

Juegos y juguetes que cuentan nuestra historia

Category: Comunidad Pedagógica
25 de noviembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Estrategias de aprendizaje lúdicas

Pregunta impulsora:

¿De qué manera jugaban las infancias de antes y de ahora?

Contexto:

La preocupación por los cambios en las formas de jugar en las nuevas generaciones se vuelve especialmente visible en el contexto del Jardín de Infantes N° 353, ubicado en la localidad de Venado Tuerto. Las infancias que asisten a nuestra escuela están atravesadas por realidades sociales diversas y, en muchos casos, situaciones de vulnerabilidad. Esto ocasiona que lleguen con experiencias de juego profundamente transformadas respecto a las de generaciones anteriores.

Mientras que antes el juego se desarrollaba principalmente en la calle, en patios compartidos o en espacios abiertos, hoy observamos que muchas de estas posibilidades se vieron reducidas por la falta de lugares seguros, la disminución del tiempo disponible en las familias y el avance de la virtualidad como principal fuente de entretenimiento. El juego corporal, espontáneo y social ha ido siendo reemplazado en parte por propuestas digitales, individuales y más estructuradas. Esta realidad hace que la pregunta “¿Jugaban los chicos de antes igual que nosotros ahora?” cobre especial sentido pedagógico. Invitar a los niños y niñas a explorar las formas de jugar del pasado y compararlas con las actuales permite recuperar memorias familiares, reconocer prácticas culturales, valorar el juego como derecho y comprender que las transformaciones sociales también impactan en la vida cotidiana y en la infancia.

En este marco, el jardín se vuelve un espacio fundamental para garantizar experiencias lúdicas diversas, inclusivas y compartidas, que restituyan aquello que muchas veces la realidad del entorno no puede ofrecer: tiempo, lugar y acompañamiento para jugar.

Objetivo general del proyecto:

Favorecer el desarrollo integral y la inclusión de todas las infancias a través del juego como derecho, experiencia cultural y forma de aprendizaje, promoviendo la

participación activa, la creatividad, la cooperación y el encuentro entre generaciones.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Reconocer que las formas de jugar cambian según las épocas, los espacios y las características de cada familia.
 - Identificar semejanzas y diferencias entre los juegos de antes y los juegos actuales.
 - Comprender que el juego es una práctica cultural que se transmite entre generaciones.
 - Conocer juegos tradicionales presentes en los recuerdos de las familias y de la comunidad cercana.
 - Explorar diferentes tipos de juegos (tradicionales, actuales, digitales, de movimiento, de construcción, simbólicos) para poder compararlos.
 - Expresar verbalmente o a través de dibujos cómo juegan ellos hoy y cómo jugaban antes los adultos de su entorno.
 - Fomentar la escucha, el diálogo y la curiosidad en torno a las formas de jugar en distintas épocas.
 - Establecer relaciones entre los cambios en la sociedad (espacios disponibles, tecnologías, tiempos familiares) y las formas de jugar.
 - Generar oportunidades para que las familias compartan relatos, fotografías, juegos o experiencias vinculadas a su infancia.
 - Promover juegos intergeneracionales que integren a niños, docentes y adultos de la comunidad.
 - Fortalecer la convivencia, la cooperación y el disfrute en propuestas lúdicas dentro del jardín.
-

ÁREAS Y CONTENIDOS

ÁMBITO DE EXPERIENCIAS: EL JUEGO Y EL JUGAR EN EL NIVEL INICIAL

Contenidos curriculares:

ÁMBITOS DE EXPERIENCIAS:

La formación personal y social:

– Los espacios educativos como espacios de concreción de derechos para las infancias y el ejercicio de ciudadanía plena.

El juego y el jugar:

- Juegos dramáticos sobre ámbitos cotidianos o ámbitos más alejados de su mundo cotidiano o de la fantasía.
- Juegos de construcción con diversidad de objetos.
- Juegos con objetos que les permitan experimentar con propiedades de los mismos.
- Juegos con reglas convencionales con objetos, comúnmente denominados juegos de mesa (con cartas, dados, tableros, la-te-ti, ¿Quién es quién?, Juego de memoria, entre otros.) o sin objetos (rondas o juegos tradicionales como Martín Pescador, Ronda de San Miguel: juegos corporales como manchas o escondidas).
- Juegos verbales de adivinanza (adivinanzas propiamente dichas, Veo-veo, Juego de Kim, entre otros), trabalenguas, completar palabras (por ejemplo, «Viene un barquito cargado con..»), juegos de descarte ((<Pisa pizuela», (<En la casa de Pinocho», entre otros).
- Juegos con su cuerpo en los que pueda poner en juego destrezas con aparatos (tobogán, hamacas, calesita, trepadores), juegos grupales de diverso tipo (competencia, cooperativos o de cooperación) con o sin objetos (carreras, juegos con pelotas, juegos de equilibrio, juegos de refugio), juego con base deportiva (fútbol, básquet, entre otros).

