

# Mi mundo, un mundo

**Escuela:** JIN E, escuela N°14 DE 8 “El tranvía de Caballito”

**Autora:** Cintia Centurión

**Sala/grado/año:** sala de 5 años

---

## **Breve descripción**

Esta experiencia fue realizada durante octubre, con un grupo de 11 niños de los cuales 3 poseen particularidades en cuanto al acceso de contenidos (está en desarrollo su capacidad simbólica y la manera de vinculación con los otros).

Desde la primera propuesta los niños y niñas mostraron entusiasmo y asombro ante los diversos momentos de juego.

Gradualmente fueron incorporando esta nueva manera de jugar y buscaban crear estas instalaciones para compartirlas con niños y niñas de sala de 3 y 4. De esta manera se apropiaron de las instalaciones.

Partiendo de lo observado y evaluado en los dos primeros momentos surgió una variable que interrelaciona la temática de la “Mascota de la sala” y los micromundos. Surgiendo de esto la idea de la ELABORACIÓN DE MICROMUNDOS. En un comienzo se planteó como idea de casa de la mascota de sala, pero en el transcurso de su armado, los niños y niñas fueron demostrando un gran interés, convirtiendo ese “Micromundo” en un espacio de juego que permitía crear un lugar simbólico de escenarios de fantasía.

En diversos momentos de la jornada preguntaban si era posible jugar en su Micromundo, que estaba guardado arriba de un mueble al alcance de todos y todas y brindaba un fácil acceso. En varias ocasiones era requerido por niños y niñas que lo buscaban o incluso lograba calmar momentos de irritabilidad.

En el transcurso de las propuestas se fue realizando evaluaciones que permitieron enriquecer y modificar diversos aspectos de las mismas.

Cada instalación se realizaba en dos oportunidades, en la primera se la presentaba y en la segunda ellos y ellas la preparaban con lo que recordaban.

En el primer encuentro se observó que las tiras de gomaespuma generaron juegos de luchas y espadas que se alejaban del eje que se plantea para esta ocasión, por lo que en el segundo encuentro no se colocaron, generando otro clima de juego que permitía el libre desarrollo de escenas simbólicas.

Se observó un gran enriquecimiento del juego simbólico entre pares y se propuso la idea de generar sus “Micromundos”, tomando como eje a la mascota de la sala, ya que paralelamente se estaba trabajando con el cierre del año y la muestra que se presentaría a las familias con todo el material trabajado.

Estos “Micromundos” tomaron una dimensión mayor de la que habíamos planificado, ya que los niños y niñas se mostraron muy comprometidos en su creación y continuamente buscaban jugar con ellos, observándose en ellos escenarios imaginarios cada días más complejos en donde todos y todas se encontraban incluidos.

### **Situación inicial**

Las características del grupo es de 11 niños y niñas de cinco años, en donde tres de ellos tienen particularidades en su acceso al conocimiento y el trabajo dentro del aula tiene como eje favorecer la relación vincular con el mundo y un otro u otra.

Por este motivo y frente al desafío de planificar una propuestas en donde todos y todas sean incluidos en el momento de juego fue lo que le dio el impulso a la realización de este proyecto.

La idea surgió en la capacitación de juego realizada por la profesora Marisa Díaz, quien aportó material bibliográfico de diversas propuestas de juego. Se tomó el eje del juego en instalaciones y micromundos, fusionándose en un proyecto en donde el objetivo principal fue permitir rescatar la importancia de la relación vincular y la simbolización del mundo que la infancia construye a través del juego.

### **Objetivos**

- Satisfacer la necesidad de contar con un espacio lúdico que les ayude a desarrollar su creatividad, imaginación y sus habilidades mentales, sociales y físicas en donde todos y todas participen de la misma propuesta.
- Enriquecer su juego en un espacio placentero y sorpresivo.
- Identificar con qué objetos desea jugar y con cuales logrará realizar las producciones deseadas junto a un par.

- Reconocer cuales son los procedimientos más adecuados para ejecutar lo deseado.
- Desarrollar sus habilidades de una forma amena y dinámica.
- Manifestar actitudes de respeto hacia los/as otros aún ante el fracaso en situaciones de juego.
- Expresar y comunicar ideas, sentimientos, pensamientos y emociones desde el lenguaje visual propio y singular.
- Apropiarse del espacio que habitan.
- Elegir libremente materiales y soportes que les interesen.

### **Contenidos**

Establecimiento de relaciones entre las características de los objetos y su utilidad para componer estructuras.

Planificación y anticipación de un producto final en la resolución de los problemas que imponen los objetos (equilibrio, estabilidad, balanceo).

Desarrollo de habilidades (mentales, sociales y físicas) de relacionarse junto a un otro y otra par

Exploración y reconocimiento de las características de los objetos.

Interacción con compañeros/as de juego, con el objetivo de dar indicaciones cómo describir los pasos que seguir en la construcción o explicar cómo resolvieron los problemas que se presentaron.

Creación de producciones cada vez más complejas a partir del juego simbólico y de combinación de objetos.

### **Destinatarios:**

11 niños y niñas de sala de 5 años turno tarde.

