

Nidos

Escuela: Jardín de Infantes Integral N° 03/20°

Autor/as: De Rosa, Ana Verónica

Sala: 3, 4 y 5 años

PUNTO DE PARTIDA

La necesidad de crear nuevos espacios, donde los diferentes niños y niñas en pequeños grupos puedan salir de la sala, y compartir momentos de juego multiedad pensados en conjunto con las docentes de cada sala y a cargo de las Celadoras.

1. ¿Por qué se hizo? Descripción de la situación inicial.

Los niños/as que asisten a la escuela realizan una jornada de 7 hs y $\frac{1}{2}$, la mayoría viven en un espacio reducido con muchas personas y salen poco o tienen poco lugar físico para jugar, lo que sumado al tiempo que en la pandemia estuvieron aislados hace que nos replanteemos las horas que están en la sala y que otros espacios de aprendizaje podemos ofrecer.

Así fué que se decidió hacer un proyecto que ofreciera diversidad de espacios de juego con propuestas lúdicas para los Niños y niñas.

OBJETIVOS Y DESTINATARIOS

- Desarrollar su creatividad, experimentar, compartir, sentir nuevas sensaciones, espacios para hacer y deshacer crear y descubrir.
- Elegir, sugerir y modificar juegos propuestos por el/la docente o por sus pares manifestando sus gustos y preferencias entre diferentes opciones de juegos.
- Complejizar juegos —dramático, de construcción, de mesa, de actividad motora, etc.— y seleccionar aquellos que son más afines a sus gustos.
- Desarrollar su capacidad de imaginación e invención en los juegos.
- Crear producciones cada vez más complejas a partir de la combinación de diferentes objetos para construir.

2. ¿Qué se espera que logre el/la estudiante que participa de esta propuesta?

La construcción de conocimientos a partir de la vivencia lúdica, desde la creatividad, la exploración, la propia elección y el enfrentarse a desafíos.

3. ¿Quiénes son los destinatarios de la experiencia?

Todos los niños y niñas de las salas de 3, 4 y 5 años.

4. En caso de que hayan participado otros actores en la experiencia además de los/as estudiantes, ¿quiénes fueron? Por ejemplo: familias, otros docentes, etc.

El proyecto es llevado a cabo por las maestras celadoras en ambos turnos.

MARCO CONCEPTUAL/DE REFERENCIA

Enfoque abordado. Fundamentos teóricos y metodológicos que sustentan la experiencia.

Se consideró la importancia del Juego como:

- instrumento: para el desarrollo de capacidades, cognitivas, sociales, motrices, creativas y afectivas.
- Recurso: Para el desarrollo de contenidos ya que, favorece la comunicación, cooperación, participación, pertenencia, toma de decisiones, reconocimiento, autogestión, reflexión.
- Estrategia: para favorecer la participación y el encuentro en la organización.
- Mediador de cultura.

§ CONTENIDOS

5. ¿Sobre cuáles de los contenidos del Diseño Curricular se enfoca la experiencia?

- Juegos con objetos y de construcción.
- Juegos dramáticos.
- Juegos con reglas convencionales.
- Juegos tradicionales.

PASO A PASO DE LA EXPERIENCIA

El primer paso fue el acordar con todos los actores de la institución, la necesidad de estos espacios, ya que en la institución contamos con muchos niños y niñas que necesitan de un tiempo de aprendizaje , fuera de la sala y en pequeños grupos.

Luego, se diseñaron los diferentes espacios de acuerdo a las propuestas didácticas de cada sala, como así también se planificó que se realice dos veces por semana y el tiempo de implementación es de 40 minutos aproximadamente. La forma de registro que se implementó en un principio fue una planilla con el listado de los niños/as , la cual cada docente registra la asistencia del grupo. Luego se tomó registro mediante fotografías y más tarde se incorporó el registro en formato audio, donde los niños/as al regresar a las salas cuentan a través de un breve audio , la experiencia de ese día.

Algunos de los espacios propuestos fueron los siguientes:

Nido de Títeres "ventanas" el intercambio del adentro con el afuera.

Ventanas de cartón con telas rodeando el cubo, para generar un adentro y afuera donde los niños pueden expresarse e intercambiar.

Nido "En la cocina pasan cosas".

Dentro del el cubo ambientado con telas para laterales y techo. Muebles como heladera , cocina y mesada, elementos de metal (cucharones, juegos de mate, galletitas de masa y goma eva) mesa y banquetos,

Nido "Las palabras que cuentan y escuchan"

Carpa de madera y tela con letras sueltas, palabras colgadas, más alfombra de goma eva y almohadones.

Libros de cuentos que van variando con diferentes temáticas teniendo en cuenta los contenidos trabajados en las distintas salas.

Nido "Ver en la oscuridad"

Cubo rodeado de tela negra para que no filtre la luz, mesa de luz negra, tubos de luz negra y accesorios fluo y blancos para explorar.

Nido "Casas y cajitas"

Casita de madera para muñecos y muñecas. Cajas de cartón y bidones de plástico recortados simulando casas. Muebles, muñecos, muñecas, ropita para vestir.

6. ¿Cuáles son las consignas o propuestas de trabajo destinadas a los/as estudiantes?

Una vez que nos encontramos en el espacio de “Nidos”, el SUM del jardín, reunimos a todos los niños y los hacemos observar que propuestas hay, a cuáles les gustaría ir ese día y recordamos las pautas, arrancamos a recorrer cuando comienza la música, podemos recorrer los diferentes espacios, a la señal de la docente que se está por terminar el tiempo comenzamos a acomodar para dejar el espacio listo para el grupo siguiente.

