

Feliz... mente saludable

Category: Comunidad Saludable

18 de febrero de 2026



IDENTIFICACIÓN

Comunidad: **Saludable**

Título del proyecto: **Feliz... mente saludable**

Institución: **ESCUELA NRO 1307 «EVA PERÓN»**

CUE: **8201900**

Nivel/Modalidad: **Primario/Común**

Localidad: **CAPITAN BERMUDEZ**

Región/Zona: **Región 6**

INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Desarrollo óptimo bio-psico-social; hábitos saludables

Pregunta impulsora:

¿Cómo fortalecer la promoción de un entorno escolar saludable, que permita crecer y desarrollarse de manera plena y feliz?

Contexto:

Al realizar una encuesta a los estudiantes de nuestra Institución se pudo observar que, al cuestionar, qué les da felicidad, respondieron en su mayoría, que son felices cuando realizan deportes y cuando disfrutan de momentos en familia,

de sus platos favoritos, de estar con amigos, de la música, del baile y especialmente cuando juegan.

Al obtener dichos resultados, y teniendo en cuenta, que el JUEGO es una herramienta muy importante y especialmente en la etapa de la infancia, dado que permite un desarrollo intelectual, mental, emocional, físico y social; y primordialmente crecer saludablemente; este proyecto hará referencia a todas aquellas acciones que tienen como fin el entretenimiento, la alegría, la comunicación, la expresión de emociones, la imaginación, la curiosidad, la inteligencia, el movimiento...favoreciendo los aprendizajes y la buena convivencia y es en este sentido que queremos:

¡ABRIR LAS PUERTAS PARA IR A JUGAR!

Abrir las puertas de una escuela donde podamos ofrecer diferentes actividades lúdicas, recreativas y deportivas a través de juegos individuales, juegos grupales, juegos de a pares; juegos en familia; juegos al aire libre; con el uso del cuerpo, como también intelectuales y mentales, algunos que lleven a competir sanamente y otros que simplemente entreguen diversión; con el objetivo fundamental que las infancias entrenen hábitos para una vida feliz... mente saludable.

Objetivo general del proyecto:

Reforzar, facilitar y promover entornos escolares saludables, donde las infancias crezcan y se desarrollen plenamente sanas en el marco de una concepción integral y global de la salud.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

El proyecto busca desarrollar las siguientes capacidades y aprendizajes, ofreciendo, a través del juego, una serie de beneficios importantes para el desarrollo cognitivo de los estudiantes:

1. Fomenta la creatividad al permitir explorar soluciones y escenarios imaginativos.
2. Mejora las habilidades de resolución de problemas, ya que tienen que encontrar formas de superar obstáculos y alcanzar los objetivos del juego.
3. Promueve el pensamiento crítico ya que deben evaluar situaciones y tomar decisiones estratégicas.
4. Promueve la cooperación y la comunicación, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales; facilitando la adaptación, supervivencia y convivencia.
5. Logra la capacidad de mejorar la memoria y la atención.
6. Adquiere conceptos complejos de una manera más accesible y atractiva

interviniendo significativamente en los procesos de aprendizaje, especialmente en materia de salud, nutrición y estilos de vida saludables, para su aplicación en la rutina escolar, familiar y en la comunidad.

7. Ofrece la oportunidad de disfrutar y divertirse, jugando es una de las mejores maneras de ayudarlos a crecer y a que puedan convertirse en un estudiante más curioso, creativo, sano y feliz.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Formación Ética y Ciudadana

Ciencias Sociales

Ciencias Naturales

Lengua

Matemática

Contenidos curriculares:

Formación Ética y Ciudadana

Dimensiones de la salud: aspectos biológicos, psicológicos y sociales

El derecho a la salud y la dignidad de la persona.

El respeto por la vida en todas sus expresiones.

El juego: diversión, deporte y competencia.

Los grupos de amigos. Los líderes, juego individual y juego colectivo: la función de la norma.

Formas de participación del ciudadano: grupos y asociaciones

La cooperación: valor y tarea.

El respeto a los demás en sus acciones: equidad y solidaridad en el juicio ético.

Formas de discriminación. Los prejuicios.

Diversidad social y cultural. Conflicto y discriminación.

La acción humana: motivación, medios y fines.

Los medios de comunicación y los valores.

La búsqueda del bien común en la vida social.

Los medios de comunicación: sociedad y tecnología. La ludopatía. El grooming

Ciencias Sociales

Características naturales de la llanura, la meseta, la montaña: grados de transformación de cada paisaje.

