# Feliz mente saludable

Category: Comunidad Saludable
11 de marzo de 2025

## IDENTIFICACIÓN

Comunidad: **Saludable**

### Título del proyecto: Feliz mente saludable

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

CUE: **8201900**

Nivel/Modalidad: **Primario/Común**

Localidad: **CAPITAN BERMUDEZ**

Regional: **6**

---

## INDAGACIÓN

### Tema /Subtemas:

Desarrollo óptimo bio-psico-social; hábitos saludables

### Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos alcanzar la felicidad?

### Contexto:

Al realizar una encuesta a los estudiantes de nuestra Institución se puedo observar que, al cuestionar, qué les da felicidad, respondieron en su mayoría, qué 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:
Fomenta la creatividad al permitir explorar soluciones y escenarios imaginativos.
Mejora las habilidades de resolución de problemas, ya que tienen que encontrar formas de superar obstáculos y alcanzar los objetivos del juego.
Promueve el pensamiento crítico ya que deben evaluar situaciones y tomar decisiones estratégicas.
Promueve la cooperación y la comunicación, lo que ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales; facilitando la adaptación, supervivencia y convivencia.
Logra la capacidad de mejorar la memoria y la atención.
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.
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.

---

## PLANIFICACIÓN

### Duración del proyecto:

2025

### Acciones a llevar a cabo:

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.
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.
Realización de certámenes y concursos deportivos y lúdicos inter e intraescolares.
Armado de una kermese al finalizar el año.
2026:
Desarrollo de propuestas que desarrollen actividades tendientes a mejorar el juego y el deporte en el barrio.

## RECURSOS

### Disponibles en la institución:

PC, impresora, Internet
Elementos deportivos
Patio de tierra.
Asociación Cooperadora

### 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.

### Organizaciones aliadas:

Se realizarán las tratativas necesarias con entes municipales y provinciales orden público y privado que colaboren con los recursos materiales y humanos.

---

## FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Cursos El desarrollo del juego y su implementación.
Charlas de distintos profesionales de la salud y el deporte.

---

## EVALUACIÓN

### Criterios e instrumentos de evaluación:

Socialización de los juegos en la escuela y con las familias.
Adquisición de conocimientos a través de la práctica y difusión de hábitos saludables.

---

## 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:

Addino, Antonia Asunción Directora
Ferreyra, Isabel Raquel vicedirectora
Ambrosini, Natalia Lorena Tecnología
Barrionuevo, Juan Matías Música
Buffa, Micaela Andrea Maestra n. inicial
Burgos, Andrea Elisabet maestra grado
Castro, Maria de Lujan maestra grado

Cepeda, Laura Ayelen Danza
Chaui, Jesica Noemí Taller música
Ciancio, Ariana Maria Maestra n. inicial
Cima, Marisa Susana Maestra j. ampliada
Cimolai, Miriam Silvina Maestra Grado
Dadamo, ricardo M. educación física
Diaz, daiana Yamila Maestra grado
Godoy, Maria Laura Maestra grado
Gómez, Dalma Macarena maestra grado
López, Anahí Lilian maestra n. inicial
Martinez, Herminia Noemí plástica
Mosqueda, Bárbara maestra grado
Nuñez, Alicia soledad maestra grado
Pastorino, Mariana Belén inglés
Quiroga, Anabella Leylen Plástica
Reyes, Joana soledad maestra grado
Rinaldi, Florencia taller dibujo
Rodriguez, Maria Eugenia maestra grado
Rosso, Bernardo tecnología 7°
Salessi, Elio Uriel Jesús educación física
Sánchez, Guadalupe Andrea maestra grado
Sánchez, Maria Beatriz maestra grado
Simone, camilo teatro
Reyes, Nadia inglés 7°

## Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 31
Estudiantes: 300

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Addino, Antonia Asunción
Email del referente: aaaddino@gmail.com