



INSTITUTO NUESTRA MADRE DE LA MERCED



PROYECTO: EL JUEGO SOLIDARIO

Docentes a cargo: Marisa Zalazar – Martín Giordano

Año: 2020

FUNDAMENTACIÓN:

Entendiendo el momento especial que nos toca vivir por la pandemia COVID-19, es que en este año tan particular nos compromete a mantenernos y socializar de otra forma. Las nuevas tecnologías y la distancia no nos ubican fuera del ámbito mercedario – solidario.

Es por esta razón que hemos programado unas intertribus mercedarias diferentes, pero sin dejar de pensar en los que más necesitan de una actividad distinta y a la vez compartida.

“El juego solidario” surge asociado a los juegos de mesa. Los mismos enseñan normas, fomentan la socialización, la reunión familiar y el desarrollo cognitivo y de la atención.

Son juegos que habitualmente se desarrollan en lugares cerrados, como en la casa. Sirven para aprender que no siempre se gana, que la derrota es parte y que

Todo el material presentado en esta página ha sido desarrollado por docentes y personal de nuestros colegios para el desarrollo profesional y la práctica docente en línea.



las reglas existen y deben ser respetadas y solidarias. Que son una manera de unir a grandes y niños en un mismo espacio compartido.

OBJETIVOS:

- Que el alumno participe de las intertribus, construyendo juegos de mesa con un fin solidario.

DESTINATARIOS:

- Todos los alumnos del nivel secundario.

ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

- Construcción de juegos de mesa por curso (ver sugerencias).

SUGERENCIAS DE JUEGOS:

- 1er año= Damas y Ta-te-ti.
- 2do año= Armar palabras y Memotest.
- 3er año= Rompecabezas y Sopa de letras.
- 4to año= Dominó y Tan gram.
- 5to año= Oca y Sopa numérica.
- 6to año= Laberinto y Ludo.

REGLAMENTO:

- Cada curso tendrá 2 (dos) juegos diferentes para construir.
- El alumno tiene la responsabilidad de hacer como mínimo 1 (uno) juego de los que se piden.
- Cada juego deberá llevar las instrucciones y respectivas reglas por escrito, y tener las medidas de higiene correspondiente al Covid 19.
- Cada juego deberá estar identificado con el nombre del alumno, el curso al cual pertenece y al color de la tribu.
- Se podrán sumar juegos que no estén establecidos en el curso.
- Algún familiar adulto del alumno deberá llevar los juegos al colegio en los días y horarios que el docente determine sobre la marcha del proyecto.
- La tribu que logre juntar la mayor cantidad de juegos, será la ganadora del 2020.

TIEMPOS:

VIERNES 21/08 - Reunión con caciques y hechiceros para elección de alumnos de 1er año.

Todo el material presentado en esta página ha sido desarrollado por docentes y personal de nuestros colegios para el desarrollo profesional y la práctica docente en línea.



MARTES 25/08 – Bautismo a los alumnos de 1er año.

JUEVES 27/08 – Presentación del proyecto por curso.