Diversidad de paisajes: contrastes y relaciones. Niveles de aprovechamiento

Interacción de los fenómenos físico-biológicos-humanos.

Las condiciones naturales y los elementos culturales en el territorio.

Regionalización.

Recursos naturales: posibilidades de aprovechamiento en los distintos períodos históricos hasta la actualidad.

La acción del hombre y su impacto en el ambiente.

Las comunicaciones: medios y vías de transporte. Comercio.

Los habitantes de la ciudad: sus necesidades. Recursos.

Los problemas de la ciudad: soluciones posibles

Ciencias Naturales

Alimentos y alimentación. Requerimientos básicos y dieta. Consumo, contaminación y conservación.

Protección de la salud. Prevención de enfermedades (infecciosas y no infecciosas). Vectores. Enfermedades propias de la región y del país.

Protección de la salud del sistema de sostén y movimiento. Adicciones y salud mental

Comunidades terrestres: interacciones entre vegetales, animales y medio físico.

El aire como recurso natural. Efectos atmosféricos en construcciones y formaciones naturales. Cambios naturales y propiciados por el hombre que originan deterioro y mejoramiento (oxidación y corrosión de metales, contaminación atmosférica). Lluvia ácida.

Combustión. El petróleo y el carbón como combustibles y como materias primas para obtener otros materiales (polímeros sintéticos).

Recursos energéticos: fósiles, hidroeléctricos, eólicos, solares, nucleares, geotérmicos.

Cambios naturales y cambios propiciados por el hombre. Actividades comunes que deterioran el suelo, el agua, el aire. Actividades mediante las cuales las personas pueden mejorar el ambiente.

Lengua

Actos de habla de intencionalidad explícita (aceptación, refutación, ofrecimiento, propuesta, disculpa, autorización, consejo, advertencia...)

Fórmulas convencionales y rutinas para manifestar dichos actos.

Turnos de intercambio.

El momento adecuado para intervenir y ceder turnos, inicio y del final del mismo en la interacción comunicativa

Comunicación lingüística.

Unidades básicas del lenguaje escrito: texto, párrafo, oración, palabra.

Texto instructivo, producción.

Ampliación de vocabulario.

Lectura silenciosa y en voz alta con el propósito de compartir un texto con sus pares.

La participación asidua en conversaciones sobre temas de estudio, de interés general y sobre lecturas compartidas.

Matemática

Eje cartesiano. Pares de puntos ordenados. Coordenadas cartesianas.

Medida de Longitud.

Figuras y cuerpos geométricos.

Simetría.

Relaciones Espaciales

Códigos que indiquen ubicación.

Relaciones espaciales para ubicar objetos en el plano y en el espacio.

Sistemas de Referencias

Ubicación de puntos en una línea

Posición horizontal y vertical (reglas, calles, rutas, termómetros).

Ubicación de puntos en el plano
Coordenadas cartesianas (batalla naval, ajedrez, geoplano).
Construcción de maquetas, croquis y planos simples
(uso de papel punteado, cuadriculado). Uso de escalas.
Problemas. Búsqueda de información pertinente a partir de la situación planteada.
Elaboración de preguntas y de problemas a partir de datos y de información
Registro de Datos. Encuesta y cuestionarios sencillos
Organización y presentación de datos en diagramas, pictogramas, listas, tablas,
gráficos simples y gráficos de barras.

Producto final esperable:

Obtener y organizar ludotecas áulicas, itinerantes, comunitarias. Construcción de un playón deportivo/lúdico en el patio de la escuela.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026, 2027

Acciones a llevar a cabo:

2025:

Etapa organizativa y de sensibilización:

Investigar y definir las acciones lúdicas- deportivas que mejor definan los objetivos propuestos.

Elaboración de encuestas sobre los juegos de hoy, de ayer y de siempre.

Tabulación de datos obtenidos.

Diseñar las ludotecas y el playón deportivo/lúdico

Distribución de los espacios, tiempos y adquisición de los medios para la obtención de los recursos materiales necesarios.

Confección de reglamentos.

Etapa de ejecución:

Fabricación de juegos, clasificación y ordenamiento de los mismos.

Pintada de juegos en el patio junto a las familias

Implementación de talleres temáticos a través de actividades lúdicas, artísticas, creativas en el contexto escolar y/o comunitario orientadas al cuidado de la salud.

Participación en certámenes y concursos deportivos y lúdicos inter y extraescolares.

Armado de una kermese al finalizar el año.

2026

Construcción del Playón deportivo/lúdico. Desarrollo de propuestas que desarrollen actividades tendientes a mejorar el juego y el deporte en el barrio.

