

Aulas jugadas

Category: Comunidad Pedagógica

29 de diciembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

El juego como una posibilidad de creatividad, pedagógica y vincular

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos transformar nuestra institución en un espacio de encuentro, aprendizaje y participación para toda la comunidad educativa y convertir las clases tradicionales en espacios lúdicos de aprendizaje colaborativo que fomenten la participación activa de todos los miembros del ISP N° 8?

Contexto:

Al inicio del 2022, el equipo directivo propone a los docentes de los talleres de expresión pensar alguna dinámica para el inicio del ciclo lectivo 2022, que re-vincule y facilite la apropiación y reconocimiento de los estudiantes con los espacios institucionales en la que se contemple a los estudiantes que cursaban desde antes de la pandemia que ya conocían las instalaciones del edificio; como así también participen los que comenzaron a cursar en pandemia, y nunca habían pisado las instalaciones del Brown. Por lo que se llevó a cabo un mapeo institucional, “una búsqueda del tesoro” en el cual debían recorrer cada espacio, patios, aulas rincones, galerías, etc...resolviendo desafíos, pensados desde las lógicas artísticas como musical, plástico visual y corporal, en grupos formados al azar por integrantes de diferentes carreras.

Esta dinámica facilitó el encuentro, la creación colectiva, un momento para expresarse, para conocerse e intercambiar. Durante el desarrollo de la propuesta, la gran mayoría de los estudiantes comentaban que era la primera vez en años más allá de la pandemia, que se encontraban con compañeros de diferentes carreras para compartir un momento. Otros estudiantes manifestaban la necesidad de propuestas vinculada a lo lúdico, a lo creativo y/o expresivo, ya que dentro de la curricula no tenían espacios vinculados a lo lúdico, o a las expresiones artísticas.

Ahora, la idea es retomar esa experiencia para trascender y atravesar las paredes de los salones y posibilitar su visibilización como así también su vivencia al resto de nuestra institución, surge la idea de habitar las aulas y otros espacios institucionales desde un modo lúdico. El estudiante, futuro docente, tiene que redescubrir su potencialidad lúdica. Sin disponibilidad lúdico-corporal es muy difícil “abrir el juego”(Diseños Curriculares de los Profesorados de Educación

Inicial).

Con esto, nos surgen ciertos interrogantes como ¿Qué propuestas podemos diseñar que promuevan la participación, el aprendizaje y la construcción colectiva dentro de nuestra institución? ¿Por qué dejar que una experiencia lúdica, quede solo en el aula como una instancia de parcial, por el mero hecho de obtener un aprobado? ¿Las experiencias lúdicas pueden traspasar los muros del aula? ¿De qué forma el juego como tal podría cambiar la cultura institucional? ¿Qué cambios a nivel institucional se podrían promover a través del juego? ¿Qué cambios puede producir el juego en la cultura institucional y cómo podemos promoverlos a través de nuestras propuestas lúdicas? ¿Podremos hacer jugar a todo el ISP 8?

Objetivo general del proyecto:

Desarrollar un espacio de creatividad, de encuentro, de aprendizaje, y participación colectiva para toda la comunidad educativa.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Diseñar dispositivos lúdicos originales, significativos y funcionales para diversos actores institucionales.

Utilizar el juego como herramienta para promover aprendizajes, interacción y participación.

Diseñar propuestas lúdicas específicas del área.

Seleccionar materiales, recursos y ambientes de juego.

Analizar experiencias lúdicas y su potencial didáctico.

Evaluar aprendizajes en contextos no tradicionales.

Integración disciplinar en proyectos inter-áreas.

Observación y análisis de la cultura institucional.

Diseño, ejecución y evaluación de proyectos.

Trabajo colaborativo con otros cursos, docentes y actores institucionales.

Registro reflexivo y análisis crítico de las prácticas.

Construcción de propuestas lúdicas para comunidades reales.

Evaluar el impacto del juego en la participación y el clima institucional.

Elaborar registros reflexivos para mejorar las prácticas.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Áreas curriculares implicadas

Intervienen distintas áreas curriculares de las diversas carreras de formación docente, que desde la lógica de generar experiencias movilizadoras, desarrollaron sus prácticas utilizando el juego como mediador del disfrute y de los procesos de aprendizaje.

