

El Jardín en un club de deportes por un rato.

Category: Comunidad Deportiva
26 de enero de 2026



1. IDENTIFICACIÓN

Comunidad: **Deportiva**

Título del proyecto: **El Jardín en un club de deportes por un rato.**

Institución: **JARDIN DE INFANTES NRO 30 «CARLOS KAUFMANN»**

CUE: **8201336**

Nivel/Modalidad: **Inicial/Común**

Localidad: **CAYASTA**

Región/Zona: **Región 4**

Integrantes del proyecto:

Róppulo, Silvia Mariela- Directora. Vera, María Cristina- Vicedirectora. Moreno, Georgina- docente. Vuizot, Carla- docente. Bolgiani, Andrea-docente. Richard, Natalia- docente Audicio, Claudia-docente. Farioli, María Paula-docente. Mangold,

Gabriela- docente. Savoie, Liliana-docente. Echevarria, Silvia-docente. López, Lucas- Profesor de Música. Mendoza, Gisela- Profesora de Educación Física. Lorenz, Mariela- Profesora Educación Física.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 14

Estudiantes: 182

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Róppulo, Silvia

Email del referente: jardin30carloskaufmann@gmail.com

2. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Iniciación al conocimiento de los deportes preferidos

Pregunta impulsora:

¿Cómo jugamos un deporte que nos guste a todos?

Contexto:

El Proyecto surge de la motivación que provocó el ABP del año anterior en el cual, se tuvo la oportunidad de recibir a los referentes de clubes que mostraron la oferta deportiva con la que cuentan en la Comunidad, invitando a nuestros estudiantes a realizar una actividad física o deporte en sus instituciones. A raíz del gran interés que mostraron los niños y niñas en la práctica de un deporte y la poca disponibilidad o recursos financieros de las familias para sostener el efectivo cursado de la oferta en dichos clubes, proponemos ofrecer la oportunidad de explorar, disfrutar y aprender con otros las reglas y práctica de un deporte a través del juego, actividad principal en las salas de nivel inicial.

Objetivo general del proyecto:

Conocer los principales beneficios de la actividad deportiva, el juego y la actividad física en la vida de las infancias.

3. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Disfrutar, compartir e interactuar con pares en los momentos de juego grupal estableciendo lazos de confianza y construyendo acuerdos para la resolución de problemas.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Ámbito de Experiencias: el Juego y el Jugar en la Educación Inicial.

Ámbito de las Experiencias Ludomotrices, de la Corporeidad y la Corporalidad.

ESI

Contenidos curriculares:

Juegos con su cuerpo en los que pueda poner en juego destrezas con base deportiva.

La exploración y el descubrimiento paulatino de diferentes estrategias y modos de jugar.

La elaboración de reglas sencillas o modificación de las ya conocidas con mediación docente.

Igualdad de oportunidades para niños y niñas en juegos y actividades, evitando estereotipos de género.

Producto final esperable:

Jornada deportiva en el patio, convertimos el Jardín en un Club por un rato.

4. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Experiencia directa: visita a un club deportivo, que permita mostrar sus espacios y funciones.

Explicación experta (Profe de Educación Física) breve de las reglas y formato de los deportes elegidos por los estudiantes.

Organización de una jornada deportiva con participación de las familias.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

KIT DEPORTIVO

AMPLIFICADOR DE SONIDO

KIT AMBIENTAL

KIT MUSICAL

GAFAS REALIDAD VIRTUAL

Organizaciones aliadas:

Club Alianza Costera Cayastá.

Club Ciclón Norte Cayastá.

Club Los Anguyá Cayastá.

Gobierno de la Comuna de Cayastá.

5. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Accesibilidad comunicacional, Alfabetización audiovisual , Alfabetización digital, Convivencia, Diseño de espacios recreativos , Diseño y producción de juegos didácticos, Educación sexual Integral

Estrategias de Comunicación, Estrategias lúdicas, Gestión cultural (actos escolares, eventos deportivos, comunitarios, juegos cooperativos), Herramientas digitales para el aula, Producción de podcast y streaming, Uso de Inteligencia Artificial

6. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios de evaluación : Disfrute e interacción social en juegos de iniciación deportiva. Comprensión de las reglas y formato de los deportes.

Instrumentos de evaluación: registro audiovisual, producciones graficas.

7. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

La difusión será a través de las redes sociales en videos flashes, con audios, imágenes y producciones artísticas de los estudiantes en la cartelera del jardín que se expone a toda la Comunidad en la vereda.

De los resultados:

La comunicación del Proyecto será el punto de partida de otro proyecto pedagógico que requiere de una visita a los medios de comunicación del pueblo (radio, cable, FM) para visibilizar el trabajo y los aprendizajes en el nivel inicial, incluido el ABP de la Comunidad Deportiva.