Eco Juegos: diversión y cuidado en el recreo

Category: Comunidad Tecnológica
26 de diciembre de 2024

1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Juegos, Reciclaje.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos hacer del patio de nuestra escuela un lugar para disfrutar y aprender?

Contexto:

Cuando las condiciones climáticas resultan poco favorables (mucho frío o calor, lluvias, etc.) no hay muchas posibilidades de disfrute en el patio, salvo charlar, quizás jugar a la soga o a las bolitas. Se plantea el desafío de poder ofrecer opciones para que puedan pasar un lindo rato distendido y que a la vez estimule otros aprendizajes o simplemente entretenimiento.

Objetivo general del proyecto:

Ofrecer opciones de juego, distensión y aprendizaje para la comunidad educativa, que incluye desde nivel inicial hasta 7mo grado.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Desarrollar capacidades que le permitan trabajar cooperativamente en el armado y diseño de los juegos, utilizando materiales reciclados.
Adquirir habilidades sociales básicas para el diálogo, la participación, la convivencia, la cooperación y el trabajo grupal.
Conocer los componentes y las reglas de un juego no bastan para saber jugarlo; es necesario además, conocer su procedimiento (la secuencia de actividades para llevarlo a cabo) con la finalidad de seleccionar las estrategias más inteligentes para concluirlo con éxito.
Expresar su creatividad y desarrollar nuevas formas de pensar.
Mejorar su coordinación, equilibrio, agilidad y resistencia, favoreciendo su desarrollo físico.
Aprender a negociar, resolver desacuerdos y encontrar soluciones pacíficas a los problemas.
Aprender la importancia de respetar las normas y a valorar el trabajo en conjunto para lograr los objetivos del juego.
Aprender a disfrutar de su tiempo libre de forma saludable.
Desarrollar habilidades cognitivas como la concentración y la toma de decisiones.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Tecnología, Cs. Naturales, Cs Sociales, Lengua, Matemática, Formación Ética y Ciudadana

Contenidos curriculares:

TECNOLOGÍA

· Materiales (origen, propiedades, usos y transformación).
· Técnicas, herramientas, máquinas e instrumentos empleados en ellas.
CIENCIAS NATURALES

· Cuidado del medio ambiente.
· Las 3 erres.
· Cadenas tróficas.
CIENCIAS SOCIALES

· Mapas (provincia y departamentos, nuestro país y provincias, continente y países).

LENGUA

· Encuestas y reportajes.

· Escritura de instrucciones y consignas seriadas.
MATEMÁTICA

· Sistema métrico.
· Superficie y perímetro.
· Sistema decimal.

Producto final esperable:

Diseño y fabricación de juegos didácticos interdisciplinarios, elaborados por y para los niños.

---

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

– Selección de los juegos mediante encuestas y votación.
– Elaboración de los juegos en el Taller de Tecnología.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Taller de Tecnología (espacio físico), herramientas, máquinas, carro digital.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

botellas plásticas, cartón, bandejas de telgopor, latas, tapitas, pintura, maderas (pallets), clavos, tornillos, pegamento, entre otros.

Organizaciones aliadas:

No tenemos

---

5. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Diseño y elaboración de juegos didácticos

6. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Observar su disposición para participar y colaborar con sus compañeros.
Evaluar su capacidad para seguir normas y cómo gestionan situaciones de conflicto o desacuerdos dentro del juego.
Encuestas para evaluar la satisfacción de los estudiantes.
Observación directa de los recreos para medir la participación.

---

7. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Organizar un recreo piloto donde se prueben las actividades o juegos diseñados, invitando a toda la comunidad escolar a participar.

De los resultados:

Jornada recreativa institucional con uso de los juegos.
– Divulgación de la experiencia en las redes de la institución (Instagram de la escuela e historias de whatsapp desde el celular de la escuela).

Integrantes del proyecto:

Grion, Norma – vicedirectora turno mañana.
Peralta, Vanesa Raquel – docente turno mañana.
Thill, Andrea – docente Turno mañana.
Capponi, Eleonora – docente turno mañana.
Andrea, Heidegger – docente turno tarde.
Juliana, Prida – docente turno tarde.
Rabellino, Mariana – docente turno tarde.
Coria, Diego – maestro de Tecnología Taller Carpintería.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 8
Estudiantes: 120

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Grion, Norma
Email del referente: grionnormabeatriz@gmail.com