



Iniciativa **PROYECTAR**nos

## **“Que sepa abrir la puerta para ir a jugar”**

Villa Domínico. Avellaneda. Provincia de Buenos Aires.

### **Autores del Proyecto:**

Por el Jardín Comunitario:  
Mónica Estigarribia. Directora

Por el equipo de Proyectarnos:  
Cecilia Maneiro. Formadora Institucional.  
Sebastián Martínez. Formador de Sala

Colaborador de OMEP:  
Arquitecto Jorge Caramés

### **3. Proyecto institucional**



### **“Que sepa abrir la puerta para ir a jugar”**

*En su origen todos los juegos fueron ritos. Los dioses jugaban y creaban el mundo,  
y de ahí que a través del juego y de la risa el hombre y sobre todo el niño,  
entra en lo sagrado, en una totalidad mágica...  
(Octavio Paz)*

### **Nuestra visión sobre el proyecto:**

La realidad de las familias del JIM 30 es de una preocupante vulnerabilidad. Nada de lo que los rodea ofrece alternativas atractivas. Las plazas son pobres, grises e inseguras, las veredas son peligrosas y en lo cotidiano de sus hogares, otras necesidades hacen que se posterguen los momentos de juego.

El presente proyecto ofrece la posibilidad de contar con un espacio pensado de manera innovadora donde los chicos puedan jugar, dónde los docentes acompañen con sus propuestas verdaderas oportunidades para crear, divertirse, compartir y conocer cosas nuevas.



OMEP



fundación

Iniciativa **PROYECTAR**nos

### **Identificación:**

QUE SEPA ABRIR LA PUERTA PARA IR A JUGAR...

### **Fundamentación:**

“El patio del Jardín como escenario de juego”

La obra de Victor Pavía expone una interpretación de las cualidades del patio escolar y sus modos de uso como espacio cotidiano de recreo. El análisis recorre, entre otros aspectos, lo arquitectónico y lo pedagógico, lo recreativo y lo educativo... No se propugna un modelo único de patio escolar, si no que se aportan elementos para que los colectivos escolares discutan sus modelos de patio de recreo. Para lograr este objetivo analiza la organización del espacio, el carácter de los espacios de juego, espacios y tiempos escolares para el descanso y el esparcimiento o la educación escolar y sus regiones.

Los “buenos” espacios de aprendizaje son necesariamente “desordenados”, proveen un amplio rango de situaciones para realizar elecciones y opciones y dan oportunidades de crear su propio orden entre una variedad de elementos. Los niños y jóvenes necesitan de espacios donde se sientan competentes, donde haya un misterio, espacios que inviten, y que “reaccionen” a lo que les proponen. Espacios para agruparse y para estar solo, espacios para estar suelto y contenido.

El juego es un rasgo singular de la infancia y una actividad que acompaña la experiencia cotidiana de los niños. Además, el juego es un derecho de los niños<sup>1</sup> y una expresión social y cultural que se transmite y se recrea entre generaciones. Este rasgo singular de la conducta infantil tiene una fuerte vinculación con la construcción del conocimiento, ya que, en esta etapa de la vida, investigar, jugar y conocer forman parte de un mismo proceso. Favorecer la expresión del juego en el cotidiano escolar permite que el niño conozca el mundo social y sus derechos y deberes, situándose en la realidad al mismo tiempo que disfruta y desarrolla la creatividad y la imaginación.

Joan Huizinga dedicó un tratado completo al tema titulado *Homo Ludens*. En su estudio afirma que los juegos reflejan la sabiduría y el ingenio acumulado por la humanidad y que el auténtico juego es una de las bases principales de la civilización. Ya no hay duda de que el juego forma parte del acervo cultural de cada comunidad por lo que la escuela juega un papel fundamental en esa transmisión.

Considerar el juego como parte del patrimonio cultural y social nos permite pensar estrategias para facilitar la transmisión generacional e intergeneracional del juego y favorecer el trabajo con las familias ya que todas están en condiciones de aportar ideas, sugerencias y experiencias en relación con el juego.

El artículo 31 de la Convención sobre los derechos del Niño establece: “Los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades apropiadas a su edad y a la participar libremente en la vida cultural y en las artes”

El presente proyecto es muestro aporte a la garantía de ese derecho.

### **Objetivos generales:**

- Que la comunidad educativa se reconozca como portadores y promotores de cultura.
- Promover e instalar el intercambio intergeneracional en la comunidad.
- Ofrecer variadas experiencias de juego mediante las cuales los niños puedan conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo que los rodea, desplegar su iniciativa, y ser cada vez más autónomos.