### **Secuencia de actividades - Momentos de juegos**

#### Instalación de juego con telas y cajas

Se colocaron cintas y telas de colores dentro de cajas forradas y apoyadas en placas de goma eva con una organización espacial y de color simétrico,

delimitando el espacio con telas colgantes que proponían un eje de juego en el centro de la sala.

Esta instalación proponía juegos de ocultamiento como también de simbolismo creando, accesorios para colocarse como ropa, decoración.

Las cajas enriquecieron la propuesta permitiendo crear diversas situaciones simbólicas, como por ejemplo: se transformaban en auto, en una cocina, en computadora, etc.

También hubo niños que la utilizaron como descarga, es decir que la golpeaban con sus manos o la arrojaban contra el piso reiterando la acción.

#### Instalación motriz con elementos motrices

Se incorporaron conos, aros, barras y bloques de gomaespuma. Esta instalación fue pensada colocando los diversos materiales de manera simétrica.

Las acciones para esta instalación tenían como objetivo construir espacios de movimiento, tales como saltar sin caer a algún lugar peligroso, crear refugios, tomar los elementos para crear escenas simbólicas, círculos como volantes, conos como sombreros, etc.

Cabe aclarar que las diversas acciones surgieron del juego de las niñas y niños, en un planteo grupal que ellos/as proponían. El rol docente en estos momentos pasaba por la evaluación de los diversos roles surgidos en el juego y la posible intervención para incluir a los niños y niñas que podrían alejarse de la propuesta grupal.

#### Instalación de juego con bloques y tapas

Esta propuesta fue elaborada con pañuelos de colores en donde en cada uno de ellos se apoyaba sobre bloques de madera en cuya parte superior fueron colocadas tapas de gaseosa. Todo organizado con una simetría que correspondía a una lógica de distribución.

Esta instalación fue pensada para favorecer escenas simbólicas que permitan la creación de juegos entre los niños y niñas que tengan como eje la construcción con elementos.

Cabe destacar que la intervención docente en este espacio, como también en los otros, es de una mirada atenta; acompaña a los niñas y niños en el acceso al conocimiento. Algunas de las acciones fueron: permanecer cerca para que

sientan contacto y seguridad, acercar material para que lo puedan tocar y explorar, verbalizar acciones que se dan dentro del juego, etc.

### **Armado de Micromundos**

La propuesta fue elaborar los diversos mundos en cajas de ravioles. Para ello se colocaron diversos materiales en el centro de las mesas y se recolectaron dentro de la sala las cosas que pudieran ser útiles (telas, cartones, tapas, ramas, piedras, algodón, etc.).

La propuesta fue organizada con el grupo total, colocando mesas y sillas de manera integrada.

El objetivo fue que los niños y niñas crearan de manera libre y pudieran identificar con qué objetos (materiales de la cosoteca) lograrían realizar las producciones deseadas.

La propuesta fue articulada con lo realizado anteriormente pero ahora con un cambio de mirada en donde el foco estuvo puesto en la consigna “explorar y construir los pequeños mundos para compartir el juego con sus pares”.

Cabe destacar que en cada escena de juego, planteada en los días anteriores, los niños y niñas participaron de los juegos y al finalizar se realizaron intercambios en donde compartían los juegos que habían creado y se hacía referencia a ese espacio como “un mundo donde jugamos todos/as”. De aquí partió la premisa de la nueva propuesta de juego.

Cada uno/a pudo verbalizar lo que realizó en los intercambios y también mostrar su micromundo en diversos momentos, incluso a personas que visitaban la sala, como el profesor de Educación Física o los directivos de la escuela.

El cierre del proyecto se realizó luego de una reunión de familias en donde se explicó lo trabajado con el grupo y la importancia que tuvo este proyecto para favorecer la relación social y la inclusión.

Luego cada familia compartió un espacio de juego con sus hijos e hijas, incluyéndose también en estos micromundos imaginarios en donde todos y todas podemos ser parte.

**Evaluación**

- Registro escrito de acciones que iban surgiendo en el juego, por parte de la docente, en donde se daba cuenta de si los materiales permitían enriquecer las propuestas, si existieron intercambios verbales, si todos los niños y niñas fueron incluidos en el juego del grupo total. ¿Qué acciones e intervenciones serían necesarias para mejorar la propuesta? ¿Qué otro material podría incorporarse para ampliar la capacidad de accionar?
- Registro fotográfico de los espacios y producciones desarrollaron los alumnos y las alumnas
- Momentos de reflexión con la capacitadora (quincenales), donde se evaluaron nuevas estrategias o acciones para enriquecer la secuencia. Por ejemplo: en la instalación con elementos motrices, en el primer encuentro se observó que las tiras de goma espuma generaron juegos de luchas y espadas que se alejaban del eje que se plantea para esta ocasión, por lo que en el segundo encuentro no se colocaron, generando otro clima de juego que permitió el libre desarrollo de escenas simbólicas.

Enlace con documentación pedagógica:

[https://drive.google.com/file/d/1dqOIt5YKV24BMs\\_AunTlar8zJu6XlqrX/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1dqOIt5YKV24BMs_AunTlar8zJu6XlqrX/view?usp=sharing)