

Espacios de encuentro

Category: Comunidad de Convivencia

13 de marzo de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Convivencia. Espacios de cooperación. Los juegos.

Pregunta impulsora:

¿Por qué no juego con niños de otras edades en los recreos?

Contexto:

Este proyecto nace de la necesidad de fomentar la convivencia escolar y de involucrar a todas las áreas para crear una red de aprendizajes colaborativos que nos una, generando un espacio donde podamos compartir, construir lazos y acceder a nuevos saberes. Se trata de crear un lugar para la interacción y el trabajo conjunto, donde no solo se aprenda en el ámbito académico, sino también en el social y emocional.

Al promover el trabajo en equipo, la empatía, el respeto y la resolución de conflictos,

En el contexto de este proyecto, la co-creación busca revalorar un espacio común a través de actividades pedagógicas que fomenten el sentido de cooperación y pertenencia. En este proceso de construcción conjunta, es fundamental que las reglas y acuerdos surjan de manera grupal, reflejando la participación activa de todos.

Proponemos integrar juegos y dinámicas colaborativas durante los recreos escolares como una herramienta clave para fomentar la convivencia y el trabajo en equipo. Los recreos, espacios fundamentales de interacción entre los

estudiantes, se convierten en una oportunidad única para fortalecer los lazos de cooperación y respeto, al mismo tiempo que se promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. A través de juegos diseñados para involucrar a todos los miembros de la comunidad educativa, buscamos transformar estos momentos de esparcimiento en instancias de aprendizaje vivencial, donde se practiquen valores como la empatía, la resolución pacífica de conflictos y la inclusión. De esta manera, los recreos no solo serán espacios de descanso, sino también de crecimiento colectivo, contribuyendo a la construcción de un ambiente escolar más armónico y positivo.

“En tiempos difíciles, la solidaridad puede salvarnos. No se trata solo de estar juntos, sino de hacer algo juntos.”

Objetivo general del proyecto:

Promover la convivencia escolar y el desarrollo de habilidades sociales y emocionales a través de la implementación de juegos y dinámicas colaborativas durante los recreos, favoreciendo la inclusión, el respeto mutuo y la resolución pacífica de conflictos, y contribuyendo a la creación de un ambiente escolar positivo y armónico

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Desarrollar la capacidad de trabajo en equipo. Fomentar la cooperación entre los estudiantes y la colaboración en actividades lúdicas, lo que fortalece el sentido de pertenencia y el compromiso con el grupo.

Fortalecer la capacidad de resolución de conflictos. Potenciar la habilidad de los estudiantes para identificar, gestionar y resolver conflictos interpersonales mediante el diálogo y estrategias no violentas, favoreciendo la convivencia armónica.

Incrementar la capacidad de empatía y respeto hacia los demás. Promover la capacidad de ponerse en el lugar del otro y valorar las diferencias, desarrollando actitudes de respeto y consideración en los entornos escolares.

Fomentar la capacidad de autogestión emocional. Facilitar el reconocimiento y manejo de las emociones propias y ajenas en situaciones de juego, contribuyendo a la autorregulación emocional en el contexto escolar.

Fortalecer la capacidad de inclusión y participación activa. Incentivar la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus características personales o sociales, promoviendo una cultura de inclusión y respeto mutuo.

Aprender a colaborar y trabajar de manera conjunta. A través de juegos y actividades colaborativas, los estudiantes aprenderán a compartir responsabilidades, tomar decisiones en grupo y valorar las aportaciones de sus compañeros, desarrollando habilidades para el trabajo en equipo.

Aprender a gestionar emociones en contextos sociales. Los estudiantes aprenderán a identificar y expresar sus emociones de manera adecuada durante las actividades lúdicas, así como a reconocer y responder de manera empática a las emociones de los demás.

Aprender a resolver conflictos de manera pacífica. A través de dinámicas de juego que involucren situaciones conflictivas, los estudiantes desarrollarán habilidades para resolver desacuerdos mediante la comunicación efectiva, la negociación y la mediación.

Aprender valores de respeto, equidad e inclusión. Los juegos promoverán el aprendizaje de valores fundamentales como el respeto, la equidad y la inclusión, ayudando a los estudiantes a interiorizar estas conductas en su vida diaria.

Aprender a trabajar en un ambiente diverso y plural. Fomentar la capacidad de los estudiantes para interactuar y cooperar con personas de diferentes orígenes, habilidades y perspectivas, aprendiendo a valorar la diversidad y a construir un entorno más inclusivo y respetuoso.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Educación Física. Lengua y Literatura. Educación Socioemocional. Ciencias Sociales. Arte y Expresión Plástica. Ciencias Naturales

Contenidos curriculares:

Juegos cooperativos

Desarrollo de habilidades motrices

Respetar reglas y normas

Trabajo en equipo y liderazgo

Manejo de emociones

Empatía y respeto

Resolución de conflictos

Autoestima y confianza

Comunicación verbal y no verbal

Desarrollo de habilidades de expresión: Promover la capacidad de expresar ideas, sentimientos y emociones de manera clara y respetuosa.

Narración de historias

Escucha activa. Valores de convivencia y ciudadanía: Reflexionar sobre la importancia de la convivencia, la solidaridad y el respeto en la comunidad escolar.

Diversidad y multiculturalidad

Creación de material lúdico: Diseñar y crear elementos para los juegos (carteles, fichas, tableros) como parte de las dinámicas de co-creación.

