materiales de cada juego antes de comenzar a jugar.*
- *Recuperación de las reglas del juego.*
- *Análisis del desarrollo del juego a partir de las reglas.*
- *Anticipación de resultados.*
- *Registro gráfico de posiciones / resultados.*
- *Comprensión de las reglas.*
- *Explicación de las reglas del juego.*
- *Inicio en la construcción de estrategias.*

IMPLEMENTACIÓN:

-Propuesta de un mismo tipo de juego: por ejemplo, tres sectores con distintos materiales para el desarrollo de diferentes escenas del juego dramático. O tres sectores con distintos juegos de reglas. Por último, también puede ser tres sectores con distinto material para construir.

-propuestas de diferentes tipos de juegos: por ejemplo, un sector para dramatización, otro para construcción, otro para juego con reglas

-propuestas de uno o dos tipos de juegos en simultáneo con otras actividades: por ejemplo, un sector de juego dramático, otro de construcción y otro de ed visual

- relectura del DC 2022 y documentos de apoyo.

TIPOS DE JUEGO:

JUEGO DRAMÁTICO: *“...es una recreación imaginaria del conocimiento social que los niños/as han construido a través de su participación en situaciones cotidianas...” el él podemos ver roles imaginarios, gestos, el uso simbólico de objetos, diálogos propios de la situación representada. En ocasiones es necesaria la participación docente para mantener la trama. Es importante que el nombre del juego se refiera a una situación social y no a un rol. Con anterioridad al día que se desarrolla el juego, es importante conversar sobre el mismo: recuperación de saberes, roles, posibles escenas, materiales, cómo comenzar a jugar, etc.*

Es necesario tener en cuenta el material para representar el mismo rol por parte de varios niños/as, si el juego lo posibilita, o varios roles dentro del mismo juego. También que, dentro del mismo juego, se pueden representar/jugar distintas escenas. Esto depende del material, las intervenciones docentes en base a sus propósitos y contenidos.

CONSIDERACIONES GENERALES PARA PLANIFICACIÓN ÁULICA

-MATERIALES: *tener previsto qué material se necesita para el desarrollo de cada juego y sus roles. Materiales realistas: objetos de la vida cotidiana en distintos tamaños y, no realistas: telas, sogas, elásticos, broches, cajas, rollos*

-ESPACIO: *prever el espacio. ¿Se dramatizarán distintas situaciones del mismo juego?*

-realizar intervenciones en torno a los ejes de la ESI brinda también nuevos aprendizajes, al igual que la perspectiva de interculturalidad y medio ambiente

-establecer la frecuencia del juego y volcarlo en la agenda semanal

-dinámica de grupo: ¿elección previa por grupos?, ¿grupo total con distintas escenas?

-tener previsto cuánto dura el juego cada día que se desarrolle

- finalizado el período de juego evaluar la posibilidad de conformación de cajas temáticas.

POSIBLES PROPUESTAS DE JUEGOS:

SITUACIONES DE LA VIDA COTIDIANA

<i>Un consultorio</i>	<i>Viajar en colectivo</i>	<i>Ser granjeros</i>
<i>El supermercado</i>	<i>La pizzería</i>	<i>La verdulería</i>
<i>La panadería</i>	<i>Visitar un negocio</i>	<i>La farmacia</i>
<i>La fábrica de pastas</i>	<i>El circo</i>	<i>Streamer</i>

SITUACIONES NO CONOCIDAS, IMAGINARIAS

<i>Piratas</i>	<i>Astronautas</i>	<i>Monstruos</i>
<i>Princesas y príncipes</i>	<i>Superhéroes</i>	<i>Animales que hablan</i>
<i>Vida colonial (pulpería)</i>	<i>Dragones</i>	<i>Detectives</i>
<i>Exploradores</i>	<i>Unicornios</i>	<i>Magos</i>

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN:

Según las acciones que cada elemento promueva se distinguen materiales de: superposición, encastre o piezas de ajuste. Considerar que cuando este juego se proponga sin una consigna específica (por ej, en juego en sectores), la docente acompaña sin forzar un producto.

