

Aprendemos jugando

Category: Comunidad Creativa

25 de febrero de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Jugamos en comunidad

pregunta impulsora:

¿A qué te gustaría jugar?

contexto:

Se observa en los niños y niñas, falta de interés por compartir momentos de juego y, en caso de jugar, denotan falta de organización, interés por la simpleza de construir escenarios para desarrollar juegos simbólicos (rincón del hogar, construcción, entre otros).

Objetivo general del proyecto:

Resignificar el juego como una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

Capacidades socioemocionales:

Empatía: Los estudiantes aprenderán a ponerse en el lugar del otro, a comprender sus sentimientos y perspectivas, y a responder de manera adecuada a las necesidades de sus compañeros.

Cooperación: Desarrollarán habilidades para trabajar en equipo, compartir tareas, tomar decisiones conjuntas y resolver conflictos de manera pacífica.

Comunicación efectiva: Mejorarán sus habilidades para expresarse de manera clara y concisa, escuchar activamente a los demás y negociar acuerdos.

Resolución de problemas: Aprenderán a enfrentar desafíos de manera creativa, a buscar soluciones conjuntas y a adaptarse a cambios imprevistos.

Autoconfianza: Fortalecerán su autoestima al sentirse capaces de contribuir al éxito del grupo y al experimentar el reconocimiento de sus compañeros.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Ámbito de las experiencias del juego y el jugar.

Ámbito de las experiencias sociales de lectura y escritura.

Ámbito de la formación personal y social convivencia y ciudadanía.

Ámbito de las experiencias ludo motrices de la corporeidad y la corporalidad.

contenidos curriculares:

- **Ámbito de las experiencias del juego y el jugar:** el eje central del proyecto. a través del juego compartido, los niños exploran, experimentan, construyen relaciones sociales y desarrollan habilidades cognitivas, lingüísticas y socioemocionales.
- **Ámbito de las experiencias sociales de lectura y escritura; comunicación:** el juego es un medio fundamental para que los niños se comuniquen y expresen sus ideas, sentimientos y emociones. se fomenta el uso del lenguaje oral, el gesto y la expresión corporal.
- **Ámbito de la formación personal y social convivencia y ciudadanía:** el juego compartido promueve la interacción entre pares, la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos. Se construyen vínculos afectivos y se aprende a respetar las diferencias individuales. Exploración y descubrimiento: los niños y niñas exploran su entorno, manipulan objetos, realizan experimentos y descubren nuevas posibilidades. desarrollan su curiosidad y su capacidad de asombro.
- **Ámbito de las experiencias ludo motrices de la corporeidad y la corporalidad; representación y simbolización:** a través del juego simbólico, los niños representan la realidad, crean historias y expresan su mundo interior. desarrollan su pensamiento creativo y su imaginación. el juego implica el movimiento y la exploración del propio cuerpo y del espacio. se fomenta la coordinación, el equilibrio y la motricidad gruesa y fina.

producto final esperable:

Juegos realizados por las familias de la institución organizadora, en colaboración con los niños e instituciones participantes.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

- Proyección de las actividades.
- Construcción de los juegos.
- Jornadas recreativas en la institución y con la comunidad toda en diferentes.
- Festejos culturales locales.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

- Recursos humanos: mano de obra, colaboradores.
- Diferentes materiales: madera, palos de escoba, cajas, cartón, pegamentos.
- Varios: pinturas, pinceles, entre otros.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Disponemos de todos los recursos.

Organizaciones aliadas:

Comuna Local – Biblioteca Popular «Alas» – Club De Madres – Cooperadora – Familias – Comunidad Educativa Organizadora.

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Pedagogía del juego:

Importancia del juego en el desarrollo infantil: Comprender cómo el juego influye en el aprendizaje, la socialización y el desarrollo cognitivo de los niños.

Tipos de juego: Identificar los diferentes tipos de juego (simbólico, constructivo, de reglas, etc.) y sus características.

Diseño de actividades lúdicas: Aprender a diseñar actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades específicas.

Desarrollo infantil:

Etapas del desarrollo: Conocer las características de cada etapa del desarrollo infantil para adaptar las actividades a las necesidades de los niños.

Teorías del aprendizaje: Familiarizarse con diferentes teorías del aprendizaje (Piaget, Vygotsky) para comprender cómo los niños construyen su conocimiento.

Desarrollo cognitivo, social y emocional: Entender cómo se desarrollan estas áreas en los niños y cómo el juego puede contribuir a su desarrollo.

Diseño curricular:

Diseño curricular de la provincia de Santa Fe: Conocer los lineamientos curriculares de la provincia para adecuar el proyecto a los objetivos y contenidos establecidos.

Integración de áreas: Aprender a integrar el juego con otras áreas del currículo (lenguaje, matemática, ciencias sociales, etc.).

Recursos didácticos:

Selección y creación de materiales: Aprender a seleccionar y crear materiales didácticos adecuados para cada edad y nivel de desarrollo.

