



DÍA DEL DERECHO DEL NIÑO A JUGAR

Autores: Adrián Mazzuglia, Alejandra Iravedra, Norma Beatriz Panzitta, Viviana Piccolo, Viviana Zan
Escuela N° 7 D.E. 13

Fundamentación

Este proyecto se realizará con el fin de rescatar la actitud lúdica, ya que es tan importante aprender jugando como aprender a jugar. Además contribuirá a desarrollar y consolidar valores como la cooperación, la solidaridad, la tolerancia y el respeto por el otro. Porque el juego es la forma que tiene el niño para descubrir el mundo, experimentar y construir uno nuevo. En el ámbito de la escuela es posible crear juegotecas que favorezcan el encuentro intergeneracional. Porque se deberá valorar el jugar por jugar. Pues el juego es parte de la cultura de todo pueblo.

Objetivos

- ✓ Asegurar que los niños y los adultos de la comunidad educativa, conozcan el "Derecho al juego.
- ✓ Planificar un a jornada de juego

Temas abordados

Valores: respeto, tolerancia, igualdad, libertad, solidaridad, cooperación.

Juego: juegos de mesa, de movimiento, de construcción

Actividades

1. Lectura por parte de las coordinadoras del escrito de la Convención y especialmente del derecho n° 31, Derecho del niño/a a jugar.
2. Socializar a los docentes acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil.
3. Realización de actividades preparatorias para que el día de juego en la escuela constituya el punto de llegada
4. Organización por parte de las coordinadoras de la jornada
5. Distribución del espacio
6. Delegación de tareas a las docentes para que junto a los niños inventen o recreen un juego
7. Las maestras conversarán con los alumnos para tal fin y para el armado de un stand, en donde se desarrollará el juego.
8. Las coordinadoras armarán una guía o encuesta a los docentes sobre el juego y una encuesta a los alumnos que se utilizará el día posterior para recolectar información sobre el juego, sobre la jornada y sobre futuras jornadas.
9. La ejecución de las encuestas las realizarán las coordinadoras en cada grado.
10. Sobre la base de los datos obtenidos, 7° grado realizará cálculos estadísticos, procesado en computación por sistema Excel
11. Se socializarán los resultados obtenidos en gráficos

Evaluación

La evaluación será continua a través del desarrollo del proyecto.

La evaluación final se realizará con los datos obtenidos a través del instrumento tabulado



Nombre de los juegos

Jardín de infantes: Yenga y El juego de los pececitos

Grado de recuperación: Brochermanía y TA-TE-TI

1° grado: Derribando latas y Juego de boliche

2° grado: Bolos humanos y En boca 2

3° grado: Aros voladores

4° grado: Pescamanía y Atrapando patos

5° grado: Atrapando patos y Derribando latas

6° grado: Twister y Memotex de Inglés

7° grado: Vaso misterioso

PLANO del patio

RECUPERACIÓN Brochermanía	4° GRADO Pescamanía	5°GRADO Atrapando patos
6° GRADO Twister	JARDÍN Yenga	
Memotex- Inglés	7° GRADO Vaso misterioso	
2°GRADO Derribando latas	3° GRADO Bolos humanos	1° GRADO Aros voladores

RECUPERACIÓN TA-TE-TI	4° GRADO Atrapando patos	5°GRADO Derribando latas
JARDÍN El juego de los pececitos		
2°GRADO En boca 2	3° GRADO Aros voladores	1° GRADO Juego de boliche