A través del juego, las construcciones que logren pueden estimular nuevas ideas que sostienen la continuidad del juego. Es importante distinguir: #procesos de construcción de otros en donde prima la exploración y #construcción de otros en donde se promueva el j. dramático. La incorporación de juguetes se sostiene como referencia.

Aun cuando la docente no explicita una consigna, la repetición de los mismos elementos condiciona aquellos que los niños deciden construir, limitando nuevas ideas.

ORIENTACIONES:

Cuando la o el docente propone un juego de construcción:

Selecciona y organiza los materiales y los distribuye en el espacio.

Enseña el ensamble entre las piezas.

Decide qué van a construir los distintos grupos de juego.

Aporta imágenes físicas o virtuales como referencia del proceso constructivo.

Interviene para favorecer un análisis entre el proceso constructivo y la construcción de referencia.

En cambio, en las oportunidades en que niñas y niños pueden organizar sus propios juegos de construcción, la o el docente:

Selecciona y organiza los materiales constructivos y los distribuye en el espacio.

Aporta una amplia variedad de imágenes y libros para que niñas y niños elijan qué quieren construir.

Ofrece papeles y lápices para promover una representación gráfica del plan constructivo.

Participa para favorecer el proceso constructivo en relación con los materiales disponibles.

CONSIDERACIONES GENERALES PARA PLANIFICACIÓN ÁULICA

-Espacio y Materiales: tener previsto qué material se necesita para las construcciones (materiales de construcción y no estructurados: tubos, cajas, sogas, cintas, envases, corchos, elementos de la naturaleza, etc)

-prever tiempo para exploración si es material nuevo.

-¿Proponen las docentes la construcción o será iniciativa de los niños/as? Si la docente propone el juego de construcción ¿aportar imágenes?¿planos?

-establecer la frecuencia del juego y volcarlo en la agenda semanal

-dinámica de grupo: ¿elección previa por grupos?, ¿grupo total con distintas escenas?

-tener previsto cuánto dura el juego cada día en que se desarrolle y, si las construcciones son en varios días, dónde se guardarán.

POSIBLES PROPUESTAS:

-“casas, cuevas y nidos”-(“El juego en el Nivel Inicial-Juegos con objetos y juego de construcción”, propuestas de enseñanzas 2, Sarlé, Rodríguez Sáenz, E. Rodríguez)

JUEGOS REGLADOS:

Estos juegos se organizan con reglas explícitas, anticipadas y sistemáticas, algunos juegos comparten categorías, como los tradicionales que también se pueden categorizar como de persecución y/o juegos motores. Los juegos tradicionales en las primeras secciones ayuda a familiarizarse con este tipo de juego, juegos que involucran al cuerpo en combinación con canciones (rondas, juegos con palmas) los ayuda a prender a regular su participación a partir de regla explícita. Se necesita jugarlo muchas veces hasta lograr jugadores autónomos.

Al finalizar el juego es importante compartir impresiones con el grupo: qué situaciones se presentaron, cómo se resolvieron, tenerlo en cuenta para la próxima vez que se juegue.

CONSIDERACIONES GENERALES PARA PLANIFICACIÓN ÁULICA

-Dinámica de grupo: definir si se trabajará con el grupo total, equipos, pequeños grupos, parejas

-Anticipar las reglas, la forma de organizar los grupos, el espacio y los materiales

-Considerar el tiempo de duración del juego, pensando también en el tiempo que llevará el aprendizaje

-Juegos de mesa: considerar variaciones sobre un mismo juego

-Establecer la frecuencia del juego y volcarlo en la agenda semanal.