Expresión creativa

Normas de convivencia

Observación y exploración del entorno
Trabajo en equipo
Resolución de conflictos
Inclusión y respeto a la diversidad
Liderazgo positivo

Ecología y cuidado del medio ambiente

Producto final esperable:

Los juegos colaborativos y actividades lúdicas integradas, organizado y ejecutado por los propios estudiantes, con el objetivo de promover la convivencia, el respeto y el trabajo en equipo. Este evento incluirá una exposición de los juegos creados por los estudiantes, una jornada de recreo donde se realizarán diferentes dinámicas colaborativas, y una presentación grupal de los aprendizajes obtenidos a través de la experiencia.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

Exposición de Juegos y Dinámicas Lúdicas.

Los estudiantes diseñarán, crearán y presentarán juegos colaborativos (físicos, de mesa, de roles, etc.) que hayan ideado durante el proyecto. Estos juegos deberán reflejar los valores de cooperación, inclusión, respeto y resolución de conflictos trabajados en las sesiones. Los juegos creados serán expuestos y explicados por los propios estudiantes a sus compañeros y docentes, promoviendo el aprendizaje entre iguales.

Jornada de Juegos Colaborativos.

Se organizará una jornada o evento en los recreos, donde todos los estudiantes participarán en una serie de juegos colaborativos. Cada juego o dinámica incluirá un componente de reflexión sobre valores como el trabajo en equipo, la empatía, el respeto y la resolución pacífica de conflictos.

Durante esta jornada, los estudiantes no solo participarán como jugadores, sino que también asumirán roles de organización y facilitación de las actividades, desarrollando habilidades de liderazgo y gestión de grupos.

Reflexión y Presentación de Aprendizajes.

Al finalizar el proyecto, se realizará una presentación grupal en la que los estudiantes compartirán lo aprendido a lo largo del proceso. Esta presentación

puede incluir:

Reflexiones sobre la importancia de los valores (empatía, respeto, inclusión) en la convivencia escolar.

Testimonios sobre la experiencia: cómo los juegos contribuyeron al desarrollo de habilidades de resolución de conflictos y trabajo en equipo.

Evaluación del impacto del proyecto: los estudiantes podrán hacer una autoevaluación sobre cómo su participación en los juegos mejoró la convivencia en el colegio.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Recursos Materiales

Materiales para la Creación de Juegos:

Cartulina, papel, marcadores, lápices, tijeras, pegamento: Para diseñar y crear prototipos de juegos de mesa, tableros, fichas y otros elementos lúdicos.

Piezas de construcción (tipo LEGO o similares): Para juegos que impliquen diseño o construcción.

Pelotas, conos, cuerdas, tizas, aros, redes: Para juegos físicos y dinámicas al aire libre que requieran materiales deportivos.

Carteles y señalización: Para organizar las estaciones de juegos y hacer más visibles las actividades en los recreos.

Material Didáctico:

Guías de resolución de conflictos: Materiales escritos con pautas o sugerencias sobre cómo resolver conflictos de manera pacífica y constructiva, que pueden ser utilizados durante las dinámicas de juegos.

Reglas de los juegos: Incluir las reglas de cada juego de manera clara y comprensible para los participantes.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Áreas de Juego:

Espacios abiertos y seguros: donde los estudiantes puedan moverse con libertad.

Zonas de descanso: Espacios donde los estudiantes puedan descansar si lo necesitan, sin perder la oportunidad de observar o participar en los juegos.

Zonas de trabajo colaborativo: Mesas o rincones donde los estudiantes puedan trabajar juntos en la creación de juegos o en las reflexiones grupales.

Organizaciones aliadas:

Comuna local. Punto Digital. Clubes e instituciones educativas de otros niveles.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Sensibilización y Capacitación Inicial

Charla introductoria para estudiantes: Explicar a los estudiantes el propósito del proyecto, los valores que se trabajarán (trabajo en equipo, empatía, respeto, resolución de conflictos) y cómo los juegos serán una herramienta para alcanzarlos.

Talleres de habilidades sociales y emocionales: Antes de comenzar con los juegos, se realizan talleres para desarrollar habilidades como la empatía, la comunicación asertiva y la resolución de conflictos. Esto puede incluir actividades de reflexión grupal o dinámicas para trabajar la autorregulación emocional.

Formación en dinámicas de juegos: Introducción a diferentes tipos de juegos cooperativos, de resolución de conflictos y que fomenten la interacción respetuosa y el trabajo en equipo.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Autoevaluación de los estudiantes.

Rúbricas de Evaluación.

Cuestionario de autoevaluación.

Encuestas de Satisfacción y Opinión.

Observación Directa de los docentes o facilitadores durante la implementación de los juegos.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Eventos Escolares y Feria de Juegos

Jornada Final de Presentación, muestra de creaciones.

Exposición Visual: carteles, murales y pósters.

Redes Sociales y Web Escolar

Noticias y Boletines Informativos

Presentación de Resultados a la Comunidad Escolar

Presentación final dentro del espacio escolar donde los estudiantes puedan

compartir sus experiencias de trabajo en equipo, los juegos creados, las lecciones aprendidas y el impacto en la convivencia.

Reflexiones grupales y testimonios de participantes y datos relevantes sobre el impacto. Un informe que puede ser compartido con la comunidad educativa en general, y ser archivado como un documento de referencia para futuras iniciativas

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

TREVISAN, Zulema del Carmen

DÍAZ, Iris Laura

CIFRE, Luciana

BRANDAN, María Celeste

LOVATO, María Emilia

PASCUALE, María Teresa

FILIPPA, Noelí

COPEPES, Milca

MEOLANS, Eleonor

PAVÓN, Analía

ORTIZ, Teresa

AQUINO, María del Valle

TUNINETTI, Nelvis

CECCOTTI, Daiana

GAETAN, Facundo

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 9

Estudiantes: 97

Apellido y Nombre del Referente de contacto: TRVISAN ZULEMA

Email del referente: ztrevisan4@gmail.com