



INSTANCIA PROVINCIAL

TÍTULO DEL TRABAJO: Juegoteca-Baulteca

NIVEL: secundario

CAMPO DE CONOCIMIENTO/ÁREA O ESPACIO CURRICULAR: Artes visuales-Acompañamiento a las trayectorias escolares- Educación física.

TURNO: mañana

SALA/GRADO/AÑO/SECCIÓN/CICLO: 2do año I II

CANTIDAD DE ESTUDIANTES PARTICIPANTES: 61 ESTUDIANTES

EJE TEMÁTICO: Sistema de producción cultural. Enseñar y aprender a crear producciones.

SABERES: Procurar igualdad de trato y oportunidades para varones y mujeres. · Promover actitudes responsables ante el cuidado del cuerpo propio y de los otros. · Incorporar la ESI como una estrategia para abordar la desigualdad de género en diferentes espacios.
· Procurar la participación en los diferentes juegos seleccionados favoreciendo la libre expresión y sin ningún tipo de discriminación entre varones y mujeres.
· Enseñar y aprender a crear, pensando en los roles y estereotipos que generan los juegos y juguetes.

DATOS DE LA INSTITUCIÓN

NOMBRE: Colegio Santa Inés

LOCALIDAD: General Pico

TELÉFONO: 2302-431778

CORREO ELECTRÓNICO: colegiosantaines.secundario@lapampa.edu.ar

DOCENTES

1-: ESTEVEZ, Natalia Belén

2- RUBIO, María Belén

3-: PELLEGRINO, Francisco

En este proyecto estarán involucrados distintos actores correspondientes a la institución educativa,



docentes del curso, docentes de especialidad, Equipo Directivo, porteros, familiares, estudiantes de 2do año, división I y II y estudiantes del nivel primario y secundario de la Institución.

Con esta propuesta, con recursos que estén a su alcance (diarios, revistas, cajas, botellas, etc.), se intenta introducir nuevos elementos que permitan el desarrollo de un individuo capaz de comprender, crear y transformar con sentido estético-expresivo la realidad. Promover la solidaridad y el compañerismo dentro de un ámbito de igualdad. Esta propuesta de Baulteca se inicia a partir de identificar varias problemáticas:

1. Muchas familias, debido a sus obligaciones en cuanto a trabajo o actividades, hace que estas ignoren la importancia del jugar durante la niñez. Ante la importancia de sus actividades y para una mejor organización, los/as estudiantes luego de la rutina escolar, asisten a talleres extraescolares, clubes, etc., de esta manera no es posible que encuentren un tiempo para destinarlo al juego.
2. Otra problemática, es el desconocimiento de los juegos. Con este proyecto pretendemos enriquecer la matriz lúdica, desarrollar las capacidades y habilidades de los individuos que van a participar, y fortalecer los valores como la solidaridad, el compañerismo, el respeto, el cuidado de los objetos, el sentido de pertenencia, etc.
3. En el contexto actual, las herramientas tecnológicas han generado una grieta en los vínculos entre los/as estudiantes. Además en los últimos años la sociedad ha sido invadida por los medios de comunicación que incitan a consumir determinados productos, toda esta situación lleva a la mercantilización de la infancia que genera el consumo de distintos artefactos que apelan más a un pasatiempos solitario, sedentario, muy distinto a lo que sucedía en otras épocas donde los niños/as jugaban en las calles, plazas, donde prevalecía el juego grupal, observándose cada vez menos.

Consideramos al juego una herramienta muy valiosa e importante con la que hay que trabajar con los distintos sujetos de una comunidad educativa, con la creatividad y la originalidad de cada uno, porque allí es donde se muestra la singularidad y la esencia de cada persona. Es necesario siempre apoyar e incentivarlos para que puedan creer en sí mismos, animarse a jugar y experimentar nuevos desafíos, situaciones, ideas, recursos, materiales

En el marco de los Diseños Curriculares provinciales y de los Aportes para la reorganización y priorización de saberes en la enseñanza se trabajaron

Saberes

- Procurar igualdad de trato y oportunidades para varones y mujeres.
- Promover actitudes responsables ante el cuidado del cuerpo propio y de los otros.
- Incorporar la ESI como una estrategia para abordar la desigualdad de género en diferentes espacios.
- Procurar la participación en los diferentes juegos seleccionados favoreciendo la libre expresión y sin ningún tipo de discriminación entre varones y mujeres.
- Enseñar y aprender a crear, pensando en los roles y estereotipos que generan los juegos y juguetes.