POSIBLES PROPUESTAS

TIPOS DE JUEGOS

Puntería y emboque: bowling, sapo, aros y pelotas, canicas

-**Ocultación:** escondidas, Juegos de magia

-**de persecución o atrape:** manchas, oso dormilón, juguemos en el bosque

-**con consignas verbales:** veo-veo, zapatito blanco, choco, choco-late, vamos caminando por el campo, teléfono descompuesto, los opuestos

Mesa: cartas:

Dados: generala, de recorrido

Fichas y tablero: loterías, dominó, memoria, loterías

Tradicionales: pato-ñato, rayuela, Martín Pescador, elástico, huevo podrido

Corporales o motores: carreras, baile de las sillas, estatua, soga

Rondas: De los conejos, la farolera, San Miguel, ronda- redonda,

EVALUACIÓN

-Se realizará evaluación institucional y cada docente la hará sobre su planificación para observar los avances de los aprendizajes de cada juego

-Observación constante y permanente durante el transcurso del Proyecto.

-Observación directa del trabajo de manera individual y grupal.

-Observación de la relación entre compañeros/as -Participación en el proyecto

-Reflexión sobre los aciertos y errores sobre lo realizado, creando modos de solución

PROPUESTAS DE JUEGO PARA EL AÑO 2025

PRIMERA SECCIÓN TM (SALA VERDE)

Rondas:

De los conejos, la farolera, San Miguel, ronda- redonda

Juegos con consignas verbales:

veo- veo, juego de los opuestos, teléfono descompuesto

Tradicionales: *rayuela, pato ñato*

SEGUNDA SECCIÓN TM (SALA NARANJA)

¿Lobo está?, Bingo, Memotest, Mancha común, escondida

Juegos de palmas, Abuelita ¿Qué hora es?, Antón Pirulero

TERCERA SECCIÓN TM (SALA ROJA)

Las manchas *(puente, saltada, abrazo, congelada, pulpo)*

Rondas: *arroz con leche, sobre el puente de Avignon, rondita de la mano, cucú cantaba la rana*

Otros: *mini generala Elástico, Soga, Piedra, papel y tijera Martín pescador, Juego de la Oca, Ta te ti, Ahorcado, Batalla Naval*

SALA MULTIEDAD, PRIMERA Y SEGUNDA SECCIÓN TT (SALA CELESTE)

Veo-veo, Oso dormilón, Pato ñato, Zapatito blanco, Estatua, Huevo podrido, Le saco la cola al zorro., Mancha común

Jugamos juegos de ronda:

Ronda de san Miguel, Sobre el puente de Aviñón., Dame una mano, Ronda de los conejos

TERCERA SECCIÓN TT (SALA AMARILLA)

Bingo de números mayores de 20, Batalla naval

Memotest, Martín Pescador, Manchas, Escondidas, Abuelita que hora es?, Ta te ti, Ahorcado

BIBLIOGRAFÍA

Dirección General de Cultura y Educación (DGCyE) (2022). Diseño Curricular para la educación Inicial. DGCyE, Subsecretaría de Educación, Dirección Provincial de Educación Inicial (DPEI)

Dirección Provincial de Educación Inicial Subsecretaría de Educación. El patio como espacio de juego en el jardín de infantes Orientaciones para la planificación Documento de trabajo no 3 / 2015

Sarlé, Patricia; Rodríguez Saenz, Inés; Rodríguez Elvira. (2010) El juego en el Nivel Inicial. Juego con objetos y juego de construcción. Casas, cuevas y nidos.

Dirección Provincial de Educación Inicial Subsecretaría de Educación. El juego como área de enseñanza Documento nº 2 /2015

-Fundación Arcor, [2019], Patricia Sarlé-El juego en la escuela, [video] You Tube,

<https://www.youtube.com/watch?v=vPIOf-WavqA>

Malajovich, A. (2000). Recorridos didácticos del Nivel inicial. Capítulo 9: El juego en el Nivel Inicial. Buenos Aires: Paidós

Calmels, D. (2021). El decálogo del jugar. Col. Canto Rodado. Dir de Ed Inicial de la Pcia de Bs As.En:

https://www.youtube.com/watch?v=RWj_XaCxNKM&t=52s