

Juegoteca destinada a Primer Ciclo

Escuela: N° 17 DE 16

Autor: Juan Marcelo Campos

Sala/grado/año: Sexto y séptimo grados. Destinado a todos/as los/as alumnos y alumnas de Primer Ciclo

Breve descripción / Situación inicial

La juegoteca se encuadra dentro del proyecto institucional, que este año aborda el cuidado del medio ambiente a través de las 4R (Reducir, Reciclar, Reutilizar y Recuperar). En nuestra área vamos a proponer el desarrollo de una juegoteca compuesta por juegos confeccionados con materiales reutilizables. La juegoteca es un espacio lúdico que permite el desarrollo integral de niños y niñas a través de diferentes juegos. Es un lugar donde el juego se desarrolla libremente de acuerdo al interés de cada alumno/a a través de las diferentes propuestas que se ofrecen para jugar. A la vez, queremos fundamentar la inclusión de la juegoteca en el ámbito escolar basados en conceptos de Paulo Freire:

En la praxis común, cada uno rescata su propio saber y experiencia y el saber y la experiencia del otro. En la dialéctica de la interacción y la tarea compartida, todos/as y cada uno/a son protagonistas de su alumbramiento como sujetos del conocer. Son todos/as hijos/as de su propio aprendizaje.

Entendemos de este mensaje que de la interacción con las y los otros también podemos aprender. Por último, vamos a tomar una de las definiciones de J. Huizinga en torno al juego, para quien todo juego es una actividad libre y el juego por mandato no es tal. Se puede decir que la libertad en lxs niñxs no existe, ya que juegan porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas. Igualmente, este autor nos hace saber que los niños y niñas juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste su libertad.

Objetivos

Que los alumnos y las alumnas:

- Puedan reconocer sus propios roles y el grado de participación que deberán afrontar al momento de ser parte de un proyecto institucional.
- Puedan reconocer la relevancia y utilidad de una juegoteca dentro de la institución.
- Logren fortalecer sus vínculos con los propios compañeros al momento de debatir ideas y tomar decisiones dentro del proyecto.
- Puedan generar nuevos vínculos con lxs educandos de Primer Ciclo.
- Logren ser críticos y reflexivos en relación con sus propuestas y sean capaces de generar acuerdos y que puedan modificar lo que consideren necesario durante el transcurso del proyecto.
- Sean capaces de reconocer sus memorias lúdicas para poder interpretar las necesidades y gustos del Primer Ciclo.
- Puedan manipular diferentes herramientas/elementos y reconozcan su uso para la confección de los diferentes juegos.
- Sean capaces de reconocer el material adecuado para reutilizar teniendo en cuenta que le queremos dar la mayor vida útil a los juegos que van a confeccionar.
- Puedan acompañar como facilitadores lúdicos al momento de utilizar los diferentes juegos.
- Puedan transmitir sus conocimientos y aprendizajes a todas las personas que asistan al cierre del proyecto mediante el uso de la oralidad.
- Tomen una postura de enseñantes basados en los conceptos de Alicia Fernández (2000) cuando hace referencia a que el enseñante debe abrir un espacio para aprender y donde debe haber una construcción de conocimiento.

Contenidos

EL PROPIO CUERPO

El cuidado de la salud

- Conceptos que aportan los juegos para desarrollar una vida sana.

EL CUERPO Y EL MEDIO SOCIAL

Los juegos

- La organización autónoma de grupos o equipos.
- La cooperación en diferentes tareas.
- Mensaje de los medios.

- Análisis crítico del binarismo de acuerdo al género en los juegos.

El aprendizaje grupal

- La organización grupal para planificar, realizar y evaluar un proyecto.
- La resolución de conflictos que puedan surgir.
- La evaluación de resultados en la organización de diferentes tareas durante el proyecto.
- La aceptación de los desempeños propios y de los otros.
- La comunicación de ideas, emociones, necesidades y expectativas.
- El diálogo como forma de comunicación (en el acuerdo y en el disenso).
- La construcción de juegos para enseñar algo de lo que saben a los grados inferiores.

El cuidado y respeto por los otros

- El cuidado por los otros como criterio de organización en las tareas grupales.
- La participación en el grupo. Escuchar y ser escuchado. Proponer y aceptar, observar y evaluar.

Contenidos propios del taller de juegos

- La organización de juegos para enseñar algo de lo que saben a los grados inferiores. La comunicación de ideas, emociones, necesidades y expectativas (pedir ayuda, criticar y aceptar la crítica).
- La evaluación de los desempeños propios y de los compañeros (definición de criterios y de indicadores, la observación).

Destinatarios

Los organizadores del proyecto fueron los alumnos y alumnas de sexto y séptimo grados. Los destinatarios del producto fueron los alumnos y alumnas de Primer Ciclo (primero, segundo y tercer grado).