Objetivos

- Fomentar el juego lúdico creando juegos, espacios y materiales para jugarlos.
- Fomentar los valores tales como el compromiso y la solidaridad, mediante la participación en diferentes formatos de juegos, reconociendo al otro como compañero.
- Reconocer los indicadores que generan la desigualdad de género para poder modificarlos.
- Fomentar la creatividad reciclando diversos materiales para realizar diferentes juegos, expresando artísticamente el tema transversal (Dibujos, pinturas, etc.,)

Los conocimientos previos puestos en juego fueron la indagación en sus familias y en el propio recorrido sobre los juegos que mayormente jugaban en sus infancias y la construcción de juegos pensados para toda la institución.



El instrumento de evaluación que se planificó fue la construcción de una rúbrica en donde se desarrollaron indicadores a tener en cuenta para evaluar la participación, producción, trabajo con el otro y el compromiso en la propuesta.

Se recolectó información en familias y estudiantes y se socializó la propuesta (BAULTECA móvil). Los docentes de especialidad (encargados de la organización), reunirá a todos los actores de la institución con el fin de “capacitar” para qué, cómo, dónde y cuándo jugar. La manera de capacitarse es a través de una jornada de talleres, como dice Miguel Ángel Roldan: “puedan tener un tiempo para jugar y jugarse... para recuperarlo como formadores y enfrentar el desafío de convertirlo en una herramienta cotidiana”.

Antes de adentrarnos en el maravilloso mundo de las ludotecas se realizará un trabajo de campo, docentes y equipo directivo se formaron y capacitaron acerca de las ludotecas todos deben entender de qué se trata, todos deben saber jugar y conocer los juegos y juguetes que se propongan. Para esto, los ideadores del proyecto expondrán sus ideas y prototipos para que estén al alcance de todos, abriendo el debate para que todos los demás participantes puedan hacer sus aportes y así dejar sentado las pautas para un proyecto grupal y colaborativo.

Se realizará por medio de preguntas la recolección de datos necesarios para comenzar a idear los bocetos de diferentes tipos de juegos, a partir de la información que cada estudiante de 2do año traiga se realiza la lista de materiales necesarios que posteriormente se solicitará que cada estudiante recolecta. Finalmente

Se evaluará de forma progresiva (paso a paso), los vínculos que se vayan estableciendo entre las distintas generaciones, la comunicación que se establezcan entre ambos (adultos-niños/as), las anécdotas, recuerdos, momentos que se comenten, el ida y vuelta en las conversaciones.

Por otra parte, iremos evaluando cómo van construyendo los juegos y juguetes, qué significado le van otorgando a los mismos, esto sucederá a través de las preguntas y repreguntas que los docentes vayan realizando a los niños/as.

Se observarán los vínculos que estuvimos haciendo durante el proyecto, y también la interacción y disfrute del encuentro lúdico, observaremos como los adultos y niños/as disfrutaban, se divierten, negocian, exploran en los diferentes juegos.

En todo momento, se evaluará las normas de convivencia, el respeto hacia el otro/a y hacia los adultos, si se cumple con la consigna o no, el respeto por las reglas del juego y el cuidado de los mismos. Luego, que finalice la baulteca, se hará una breve conversación con las familias, donde se les preguntará y quedará registrado en afiches:

- ¿Qué significa para ustedes este evento?
- ¿Lo volverían a repetir? ¿Qué otros juegos propondrías?
- ¿Se sintieron niños/as en un momento?
- ¿Creen que se respetó el Derecho de los niños al jugar? ¿Por que?
- En sus hogares, volverían a repetir algunos de los juegos realizados con sus hijos/as, nietos/nietas, sobrinos/as? ¿Cuáles? y ¿De qué manera?

Se utilizará un registro fotográfico de todo lo que se ha realizado, la idea es capturar esos vínculos, esos momentos de juego, y dejarlos plasmados posteriormente en un video para ser socializado. Se propone realizar una grilla para cada alumno/a, realizado por sus docentes tutores, con los indicadores de progreso, ya que constituyen un conjunto de aprendizajes centrales en relación con los objetivos y propósitos planteados.

Indicadores de evaluación:

- Participa en juegos cooperativos e individuales.
- Recicla materiales.
- Respeto las reglas de los juegos.

- Respetar las normas de convivencia.
- Participar en la creación de juegos y juguetes.



Propone, busca y explora estrategias para jugar.

Bibliografía utilizada:

- Declaración de los Derechos del Niño (1959; artículo 31;1 y 2)
- Fajn Sergio; 2018-2.019
- Tyack, D.& Cuban, L. (2001)
- Roldan Miguel A: "La Centralidad del juego en la educación inicial"
- Maria Borja i Solé, Mireia Martín Martínez: "El juego en las ludotecas y en los patios escolares"