### **Objetivos específicos:**

- Realizar actividades lúdicas con niños / as y sus familias.
- Presentar juegos tradicionales y populares argentinos y del mundo, promoviendo la interculturalidad.
- Presentar juegos y juguetes antiguos promoviendo el intercambio intergeneracional.
- Ofrecer diferentes actividades lúdicas que ayuden o complementen el desarrollo de la creatividad en los niños.
- Proponer actividades que acompañen a los niños / as en el recorrido de la heteronimia a la autonomía lúdica.
- Ofrecer la oportunidad de que los niños / as conozcan, vivencien y modifiquen diferentes juegos.
- Proponer actividades con materiales desestructurados para que ejerciten su creatividad e imaginación.

### **Principios de procedimiento:**

- Seleccionar y organizar las actividades teniendo en cuenta que haya variedad en sus componentes (Cantidad de jugadores por bando, equipo o solitario; persecución, resolución de problemas, con material, sin material, dramático, de ronda, de canciones , etc)
- Que los docentes tomen el rol de facilitador de juego, tratando de destrabar conflictos y de participar del juego solo cuando es necesario, sin tomar un rol protagonista, ni que genere dependencia.
- Que los docentes preparen los espacios de juego, con propuestas diferentes e innovadoras.

### **Contenidos:**

- Integración al grupo de pares;
- Construcción compartida, aceptación y cumplimiento de reglas del juego, normas y límites
- Búsqueda de diferentes soluciones para resolver un mismo problema;
- Intercambio de ideas y de negociación para llegar a acuerdos que enriquezcan el juego;
- Desarrollo de la imaginación;
- Expresión de necesidades, sentimientos y emociones.
- Organización del espacio de juego.
- Construcción de diferentes estructuras en el espacio, explorando las diversas posibilidades de los materiales;
- Anticipación de lo que se va a realizar, coordinando acciones con el grupo de pares;
- Recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas;
- Inicio en la elaboración de estrategias teniendo en cuenta las acciones realizadas por los contrincantes del juego;
- Conocimiento de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.
- Identificación de cambios y permanencias en los juegos y los juguetes que utilizaban sus familiares y los que usan en la actualidad.



### Expectativas de logro:

- Que los niños enriquezcan su juego y sus experiencias.
- Que las familias se integren a las propuestas lúdicas a las que se los convoque..
- Que los niños conozcan juegos y juguetes de otras culturas y otras épocas.
- Que los niños sepan manejarse con creciente libertad y autonomía.
- Que los niños manifiesten sus propias opiniones, sus gustos y sus deseos.

### Destinatarios:

Previsto para el Año 2009

Tipo de público	Cantidad público directo	Cantidad público indirecto
Niñas/os (0 a 05 años)	140	
Niñas/os (06 a 12 años)		
Adolescentes (13 a 18 años)		
Jóvenes (18 a 25 años)		
Adultos		
Docentes	14	
Familiares		
Auxiliares	3	
Otros		Comunidad educativa
<b>Total:</b>	157	

### Actividades:

El primer bloque de actividades tendrá como hilo conductor los juegos y juguetes populares y tradicionales del mundo; en paralelo a la última parte del bloque 1 se iniciará con el bloque 2 donde poco a poco se tratará de instaurar un espacio de “juego libre” proporcionando en su mayoría material desestructurado y libre elección y combinación de los mismos.

#### Bloque 1:

- Juegos de carrera y persecución (manchas, poli ladrón, dos perros para un hueso, cigarrillo 43, relevos, oso dormilón, etc)
- Juegos de lanzamiento y puntería: payana, tejos, bolos, tabas, sapo, etc)
- Juegos de Rondas y canciones (Farolera, lobo esta?, la marinerita, toma mate, martín pescador, etc)
- Juegos sensoriales (el gallito ciego, el teléfono descompuesto, etc)
- Juegos de saltos: (rayuelas, rango, sogas, etc)
- Juegos de habilidad: (trompo, balero, palitos chinos, etc)
- Juegos de mesa: (Nyout, tateti, 4 en línea, quoridor, batik, puzzles, parchis, Valaha, Moksha, etc)
- Actividades compartidas con las familias donde traen juegos que ellos conocen, les mostramos otros que los chicos conocen y aprendemos juegos nuevos.



## Iniciativa **PROYECTAR**nos

- Talleres con los padres para armado de juegos.
- Modificamos reglas de juegos que conocemos, para crear juegos nuevos.
- Inventamos canciones y rimas para rondas o juegos con sogas.
- Vemos que materiales utilizan para jugar y por que en distintos lugares del mundo y creamos juegos con algún material específico.
- Muestra de fotos y videos de gente jugando en distintos contextos.
- Armado de fichero con juegos para la sala y la escuela

### Bloque 2: Sector de juego libre

Este sector estará compuesto por grandes grupos de materiales que están detallados en el sector de recursos. En su mayoría serán materiales desestructurados.

