

Activa-mente

Category: Comunidad Deportiva
26 de enero de 2026



1. IDENTIFICACIÓN

Comunidad: **Deportiva**

Título del proyecto: **Activa-mente**

Institución: **C.E.R. NRO 590**

CUE: **8203096**

Nivel/Modalidad: **Primario/Común**

Localidad: **CURUPAITY**

Región/Zona: **Región 9**

Integrantes del proyecto:

CORTESINI, Silvana Elena. Directora 2da. cat.

CALVO, Natacha Eleonora. Directora 3ra cat. F/V.

BODELLO, Gabriela Verónica. Directora 3ra cat. F/V.

RICARTE, Sonia Luciana. Docente a cargo CER Nº 223-Arrufó.

OLIVAREZ, Gisela Anahí. . Docente a cargo CER Nº 202-Arrufó.

BARRIOS, Jésica Natalí. Docente a cargo CER Nº 63-Arrufó.

PERALTA, Milagros Belén. Docente a cargo CER Nº 590-Curupaity.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 31

Estudiantes: 220

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Cortesini Silvana Elena

Email del referente: silvanacortesini73@gmail.com

2. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

El vínculo entre pares en las competencias, los juegos y el deporte.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podríamos trabajar en equipo para lograr mejores resultados y un ambiente más armónico?

Contexto:

Actualmente la institución cuenta con un cargo de Educación Física que atiende a 200 alumnos matriculados de 1º a 7º grado. Solo el 7º grado cuenta con dos horas, una de ellas en contra turno. Debido a ello, los alumnos no alcanzan a realizar prácticas deportivas (gimnásticas, atléticas, artísticas) efectivas ya que el tiempo es un limitante.

Existen además otros datos a tener en cuenta que abonan esta problemática. Por un lado, hay Centros Educativos Radiales pertenecientes a nuestra institución (Escuelas Rurales) que no cuentan con el cargo de Educación Física y que por esa misma razón participan de la presente iniciativa. Por otro, la escuela está inserta en una comunidad de aproximadamente 2500 habitantes en la cual solo se practican actividades deportivas como fútbol, patín artístico y taekwondo de manera privada y mediante el abono de una cuota mensual. Por último, la localidad cuenta con un natatorio privado (solo para socios) que fue utilizado en años anteriores en el programa de Colonia de vacaciones, verano activo, pero en 2024 los alumnos de nuestra institución no fueron beneficiados.

Nuestro desafío entonces es poder brindar a los alumnos mayores posibilidades de prácticas deportivas fortaleciendo los buenos vínculos, realizando jornadas de diferentes expresiones artísticas, lúdicas, culturales, en contacto con la naturaleza, dando participación a las familias y comunidad toda.

Objetivo general del proyecto:

Desarrollar habilidades socioemocionales integrales en los estudiantes, mediante la participación en un espacio lúdico-deportivo interinstitucional abierto a toda la comunidad educativa.

3. DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

Comunicación: El interés por expresar y compartir experiencias, ideas y sentimientos a través del intercambio oral y escrito de manera efectiva y clara.

Cooperación: La construcción progresiva para una concepción ética que estimule

la reflexión crítica y la discusión argumentativa.

Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo para alcanzar metas comunes, respetando tiempos y espacios.

Pensamiento crítico creativo: Comprender y argumentar diferentes posturas, ideas, opiniones.

Reflexión y análisis de diferentes situaciones conflictivas que se presentan habitualmente en vida escolar.

Autoconocimiento: Conocer e identificar debilidades y fortalezas.

Analizar su desempeño en los diferentes ámbitos.

El conocimiento de los derechos humanos especialmente los derechos de los niños/as y jóvenes y los procedimientos a su alcance para reconocerlos, ejercitárselos y defenderlos en la vida cotidiana.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Todas las áreas curriculares

Contenidos curriculares:

Áreas o disciplinas que participan del ABP y contenidos curriculares:

Lengua: La producción asidua de experiencias personales, de anécdotas escolares y de descripciones.