Contenidos curriculares:

- El aprendizaje basado en la resolución de problemas.
- Las prácticas como construcciones subjetivas.
- Juego y aprendizaje.
- Alfabetización Inicial.
- Propuestas didácticas de contenidos escolares con enfoques diferentes, integrando contenidos intra y extramatemáticos.
- Diseño de actividades atendiendo a la diversidad, secuencias didácticas. Diseño de actividades atendiendo a la diversidad.
- Materiales didácticos (los libros de texto de educación inicial, revistas de difusión masiva, materiales didácticos utilizados en la educación inicial, etc.)
- Diseño de situaciones didácticas que promuevan el pensamiento matemático de los niños y las niñas.
- Los lenguajes artísticos y las representaciones simbólicas de la cultura.
- Juego y creatividad en el estudiante en formación.
- Adaptaciones de materiales y propuestas.
- Accesibilidad lúdica.

Producto final esperable:

Aulas Jugadas: una propuesta anclada en el juego, habitando las aulas, las galerías y los patios de manera diferente, poniendo al juego como motivo de encuentro y como experiencia en sí misma. Con la idea de “Jugar por jugar”, cada propuesta lúdica será intervenida desde el arte, la estética, las ciencias, el cuerpo, la creatividad y el trabajo colectivo.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026, 2027

Acciones a llevar a cabo:

Tras presentación formal del proyecto ante Directivos y docentes y luego de acuerdos institucionales, para dicha jornada, se convocan con cierta antelación a todos los espacios curriculares están a participar de la jornada con “dispositivos lúdicos” creados dentro de sus cátedras, con las temáticas que consideran oportunas, fomentando la creatividad, innovación pedagógica, el intercambio de experiencias.

Los dispositivos lúdicos serán organizados y coordinados el día de la jornada por los estudiantes de nivel terciario, teniendo en cuenta en su organización turnos para guiar el juego y también para salir a jugar otras propuestas .

Desde algunos espacios dicha actividad puede ser una instancia de trabajo práctico, parcial o práctica docente, quedando a criterio del docente la

evaluación.

Para llevar a cabo la jornada, se suspenden las actividades/clase áulicas por dos horas, y se ocupan diferentes espacios institucionales, como pasillos, rincones, patios, aulas, etc.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

NETBOOK

PROYECTOR

AMPLIFICADOR DE SONIDO

KIT ARTÍSTICO

KIT MUSICAL

Organizaciones aliadas:

Escuelas especiales , complejo Alte Brown (Esc.331, Esc. 1250, Jardín 375).

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Accesibilidad comunicacional, Alfabetización científica, Alfabetización digital, Alfabetización mediática e informacional, Diseño y producción de juegos didácticos, Educación sexual Integral. Escritura creativa y producción literaria, Estrategias de Comunicación, Estrategias lúdicas, Gestión cultural (actos escolares, eventos deportivos, comunitarios, juegos cooperativos).

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios de evaluación:

A. Diseño pedagógico del dispositivo lúdico

Pertinencia del juego respecto al objetivo pedagógico e institucional.

Claridad de reglas, consignas, materiales y organización.

Inclusión: accesibilidad, adaptaciones posibles, diversidad de participantes.

Originalidad y creatividad en la propuesta.

B. Implementación y mediación

Claridad en la explicación del dispositivo y conducción del grupo.

Gestión de tiempos, espacios y materiales.

Capacidad para promover participación activa y clima colaborativo.

Resolución de emergentes, conflictos o dificultades durante el juego.

C. Trabajo colaborativo

Distribución equitativa de roles en el equipo.

Responsabilidad, compromiso y comunicación interna.

Toma de decisiones colectiva y respeto por las ideas de pares.

D. Reflexión pedagógica

Análisis crítico del proceso de diseño.

Capacidad de identificar logros, dificultades y mejoras posibles.

Fundamentación teórica desde diseños curriculares o autores sobre juego, inclusión, corporeidad, etc.

E. Impacto institucional

Nivel de participación logrado con la comunidad educativa.

Valoración de estudiantes, docentes y otros actores.

Aporte del dispositivo a la cultura institucional (encuentro, convivencia, creatividad, inclusión).

Instrumentos: Rúbrica, que contenga los criterios mencionados anteriormente.
Narrativas.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Flyer, publicaciones en grupo de Whatsapp de docentes, de estudiantes, en el Whatsapp e Instagram del centro de estudiantes, en el Instagram y página oficial de la institucional escolar, correo oficial y demás redes sociales autorizadas.
Reuniones plenarias.

De los resultados:

Flyer, Instagram y página oficial, reuniones de consejo académico.

Integrantes del proyecto:

Auger, Raúl

Rostagno, Cecilia

Sanchez, M. Belén

Delgado, Sofía

Curzon, Nadia

Maidana, Romina

Estudiantes

Directivos

Docentes

Equipos de Docentes de Áreas Estéticas Expresivas

Personal administrativo

Asistentes escolares

Bibliotecarias

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 400

Estudiantes: 2500

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Hassan, Perla

Email del referente: direccion@ispbrown.edu.ar