Eje: Prácticas corporales y ludomotrices en interacción con otras y otros. La construcción sociocultural del cuerpo situado

Relaciones espacio-temporales y objetales

- La iniciación en el manejo y la manipulación de los objetos de manera individual o grupal en diferentes situaciones ludomotrices.
- El descubrimiento y la exploración del espacio y de relaciones espaciales topo-lógicas: arriba-abajo, adelante-atrás, adentro-afuera, a un lado y al otro, juntos y separados, cerca-lejos.

Sociedades. Organizaciones y actividades humanas

- El reconocimiento, ejercicio y promoción de los derechos de las infancias.
- - La identificación, comprensión y valoración de acuerdos de convivencia, normas sociales e institucionales de la vida democrática en tiempos y espacios comunes.
- La participación ciudadana en acontecimientos de la vida democrática.
- La búsqueda de información en diferentes fuentes y la realización de entrevistas.
- La organización de la información y comunicación: uso de distintas formas de registro de la información, fotos y filmaciones.
- La valoración del patrimonio ambiental social y cultural: la identificación de las formas en las que el pasado se manifiesta en el presente. Los objetos como construcciones socio-culturales, objetos antiguos que conservan las familias.

Tecnologías digitales

- Exploración y manipulación de dispositivos computacionales.

Experiencias estéticas:

- Prácticas de lectura y escritura en las que las niñas y los niños se encuentren

con lo literario, el juego y otros lenguajes artísticos para habitar su derecho cultural a la invención.

-Apreciación-Producción

- La Lectura en voz alta, experiencia que permite nombrar nuevas palabras, usarlas y jugar con ellas.

Eje: Narración

- Participación en situaciones de lectura y conversación.

Experiencias Matemáticas

-Números.

Eje: Prácticas corporales y ludomotrices en el Ambiente social, natural y tecnológico

El cuerpo en juego. La Educación Física en juego con los ámbitos de experiencias

-Tipos de juegos. Reglas.

Producto final esperable:

Crear entre todos un museo de juegos y juguetes en el aula, con objetos reales, fotografías, dibujos.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Planteamos preguntas.

Conversación en grupos acerca de los juegos actuales: ¿Qué jugamos? ¿Con quién? ¿Dónde?

Afiche grupal: Nuestros juegos de ahora.

Entrevista a las familias y sus juegos cuando eran chicos.

Puesta en común. Compartir en ronda lo recibido.

Organizar la información en un cuadro.

Investigar sobre los juegos traídos.

Elaboración de un cuadro comparativo Juegos de antes / Juegos de ahora.

Incluir nuevos juegos en el repertorio de los niños y niñas para el momento del patio/sala: rayuela, la sogá, el elástico, el trompo, la bolita, etc.

Presentación de objetos o juguetes antiguos (fotos, relatos de familias).

Registro visual imágenes, grabados, pinturas para despertar la observación y curiosidad sobre los juegos de los pueblos originarios.

Reconstrucción de un juego tradicional utilizando material reciclado.

“Viernes de juego en casa”- Creación de una valija lúdica viajera para compartir en familia, fortaleciendo la participación y el vínculo escuela-hogar.

Juegos con Tablet. Invitamos a un familiar a ser parte de la propuesta. Juego con

Robotita (carro tecnológico).

Puesta en común final: ¿Qué descubrimos? ¿Cambió la forma de jugar? ¿En qué sí y en qué no?.

Armado de un “Museo del Juego” para compartir con otras salas o familias.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

INTERNET

KIT ARTÍSTICO

KIT RECICLAJE

KIT BIBLIOTECA

KIT MATEMÁTICA

Organizaciones aliadas:

Comunidad escolar

Artesanos locales.

Museo local

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Diseño de espacios recreativos , Diseño y producción de juegos didácticos.
Estrategias lúdicas.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Instrumentos: Observación, registro narrativo y fotográfico.

Criterios:

- Reflexión de niño/as y docentes, acerca de lo vivenciado y aprendido.
- Participación y compromiso en las actividades
- Participa del intercambio de ideas, relatos y recuerdos de juegos.
- Se integra progresivamente a las propuestas, respetando ritmos y tiempos individuales.
- Desarrollo de la comunicación y el lenguaje
- Reconoce diferencias y semejanzas entre juegos de ayer y de hoy.
- Usa información recolectada (testimonios, fotos, objetos, relatos familiares).

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Reuniones con las familias, audios de los niños en radios locales y escolares, flyer.
Notas en los diarios.

De los resultados:

A través del producto final.

Integrantes del proyecto:

Oneglia Maria

De Lellis Doris

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 11

Estudiantes: 180

Apellido y Nombre del Referente de contacto: ONEGLIA MARIA

Email del referente: mariangeles.436@hotmail.com