Escucha atenta de textos similares producidos por los compañeros.

La producción de textos instructivos para la reglamentación de los juegos.

Ciencias Sociales: De la existencia de conflictos entre diversos grupos sociales y los distintos modos en que los mismos pueden resolverse en una sociedad democrática.

Matemática: Comprender y usar las operaciones entre números para resolver problemas.

Reconocimiento de figuras y cuerpos geométricos.

Usar y saber operar con las unidades de medida y de tiempo.

Ánalisis y uso reflexivo de distintos procedimientos para estimar y calcular en situaciones problemáticas.

Ciencias naturales: Exploración, descubrimiento, experimentación y apropiación motriz.

La comprensión de que los seres vivos poseen estructuras, funciones y comportamientos específicos y de las interacciones de las personas entre sí y con su ambiente.

Formación Ética y Ciudadana: La participación en el ejercicio de la reflexión ética sobre creencias vigentes en diferentes contextos.

Reflexión sobre situaciones conflictivas de la vida escolar y social.

Educación Sexual Integral: Valoración del propio cuerpo y el de los demás.

Tecnología: Participación de experiencias grupales de elaboración de productos tecnológicos con sus pares, el cumplimiento de roles y de tareas asignadas por el docente.

Educación artística: El reconocimiento de la presencia de las Artes Visuales en las

manifestaciones comunitarias, en situaciones que requieran el intercambio de opiniones acerca de las producciones visuales propias y de otros.

Producto final esperable:

Jornada «Activa-mente» interinstitucional en el cual se lleven a cabo torneos de ajedrez, desafíos matemáticos, intervenciones artísticas, juegos deportivos, rondas literarias y charlas reflexivas sobre ESI “Aprender a expresar emociones y sentimientos”.

4. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

- *Formulación de la problemática.
- *Indagación de conocimientos previos.
- *Detección de situaciones de conflicto.
- *Juego de roles: “Ponerse en los zapatos del otro”, dialogar sobre sus sentimientos y emociones.
- *Diseñar diferentes propuestas lúdicas, recreativas, deportivas, para llevar a cabo a través de la modalidad: áulica y comunitaria.
- *Juegos competitivos, cooperativos, recreativos y deportivos.
- *Interpretación vocal y análisis de la canción: “Voces contra el bullying”
- *Realización de videos explicativos sobre la problemática y sus posibles soluciones.
- *Cuentos, relatos de vida, dramatizaciones, referidas a la temática.
- *Organización y desarrollo de la “Ker-Mát”.
- *Confección de folletos, afiches y micros radiales.
- *Creación de nuevos juegos y su reglamento.
- *Observación y análisis de obras artísticas propias y de los demás.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

AMPLIFICADOR DE SONIDO

KIT DEPORTIVO

IMPRESORA 3D

KIT LABORATORIO

KIT ARTISTICO

Organizaciones aliadas:

Club Unión Deportiva Arrufó, Comuna de Arrufó, Jardín Nº 335, E.E.S.O Nº 245
Sgt. Juan B. Cabral, Biblioteca Popular «Miguel A. Sosa»

5. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización digital, Diseño de espacios recreativos , Diseño y producción de juegos didácticos
Estrategias de Comunicación, Herramientas digitales para el aula, Uso de Inteligencia Artificial

6. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

- *Evaluación formativa
 - *Autoevaluación mediante rúbricas.
 - *Diario de reflexión.
 - *Coevaluación: evaluación entre pares: participación y trabajo en equipo.
 - *Cuestionario de emociones.
 - *Observación directa.
-

7. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Mediante talleres con la participación de las familias y comunidad, por la Radio local (hacer un micro contando lo que se trabajó) y mediante el facebook institucional compartiendo las experiencias con fotos y videos y poder visibilizar en el Campus Educativo de la provincia de Santa Fe.

De los resultados:

Plenarias con docentes, carteleras, comunicación escrita a las familias.