4.3. Recursos

a) Disponibles en la institución

PC, impresora, Internet

Elementos deportivos

Patio de embaldosado – Patio de tierra

Asociación Cooperadora

b) Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Materiales para la construcción de los juegos: útiles escolares, material de desecho, herramientas y elementos como dados, fichas, etc.

Juegos y elementos deportivos.

Pintura, pinceles, diseños.

Armarios, estantes.

Materiales para la ejecución de un playón en el patio de tierra.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

KIT DEPORTIVO

KIT HUERTA

KIT AMBIENTAL

KIT COCINA

KIT RECICLAJE

Organizaciones aliadas:

Se realizarán las tratativas necesarias con entes municipales y de la región del orden público y privado que colaboren con los recursos materiales y humanos.

(Municipalidad – Fábricas del cordón industrial)

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Agroecología, Alfabetización audiovisual , Alfabetización científica, Alimentación y cocina saludable, Diseño de espacios recreativos , Diseño y producción de juegos didácticos, Educación sexual Integral, Energía renovables y eficiencia energética Estrategias lúdicas, Flora nativa, aromática y medicinal, Gestión ambiental: residuos, huella de carbono, agua segura, reciclado, Huertas Escolares, Agricultura Urbana e Hidroponía, Primera auxilios y gestión de riesgos, Procesos productivos y comercialización de alimentos, Salud mental, Uso de Inteligencia Artificial

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios que tendrán en cuenta para evaluar el “éxito” del proyecto

Socialización de los juegos en la escuela y con las familias.

Adquisición de conocimientos a través de la práctica y difusión de hábitos saludables.

Métodos y/o herramientas de evaluación

Encuesta a los estudiantes y familias.

Implementación y respeto de las normas para una mejor convivencia y sana competencia.

Nivel de socialización y disfrute al utilizar las ludotecas y el playón deportivo/lúdico.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Reuniones con las familias y entidades que puedan participar.

De los resultados:

Kermese invitando a la comunidad.

Redes sociales.

Integrantes del proyecto:

AMBROSINI, NATALIA LORENA MAESTRO DE TECNOLOGÍA

BARRIONUEVO, JUAN MATIAS MAESTRO DE MÚSICA

BUFFA, MICAELA ANDREA MAESTRO DE NIVEL INICIAL

BURGOS, ANDREA ELISABET MAESTRO DE GRADO

CASTRO, MARIA DE LUJAN MAESTRO DE GRADO

CEPEDA, LAURA AYELEN MAESTRO DE DANZA

CHAUÍ, JESICA NOEMI MAESTRO TALLER MÚSICA

CIANCIO, ARIANA MARIA MAESTRO NIVEL INICIAL

CIMA, MARISA SUSANA MAESTRO JORNADA AMPLIADA

CIMOLAI, MIRIAM SILVINA MAESTRO DE GRADO

DADAMO, RICARDO M. MAESTRO EDUCACIÓN FÍSICA

DEL VALLE, WALTER DANIEL MAESTRO DE MÚSICA

DIAZ, DAIANA YAMILA MAESTRO DE GRADO

GODOY, MARÍA LAURA MAESTRO DE GRADO

GOMEZ, DALMA MACARENA MAESTRO DE GRADO

LOPEZ, ANAHI LILIAN MAESTRO NIVEL INICIAL

NUÑEZ, ALICIA SOLEDAD MAESTRO DE GRADO

QUIROGA, ANABELLA LEYLEN MAESTRO DE GRADO

REYES, JOANA SOLEDAD MAESTRO DE GRADO
RINALDI, FLORENCIA MAESTRO TALLER PLÁSTICA
RODRIGUEZ, MARIA EUGENIA MAESTRO DE GRADO
ROSSO, BERNARDO MAESTRO DE TECNOLOGÍA 7°
SALESSI, ELIO URIEL JESUS MAESTRO DE EDUCACIÓN FÍSICA
SANCHEZ, GUADALUPE ANDREA MAESTRO DE GRADO
SANCHEZ, MARIA BEATRIZ MAESTRO DE GRADO
SANTIANES, ANDREA SILVANA MAESTRO DE GRADO
SIMONE, CAMILO MAESTRO TALLER TEATRO
ADDINO, ANTONIA ASUNCIÓN DIRECTORA
FERREYRA, ISABEL RAQUEL VICEDIRECTOR

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 29

Estudiantes: 293

Apellido y Nombre del Referente de contacto: ADDINO ANTONIA ASUNCIÓN

Email del referente: antoaddino@hotmail.com