

Semana: 16 al 20 de marzo

Contenidos a enseñar

Conocimiento de aspectos de la vida cotidiana de las personas en alguna década del Siglo XX .

Reconstrucción aspectos de la vida cotidiana de hombres mujeres y niños en la cultura propia y en otras, analizando diversas dimensiones, como por ejemplo, el juego.

Conocer los modos de jugar en los 40 o 50 a partir de fuentes y testimonios. Analizar juegos en otras culturas estableciendo relaciones con sus modos de vida.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Se propone una secuencia referenciada en el material [Aportes para el Diseño Curricular. Conocimiento del Mundo. Juegos y juguetes de la Dirección de Curriculum del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires](#).

La secuencia se desarrolla a lo largo de 2 semanas, del 16 al 20 de marzo y del 23 al 27 de marzo. Se han seleccionado algunas actividades, considerando el contexto virtual en el que se van a desarrollar, y atendiendo a que las y los alumnos trabajarán individualmente. En todos los casos las actividades se referencian en el material de origen, para facilitar su ubicación.

Actividad 1. Juegos en el presente

Esta actividad está diseñada para que los chicos conozcan juegos de distintas partes del mundo y puedan encontrar similitudes y diferencias con los juegos de nuestro país. Las/Los alumnas/os podrán distinguir cómo juegan otros/as chicos/as de su misma edad en lugares lejanos y reconocer que muchos juegos son parecidos a los que ellos conocen. Además podrán reflexionar sobre la importancia de las reglas en los juegos. Cada alumno/a podrá elegir

una o dos juegos del Anexo 1 (pag. 39 del cuadernillo citado), que leerá con la ayuda de algún/a adulto/a.

Se les solicita que luego de la lectura graben un pequeño audio para compartir con el/la docente (y si fuera posible con sus compañeros/as de manera virtual), respondiendo preguntas como:

- ¿De dónde es el juego?
- ¿Dónde se puede jugar?
- ¿Cuántos jugadores pueden participar?
- ¿Cuáles son las reglas del juego?
- ¿A qué juego de los que ellos juegan se parece?

Actividad 2. Juegos y juguetes en el pasado

Esta actividad está diseñada para que las/los chicas/os, a partir de diversas fuentes (fotografías e infografías, textos escritos y testimonios orales), puedan conocer algunas características de los juguetes y las situaciones de juego de un pasado cercano (décadas del '40 y/o del '50) poniendo la mirada en los tipos de juegos (juegos tranquilos y activos), el lugar donde se desarrollaban preferentemente (en la casa, en la calle, en la escuela, en la plaza, en el club, etc.), las habilidades necesarias para su ejecución (las destrezas físicas, lo que hay que saber, la cooperación grupal, la picardía del juego, etc.), la diferenciación entre juegos de varones y mujeres, los materiales con que estaban hechos los juguetes, el diseño y la fabricación (industrial, artesanal y/o casera). Los testimonios pueden contribuir a que los alumnos construyan una imagen más ajustada a la época y contrasten sus propias vivencias con las experiencias de vida de otras personas.

Se sugiere que las/los alumnas/os elijan del Anexo 2 una fotografía de una situación de juego y una de un juguete para responder a las preguntas que siguen:

Para la observación de las situaciones de juego

- ¿A qué están jugando?
- ¿Dónde están jugando? ¿Se necesita un lugar amplio para jugar a ese juego?
- ¿Conocen a alguien que podría haber jugado a eso? ¿Quién?

Para la observación de los juguetes

- ¿Qué es?
- ¿De qué material está hecho?
- ¿Si lo pudieras construir en casa, cómo lo harías?
- ¿Cómo funciona?
- ¿Quiénes jugaban con ese juguete: es un juguete de niñas, de varones o lo pueden usar todos?

Nuevamente se sugiere que las/los alumnas/os puedan grabar sus respuestas y compartirlas con docentes y compañeras/os.

■ Semana: 25 al 31 de marzo

Contenidos a enseñar

Conocimiento de aspectos de la vida cotidiana de las personas en alguna década del Siglo XX.

Reconstrucción aspectos de la vida cotidiana de hombres, mujeres y niños en la cultura propia y en otras, analizando diversas dimensiones, como por ejemplo, el juego.

Conocer los modos de jugar en los 40 o 50 a partir de fuentes y testimonios. Analizar juegos en otras culturas estableciendo relaciones con sus modos de vida.

Secuencia de actividades y recursos digitales sugeridos

Actividad 3

En esta actividad se analizan fuentes escritas para ampliar la información. Los textos que se encuentran en el “Anexo 3” hacen referencia a la historia de las muñecas, el juego de los autitos, los juegos indígenas. Se recomienda que el/la docente las grabe y comparta, o que las/los alumnas/os elijan una para leer con algún/a adulto/a en sus casas. En la pagina 20 encontrarán algunas preguntas para orientar la lectura en esta actividad.

Actividad 4

Se propone realizar una entrevista a alguno/a de los/las adultos/as que viven en la casa, para conocer sobre los juegos y los juguetes cuando eran niños. Si la entrevista se graba, una actividad posible es solicitar que se vuelva a escuchar y las/los niñas/os tomen algunos apuntes sobre la entrevista. Luego escribirán un pequeño texto contando lo que averiguaron en la entrevista.

¿Con qué les gustaba jugar? ¿De qué material estaban hechos los juguetes? ¿Tenían muchos juguetes? ¿Los compraban o los hacían? ¿Se rompían con facilidad? ¿Había juguetes a pilas o automáticos? ¿Se acuerdan de alguna anécdota en relación con sus juegos? ¿Con quién? ¿Había juegos prohibidos a los que no los dejaban jugar? ¿Por qué? ¿Cómo aprendían los juegos? ¿En qué juegos eran más habilidosos? ¿Había juguetes que querían tener y no podían? ¿Por qué?