En un comienzo el docente presentara el espacio de formas innovadoras y atrayentes con los mismos materiales que los chicos / as tienen a su disposición, por ejemplo un laberinto armado de telas y sogas; montañas de colchones y construcciones de bloques de goma espuma.

A medida que pasan los encuentros se dejara de preparar el espacio dando la libertad a hacerlo o estar a disposición de que ellos pidan una ambientación determinada; en algunas ocasiones a esto se le agregara música (preferentemente sin letra, o cantada en otros idiomas) para generar climas diferentes durante el juego.

Se establecerá un momento de intercambio al finalizar el momento de juego; donde hablaremos (el que tiene ganas) sobre lo ocurrido, juegos, dificultades, producciones, etc.

### **Cronograma:**

1° Bloque: de julio, agosto y septiembre

2° Bloque: de Septiembre, octubre y noviembre.

### **Responsables:**

Personal directivo y docente del JIM 30

Formador institucional y de sala del Programa Projectarnos

### **Presupuesto del Proyecto:**

Detalle de los recursos solicitados a la Fundación C&A.

Concepto	Detalle	Periodo ejecución	de	Presupuesto	Total
<b>Recursos Humanos</b>					
<b>Instalaciones</b>	Aplicques y ganchos en la pared Luces de colores				
<b>Equipamiento</b>	Reproductor de cd cd musicales				
<b>Materiales pedagógicos Acervos</b>	Material de librería y artística (ver anexo 1)				



## Iniciativa PROYECTARnos

<b>Otros especificar</b>	Juegos, juguetes y elementos varios para jugar o construir juguetes (Ver anexo 2)			
<b>Totales</b>			\$	\$

### Evaluación:

Se realizara todos los meses repaso de los juegos realizados para ver si fueron adecuados a las edades e intereses de los chicos / as

Se consolidara el rol docente desde la discusión y corrección de la practica. (ayudados por registros externos)

Armado de un registro fotográfico y fílmico de las actividades

### Para saber más:

- Arturo Medina “pinto Maraña”
- Francesco Tonucci “Cuando los niños dicen basta”
- Graciela Scheines “Juegos inocentes juegos terribles” y “Juguetes y jugadores”
- Caiati / Delac / Muller “Juego libre en el jardín de infancia”
- Diseño curricular de Provincia de Buenos Aires 2008
- “365 juegos de todo el mundo”
- Víctor Pavia “Juegos que vienen de antes”
- Víctor Pavia. El Patio Escolar, El juego en libertad controlada
- SZANTO, Agnès. “El interés pedagógico de moverse en libertad en la vida cotidiana del niño pequeño: Reflexiones sobre la práctica prolongada de las concepciones de la Dra. Pikler”. Introducción a la traducción francesa de Pikler, E. Moverse en libertad. Paris, Presses Universitaires de France, 1970
- PIKLER, Emmi. Moverse en libertad. (Trad. G. Solanas). Madrid, Narcea. 1985

### Anexo 1:

- cinta papel y embalar transparente  
-tizas  
-tijeras  
-Cartulina  
-Afiche  
-Celofán  
-Plasticota  
-Crayones gruesos  
-Hojas blancas

-Marcadores  
-Lápices  
-Brillantina  
-Abrochadora y ganchitos  
-Pinceles  
-Tempera  
-Acrílico

### Anexo 2:

- Módulos de psicomotricidad  
- Telas elásticas de varios colores  
- telas de varios colores  
-Túnel  
-Sogas  
-Baleros copita  
-Yoyos madera

-Elástico fino y grueso  
-Paracaídas  
-Casas (tipo carpita)  
-Piso de goma eva encastrable  
-Palanganas  
-Fuentones  
-Cajas de muchos tamaños



OMEP



## Iniciativa PROYECTARnos

- Bloques de goma espuma
- Trompos
- Pañuelos
- Flota flota
- Colchonetas
- Colchones
- Papel higiénico
- Bolitas
- Tejos
- Bolos
- Pelotas macu
- Lija
- Brochas
- Aros
- Pelotas de peloter
- Palitos chinos
- Ludos
- Damas
- Fichas tipo damas de plástico o madera
- puzzles

- Memotest
- Disfraces
- Retazos de tela
- Globos
- Piñatas
- Pelota de esfera dinamia
- Rollo Cartón corrugado
- Material para circuitos (encastre)
- Conos de señalización
- Linternas
- Espejos pequeños
- Contenedores pequeños de plástico
- Bebes
- Fibro fácil
- Barniz
- Caladora de mano
- Taladro de mano
- Martillo
- Clavos