



### INSTANCIA PROVINCIAL 2022

**TÍTULO DEL TRABAJO:** “Juegos de antes y ahora”

**NIVEL:** Primario

**CAMPO DE CONOCIMIENTO/ÁREA O ESPACIO CURRICULAR:** Lengua y Ciencias Sociales

**TURNO:** Tarde

**SALA/GRADO/AÑO/SECCIÓN/CICLO:** 1er grado 1er Ciclo

**CANTIDAD DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES:** 23

**EJE TEMÁTICO:**

**Ciencias Sociales:**

- Las sociedades a través del tiempo: los actores sociales, sus intencionalidades e intereses en las sociedades colonial e indígena.

**Lengua:**

- Comprensión y producción oral.
- Lectura
- Escritura.

**SABERES:**

**Ciencias Sociales:**

- El conocimiento de la vida cotidiana a partir de la organización familiar, roles de hombres, mujeres y niños, formas de crianza y recreación, de familias representativas de distintos grupos sociales en diferentes sociedades del pasado, contrastando con la sociedad del presente.

**Lengua:**

- La participación frecuente en situaciones de lectura de textos literarios realizada por el docente y otros adultos.
- La participación frecuente, con apoyo docente, en situaciones de lecturas de palabras, de oraciones y fragmentos incluidos en textos completos, leídos por otros.
- La participación frecuente, en colaboración con el docente, de escritura de palabras y oraciones cortas que conforman un texto.



### **DATOS DE LA INSTITUCIÓN**

**NOMBRE:** Escuela Proyecto i N° 266

**LOCALIDAD:** Santa Rosa

**CORREO ELECTRÓNICO:** escuela266@lapampa.edu.ar

### **DOCENTES**

1- ANDRADA Yamila Lorena

2- FARDIN Marcela Alejandra

3- JALABERT Macarena Daniela



En la siguiente propuesta están involucrados los alumnos de 1er grado de la “Escuela Proyecto i” de Santa Rosa La Pampa del turno tarde, el cual cuenta con 23 alumnos, la docente de grado, una docente de apoyo a la inclusión (DAI) y una psicopedagoga.

Dicha propuesta de trabajo fue pensada como una forma de integrar a las familias con la educación de sus hijos y la comunidad educativa, es decir, que sean partícipes de la experiencia de aprender por medio del juego.

El **saber** o idea a construir que se prioriza fue el de los cambios en los roles familiares a través del paso del tiempo. Los **propósitos de enseñanza** que se plantearon fueron el de promover y estimular la imaginación para que los alumnos pudieran aprender jugando y los **objetivos de aprendizajes** fueron el de identificar y reconocer que, al igual que los juegos, los roles familiares también fueron cambiando.

Los **conocimientos previos** que se pusieron en juego para la comprensión del saber es todo lo que los alumnos sabían sobre los juegos presentados: rayuela, tirar las latas, balero, bolitas, en conjunto con lo que los padres sabían, ya que son juegos de antes pero que algunos se siguen jugando.

Para los **criterios de evaluación** se tuvo en cuenta la participación en clase, el entusiasmo ante las propuestas presentadas, la escucha y el respeto por la palabra del otro, respetar el turno de juego, entre otros.

En la “Escuela Proyecto i” se trabaja por medio de proyectos con áreas integradas es por ello que en esta propuesta se presentó primero una situación problemática, donde los alumnos debían debatir si era así o no: “Los niños de primer ciclo desean festejar los cumpleaños de los niños y seños que han cumplido desde Enero a Marzo, para ello entre todos colaboran con traer a la escuela algo para compartir. Una alumna comenta que le va a decir a su papá que le realice una torta para traer a la escuela. Los compañeros comienzan a reírse y decirle que los papás no cocinan, que las mamás son las que se dedican a eso.”

Después de debatir en clase la situación problemática, la **actividad significativa** fue la de involucrar a las familias por medio de una tarea que debían realizar con sus hijos y ampliarla explicando en forma oral varias de las preguntas:

A QUÉ JUGABAN CUANDO ERAN CHICOS TÚ:  
PAPÁ:-----  
MAMÁ:-----  
ABUELOS/AS:-----  
TÍOS/AS:-----  
¿QUIÉN COCINA EN CASA? ¿SIEMPRE FUE ASÍ?

Otra de las **actividades significativas** fue el de presentar el cuento de Silvia Schujer “Tío Néstor cocina los viernes”, donde se habla de los roles familiares desde una perspectiva humorística. Se aclara que para poder presentar dicho cuento a los alumnos se debió hacer una adaptación más corta y con pictogramas para que los alumnos lo logren entender.

Una de las **estrategias de enseñanza** estrechamente relacionada con los propósitos fue la de promover y estimular la imaginación. Esto se llevó a cabo cuando, entre todos, tuvimos que armar una ruleta para jugar con la rayuela. Se tomó a la rayuela porque se cree que es uno de los juegos que ha traspasado varias generaciones. El armado de la ruleta consistió en que los alumnos decían diferentes prendas que se debían realizar, por ejemplo: saltar apoyando sólo el pie derecho, saltar apoyando el pie izquierdo, jugar con un gorro en la cabeza y que no se caiga, juega normal, entre otros desafíos. Luego entre todos elegimos las opciones y armamos la ruleta.



La propuesta se llevó a cabo dentro de la institución, utilizando el aula y el salón de la escuela, participaron también en una invitación especial los alumnos de Jardín de la institución. El proyecto tuvo un tiempo estimado de 1 mes de clases.

Unos de los **logros** que se evidenciaron y que tiene estrecha relación con los objetivos de aprendizaje es el de reconocer que, al igual que los juegos, los roles familiares también fueron cambiando.

Uno de los **análisis** que es posible realizar luego del desarrollo de la propuesta es que por medio del juego los alumnos se apropian de los nuevos conocimientos, desde una perspectiva más lúdica, sin necesidad de estar todo el tiempo en el aula sentados y quietos, sino que todo lo contrario, cambiando de espacios, compartiendo diferentes opiniones y experiencias, respetando el turno de habla, entre otros.

Uno de los **desafíos** que surgen después del desarrollo de las actividades es el de hacer a la inversa, es decir, proponer integrar a la familia a los juegos actuales, los que sus niños juegan en la actualidad, los que juegan en red o por cualquier dispositivo electrónico. Esto surge como un desafío y como una necesidad, ya que se han realizado encuestas en el aula, con otros propósitos, y se evidencia que los alumnos utilizan celulares, computadoras para juegos en red.

Los **materiales bibliográficos** que se han utilizado en la propuesta son:

- Cuento “Tío Néstor cocina los viernes” de Silvia Schujer.
- Libro de clases: “AVENTURAS 1, Áreas integradas. Editorial: Ediciones sm, 2022” pp: 84, 85, 86, 87, 88, 89