Nos volvemos a juntar y conversamos sobre la experiencia de ese día.

7. ¿De qué modo permiten que el/la estudiante sea protagonista de la actividad?

Cada uno decide donde quiere jugar, con qué elementos, con quien jugar ya que la experiencia es multiedad con niños de 3 a 5 años.

8. ¿Cuáles son los plazos de concreción de las actividades?

El tiempo de juego es de 30 minutos aproximadamente, más 5 minutos antes de empezar y 5 minutos para un puesta en común al final. Este proyecto se realizó a partir de Agosto hasta Noviembre (en total 4 meses)

9. ¿Qué estrategias de enseñanza se ponen en juego? ¿Cuáles son las intervenciones de los/as docentes?

Se presentan los sectores con propuestas armadas, invitando a jugar, se les hacen intervenciones, preguntas, incentivando para acompañar el inicio de juego, ¿de qué manera podés armar esa torre? ¿qué elementos crees que se van a ver en el espacio de luz negra?¿qué otras cosas podemos agregar a este espacio?, la docente se suma al juego de los niños/as, observando el mismo y provocando una situación problemática.

RECURSOS

10. ¿En qué espacios y tiempos se desarrolló la experiencia?

La experiencia se desarrolla en el SUM del jardín, en espacios armados con cubos de caños de pvc, ambientados según la propuesta, también está el mueble de ludoteca ambiental, una alfombra de goma eva y una carpa de madera y tela.

11. Recursos materiales y tecnológicos utilizados tanto para diseñar la experiencia como para implementarla.

Los mencionados en el desarrollo de la propuesta.

SEGUIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

12. ¿De qué manera se promueve la reflexión sobre el proceso de aprendizaje en los/as estudiantes?

Haciendo preguntas en el cierre, siempre y cuando él/la niña/o esté predispuesto en hacerlo, de todas las propuestas ofrecidas.

13. ¿Qué instancias de evaluación se proponen?

Por medio de planillas donde se registra que cantidad de niños por sala concurrieron a los espacios, mediante evaluaciones de las docentes sobre cuáles serán los próximos espacios a armar de acuerdo a los recorridos pedagógicos de cada sección, y mediante los registros fotográficos. Además, les pedimos a las docentes de las salas que graben a los niños luego de la actividad para que quede como registro para ser evaluado.

14. ¿Con qué criterios se evalúa? ¿Cómo se comparten los criterios con los estudiantes?

Hacemos reuniones donde evaluamos los sectores, que materiales son acordes dejar cuáles sacar, por medio de los intereses de los niños y el recorrido didáctico de las salas proyectamos que nuevo espacio armar.

Se tienen en cuenta los materiales que los niños nos contaron que les gustaría que estén, vimos que el sector de casitas y cajitas es un nido muy concurrido y decidimos agregar más muñecos al mismo.

Por otro lado, evaluamos los procesos de cada niño/a respecto a:

- sectores más elegidos.
 - tipos de juego realizados y si ha complejizado los mismos.
 - si juega con otros/as.
 - los saberes y capacidades puestos en juego al momento de jugar.
-

REFLEXIÓN EN TORNO A LA PROPIA PRÁCTICA

15. Mencione al menos tres datos o hechos que permitan evidenciar los efectos positivos de la experiencia.

Dato o hecho 1: El interés de los Niños y niñas por participar.

Dato o hecho 2: Las propuestas de los temas relevantes a tratar en los nidos, como por ejemplo, cuentos de animales, juegos con material reciclable, por parte de las docentes y el compromiso de aportar material.

Dato o hecho 3: El Clima logrado , durante el juego propuesto.

16. ¿Cuál es el aporte de esta propuesta? ¿Por qué resulta significativa?

Nos resulta significativa ya que, creemos en el espacio como elemento fundamental del aprendizaje y los nidos buscan que todos/as los/as niños/as puedan habitar los mismos.

17. ¿Se enfrentaron a algún desafío? ¿Cómo lo resolvieron?

El desafío está en la organización, que todas las celadoras estén disponibles ya que, es necesario generar el armado y desarmado de cada espacio, ponernos de acuerdo con el registro y la evaluación.

EVIDENCIAS DE LA EXPERIENCIA

18. Incluir actividades, tareas, imágenes, evaluaciones, entre otros recursos, que sirvan para ilustrar el desarrollo de la experiencia.

Fotos en la planificación enviada:

<https://drive.google.com/drive/folders/1yHOvVQ9WK3PM36blpXF2uKDY7b2ly5jG?usp=sharing>

¿TE ANIMÁS?

19. ¿Qué consejos le darías a quienes quieran replicar la experiencia en otras escuelas?

Pensar a los espacios como "Aliados" del aprendizaje, con creatividad para llegar al mismo, pensando en propuestas posibles para los grupos que siempre son heterogéneos que tenemos en las escuelas para que con las individualidades de cada uno, todos puedan aprender. Está en nuestras manos la tarea de pensar el cómo, hacia dónde, atravesados por el juego .

Dejo dos frases para pensar, solo hay que animarse a recorrer el camino.

"El niño debe manipular materiales para su propia satisfacción. No nos debe nada. No tiene que hacernos ninguna propuesta. Debe saborear, jugar, experimentar el sentido y la materialidad de los objetos".

Loris Malaguzzi

“Debemos dejar que los niños sean niños. Ellos aprenden un montón de sus pares, y los adultos aprenden de los niños estando con ellos. Los niños aman aprender entre ellos y aprenden cosas que no sería posible aprender de interacciones con adultos”, señaló Mallaguzzi en 1993.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todo el plantel docente y Directivos del JII.