

Jugando con los sueños

Category: Comunidad Pedagógica

21 de enero de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

El juego como derecho

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos integrarnos a través del juego?

Contexto:

El juego es el medio que les permite a los niños ir formando su realidad con creatividad, alegría y distintas habilidades. Los invitamos a jugar con la imaginación a través de distintas propuestas pedagógicas en relación con todas las áreas integradas para el logro de aprendizajes significativos en el niño y el fortalecimiento de sus trayectorias escolares.

Objetivo general del proyecto:

Que los niños y niñas logren a través del juego y de los juguetes descubrir diferentes formas de integración y de conocimiento y respeto por sus derechos

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Participar de prácticas de lecturas autónomas.

Producir variados textos con distintas intenciones.

Escuchar comprensivamente.

Lograr a través del juego que expresen ideas y deseos de manera creativas.

Explorar la serie numérica y comprender su uso social.

Reconocer regularidades en la serie numérica de manera lúdica.

Resolver situaciones problemáticas, pudiendo comunicar lo resuelto de diversas maneras (oral, escrita, gráfica)

Relacionar los patrones melódicos con la dirección de la melodía y su sentido ascendente y descendente.

Intercambiar comunicativamente y planificar tareas conjuntas.
Reconocer la red semántica de los textos leídos y escuchados.
Reflexionar sobre el vocabulario y tipos de palabras.
Reconocer tipos de familias y costumbres familiares.
Resolver distintas situaciones problemáticas.
Estimar resultados
Elaborar de reglas de juegos y construir juguetes.
Reconocer e identificar cuerpos geométricos y sus características.
Reconocer distintos patrones rítmicos y melódicos.
Construir juguetes.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua
Matemática
Ciencias Sociales
Ciencias Naturales
ESI
Formación Ética y Ciudadana
Educación Física
Tecnología
Plástica
Música

Contenidos curriculares:

LENGUA

El texto instructivo.
Cuento maravilloso.
Cuento tradicional.
Descripciones.
Estructura de texto: párrafo, oración.
Signos de puntuación y entonación.
Paratextos: tapa, contratapa, título, autor. Estructura Narrativa
Clases de palabras.
Oraciones según la actitud del hablante.

MATEMÁTICA

Números naturales de una, dos, tres y cuatro cifras.
Estrategias de cálculos de sumas y restas.
Operaciones de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones que involucran distintos sentidos.
Figuras geométricas. Características. Similitudes y diferencias.
Cuerpos geométricos. Clasificación. Diferenciación.
Medidas de longitud

CIENCIAS/ESI/F. E Y CIUDADANA

Derechos y obligaciones.

La importancia del juego. Pasado y presente de los juegos. Nociones temporales
Juegos y juguetes de antes y ahora. Los juegos, objetos, materiales e idea sin
estereotipos de género.

Aspectos de la vida en la época pasada y actual.

El diálogo como herramienta para resolver conflictos.

Normas y reglas para la convivencia

Las emociones.

ED. FÍSICA

Juegos motores. Juegos de relevo.

Habilidades motoras básicas.

Participación en situaciones que supongan comunicación corporal y valoración de
las distintas propuestas expresivas.

Comprensión, aceptación y cumplimiento de las normas en el desarrollo de las
tareas y actividades lúdicas.

TECNOLOGÍA

Explorar las posibilidades de construir mediante operaciones de encastre, unión,
anudado, apilado de materiales.

Explorar productos, seleccionando materiales y los modos de hacer mas
apropiados.

PLÁSTICA

Estética del objeto.

Línea de horizonte.

Ubicación de figuras en el espacio.

MÚSICA

Agrupamientos melódicos y rítmicos.

La referencialidad y su vínculo con las características del entorno sonoro

Producto final esperable:

Construcción de juguetes y elaboración de juegos y reglas

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024

Acciones a llevar a cabo:

Despertar la motivación y la experimentación

Incentivar la creatividad
Analizar el cumplimiento de tareas

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Material de descarte.
Reciclables
Computadoras
Salones
Patio
Taller
Libros
Tecnologías y materiales audiovisuales

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Cartulinas
Témperas
Imanes

Organizaciones aliadas:

N/A

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Cursos, Charlas o capacitación sobre Derechos Romanos, Derecho a jugar, Historia de los juegos , construcción de juguetes, etc.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Continua, procesual formativa. De logros, eficacia, satisfacción y sostenibilidad.
Coherencia, Impacto del proyecto. Rúbrica.
Capacidades que ponen en juego las habilidades de los estudiantes: trabajo colaborativo, responsabilidad y creatividad

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Abordamos esta temática porque el jugar es un derecho de los niños. Según la secuencia didáctica propuesta a principios de año, 3er grado va produciendo juegos y juguetes que serán expuestos a través de una muestra de estética y utilización de lo construido. La participación de toda la comunidad es relevante para niños/as, familias, docentes y directivos.

De los resultados:

Exposición/muestra de las producciones artesanales individuales y colectivas.
Intercambio de experiencias.

Integrantes del proyecto:

GALINDO, MARIELA CLAUDIA
TABORDA, SONIA ALEJANDRA
VENTOS, MARIANA SOLEDAD

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 3
Estudiantes: 51

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Mariela Galindo
Email del referente: marielacgalindo72@gmail.com