Adaptación de materiales: Conocer diferentes técnicas para adaptar materiales comerciales a las necesidades del grupo.

Uso de tecnología: Familiarizarse con herramientas digitales para crear y compartir materiales.

Atención a la diversidad:

Inclusión: Aprender estrategias para incluir a todos los niños, independientemente de sus habilidades o necesidades especiales.

Diferenciación pedagógica: Adaptar las actividades para atender a las diferentes ritmos y estilos de aprendizaje de los niños.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios de evaluación

- Participación: ¿Los niños participan activamente en las actividades? ¿Colaboran con sus compañeros?
- Interés: ¿Demuestran interés y curiosidad por los juegos y rompecabezas? ¿Expresan sus ideas y opiniones?
- Resolución de problemas: ¿Son capaces de resolver los rompecabezas y juegos de encastre de forma autónoma o con ayuda? ¿Utilizan diferentes estrategias?
- Comunicación: ¿Expresan sus ideas de manera clara y concisa? ¿Escuchan a sus compañeros?
- Creatividad: ¿Demuestran creatividad al adaptar los juegos y crear nuevos?
- Conocimientos adquiridos: ¿Han adquirido nuevos conocimientos sobre formas, colores, tamaños, conceptos espaciales, etc.?
- Habilidades sociales: ¿Han mejorado sus habilidades para trabajar en equipo, compartir y respetar las diferencias?

Instrumentos de evaluación

- Observación directa:
- Lista de cotejo: Crea una lista de comportamientos o habilidades que deseas evaluar y observa a cada niño durante las actividades.
- Registro anecdótico: Anota observaciones cualitativas sobre el desempeño de los niños en situaciones específicas.
- Productos: Análisis de los rompecabezas armados: Observa cómo los niños ensamblan las piezas, si cometen errores y cómo los corrigen.
- Evaluación de los juegos creados: Analiza la originalidad, la complejidad y la funcionalidad de los juegos diseñados por los niños.
- Autoevaluación: Escalas de valoración: Pide a los niños que se autoevalúen utilizando una escala de valoración (por ejemplo, una carita feliz para indicar el nivel de satisfacción).
- Coevaluación: Rúbricas: Crea rúbricas sencillas para que los niños evalúen el trabajo de sus compañeros.

Ejemplos de indicadores y preguntas para la evaluación:

- Participación: ¿Participa en las actividades propuestas? ¿Colabora con sus compañeros? ¿Pide ayuda cuando la necesita?
- Resolución de problemas: ¿Intenta resolver los rompecabezas por sí mismo? ¿Utiliza diferentes estrategias? ¿Pide pistas cuando se atasca?
- Creatividad: ¿Adapta los juegos a sus propias ideas? ¿Crea nuevos juegos? ¿Utiliza materiales de manera original?
- Conocimientos adquiridos: ¿Identifica las diferentes formas geométricas? ¿Clasifica los objetos por tamaño y color? ¿Reconoce patrones?

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- Ferias escolares: Participar en ferias escolares anuales o temáticas donde se organice un stand para mostrar los juegos creados. Se pretende incluir demostraciones, talleres cortos y materiales informativos.
- Fiestas patronales o eventos locales: Creación de un stand recreativo.
- Colaboraciones con otras instituciones:
 - Bibliotecas y centros culturales : Organiza un taller de recreación en la biblioteca local.
 - Asociaciones de vecinos: Presentar el proyecto en una reunión de la asociación de vecinos para involucrar a la comunidad y obtener su apoyo.

- Uso de las tecnologías: Redes sociales: crear una página o grupo en redes sociales dedicado al proyecto, donde se pueda compartir fotos, videos y noticias sobre el avance del mismo. Blog o sitio web: Desarrollar un blog o sitio web sencillo para documentar el proceso y los resultados del proyecto, y compartirlo con la comunidad. Plataformas de video: Grabar videos de los niño representando sus trabajos y compartirlos en plataformas como YouTube.
- Medios locales: Prensa local: Contacta con los medios locales (radios, televisión) para dar a conocer el proyecto y solicitar una entrevista.
- Actividades de extensión:
 - Talleres para padres: Organiza talleres para padres sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil y cómo pueden fomentar el aprendizaje en casa a través de las diferentes propuestas.
 - Donación de materiales: construir nuevas versiones para donar a otras instituciones como SAMco local, CE y/o biblioteca

De los resultados:

Se comunicarán a través de los mismos medios que la socialización ya que es una localidad pequeña.

Integrantes del proyecto:

Bellino, Analía Rosa
Abdula, Paola Elisabet
Blengino, Noemí Blanca
Battistón, Marisa Alejandra
Depetris, Gisela Soledad
Bonino, Natalia Beatriz
Toretta, Verónica Victoria

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 7
Estudiantes: 135

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Bellino, Analía Rosa
Email del referente: analiabellino@yahoo.com.ar