Secuencia didáctica

1. Descripción del proyecto escuela y análisis del [concepto de las 4r](#).
2. Conformación de los grupos de trabajo. Se les dio vía libre para que las y los alumnos armen los equipos de trabajo.
3. Descripción de una juegoteca: Estos grados ya habían tenido la experiencia de conocer una. Luego refrescamos la mente viendo [algunos videos](#) de las [juegotecas argentinas](#).

4. Abordamos las memorias lúdicas. Este abordaje se realizó a modo de entrevista preguntando a qué nos gustaba jugar de chicos.
5. Elección de los juegos a construir. Los alumnos y las alumnas vieron una serie de videos tutoriales en YouTube. Esto fue un incentivo para ver que juegos quieren confeccionar:
 - [Metegol](#)
 - [Tejo/Air Hockey](#)
 - [El Sapo](#)
 - [Laberinto](#)
 - [Finger Hockey:](#)
 - [Máquina para jugar al Piedra Papel o Tijera:](#)
 - [Rompecabezas](#)
 - [Pinball](#)
 - [Carrera de coches](#)
6. Tutorías grupales de cómo utilizar diversas herramientas (ejemplo: pistola para pegar cartón). Si bien es un contenido de otra área lo abordamos en el taller de juegos.
7. Procesos de pegado y tiempos de secado.
8. Acompañamiento y seguimiento periódico en la elaboración de los diferentes juegos. En este caso el docente tiene una mirada y una postura de facilitador a un costado del camino, dándole el protagonismo a sus educandos.
9. Guía y abordaje de cómo confeccionar el instructivo de un juego más la bitácora del proceso de construcción. En este caso, los/as alumnos/as lo trabajaron con la maestra de grado.
10. Cierre y evaluación grupal del proyecto.: El cierre consistió en una muestra en la cual se conmemoró la semana de los chicos y las chicas a jugar. La evaluación se describe más abajo.

Otros actores

La docente Florencia de sexto y séptimo grado nos ayudó con el desarrollo de los instructivos y las bitácoras. En ese momento no se pudo realizar un trabajo interdisciplinario con el área de Educación Plástica, por ende la responsabilidad del proyecto estuvo a mi cargo (profesor del Taller de Juegos).

Evaluación

Para evaluar decidimos utilizar la indagación verbal con diversas preguntas, evaluamos el proceso con registros fotográficos y también tomamos como referencia la observación durante el desarrollo del mismo.

La evaluación fue grupal e individual. En los grupos evaluamos si se cumplieron diversos objetivos actitudinales asociados al trabajo en equipo. Luego a modo de entrevista individual hicimos una autoevaluación donde el alumno o alumna evaluaba su aporte en el proceso del proceso.

No nos concentramos específicamente en contenidos del área de Educación Física sino que nos enfocamos en los contenidos del taller de juegos por tratarse de una escuela intensificada en Educación Física, que además de las horas comunes de esta materia tiene como agregado dos talleres, el de juego y el de ritmo y movimiento.

INICIO:

- ¿Pueden diferenciar los conceptos de reutilización, reciclado, reducción y recuperación expresados con sus propias palabras?
- ¿Reconocen el término de juegoteca y la función que la misma podría tener dentro del establecimiento?
- ¿Son capaces de reconocer el rol protagónico que cumplen en un proyecto?
- ¿Muestran interés en el proyecto?

DESARROLLO:

- ¿Generan acuerdos al momento de definir su propio proyecto? ¿Se visualizan liderazgos?
- ¿Son capaces de resolver dudas de manera individual o se perciben interlocutores por cada grupo al momento de realizar preguntas?
- ¿Son abiertos para aceptar diferentes sugerencias durante el proceso de elección y construcción de los juegos o prefieren seguir su propio camino?
- ¿Elaboran los juegos basados en sus propios gustos, memoria lúdica y posibilidades de construcción o se los ve interactuando e indagando las necesidades y gustos del primer ciclo?
- ¿Son capaces de diferenciar y reconocer el uso de diversos materiales teniendo en cuenta que pretendemos realizar juegos cuya vida útil sea la más larga posible?
- ¿Muestran interés en el uso y la manipulación de diferentes elementos y herramientas? ¿Gestionan roles o todos colaboran en todas las tareas?

CIERRE:

- ¿Fueron capaces de interactuar con el público y los demás educandos en el cierre del proyecto?
- ¿Hicieron uso de la palabra de forma equitativa al momento de describir cada juego?
- ¿Fueron capaces de desarrollar la bitácora de dicho juego y expresarla verbalmente al momento de explicar el desarrollo de la construcción de sus juegos el día del cierre del proyecto?
- ¿Fueron capaces de realizar una evaluación crítica del proyecto destacando las cosas que se realizaron bien y las cosas que tal vez les gustaría modificar para mejorar el mismo a futuro?
- ¿Se percibió una participación activa de todos los integrantes de los grupos al momento de analizar el recorrido de todo el proyecto?

Imágenes del cierre del proyecto













