

Fortaleciendo lazos 2026

Category: Comunidad de Convivencia

13 de marzo de 2026



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Educación para la paz. Convivencia a través del juego.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos crear espacios que habiliten al juego, a entendernos, respetarnos y divertirnos juntos?

Contexto:

En el jardín N° 11 evidenciamos dificultades de convivencia en la cotidianeidad , como la resolución de conflictos, o diferencias, aceptación de la diversidad, construcción de acuerdos, expresión de emociones y sentimientos. En muchas ocasiones estas situaciones se resuelven mediante impulsos, llanto o intervenciones externas del adulto, lo que evidencia la necesidad de generar experiencias pedagógicas que enseñen a dialogar, escuchar, expresar emociones y construir acuerdos. El juego constituye el medio privilegiado para abordar estas problemáticas en el nivel inicial. A través de las experiencias lúdicas los niños y niñas aprenden a esperar turnos, asumir roles, respetar reglas, negociar, cooperar y reconocer al otro como compañero de juego.

Objetivo general del proyecto:

Promover que los niños y niñas del jardín, participen en experiencias lúdicas que les permitan interactuar con sus pares de manera respetuosa, escuchar y expresar ideas, implementar el diálogo, utilizando diferentes lenguajes para comunicar y construir aprendizajes compartidos, disfrutando del juego como espacio de encuentro y desarrollo.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Establecer vínculos positivos basados en la empatía, el respeto y la cooperación.

Reconocer y expresar emociones propias y ajenas, favoreciendo la autorregulación y la cooperación.

Participar activamente en situaciones compartidas, asumiendo roles, acuerdos y responsabilidades comunes.

Resolver conflictos mediante el diálogo

Explorar, preguntar y buscar soluciones originales a las situaciones que surgen en el juego y la convivencia.

Reflexionar sobre las propias acciones y las del grupo, reconociendo modos de mejorar la convivencia.

Tomar decisiones colectivas, participado en la elaboración de reglas y acuerdos que garanticen el bienestar.

ÁREAS Y CONTENIDOS

La Formación Personal y Social. Convivencia y ciudadanía.

El Juego y el jugar en la Educación Inicial.

Las Experiencias del Ambiente.

Las Experiencias Estéticas: Teatro, Danza, Artes Visuales, Música, Literatura.

Las Prácticas Sociales de Lectura y Escritura.

Las Matemáticas.

Las Experiencias ludomotrices, de la Corporeidad y la Corporalidad.

Contenidos curriculares:

Construcción de vínculos afectivos de confianza entre docentes y niños/as y entre pares.

Construcción de la identidad personal, social y cultural: reconocimiento de sí mismo y de los otros.

Expresión y comunicación de sentimientos, emociones, ideas y opiniones a través de diversos lenguajes.

Respeto y cuidado del cuerpo propio y de los demás.

Solicitud de ayuda frente a situaciones que generan malestar.

Participación en la elaboración de acuerdos simples de convivencia (orden, cuidado, respeto)

Reconocimiento de diferentes configuraciones familiares y formas de convivencia.

Socialización de saberes cotidianos valorando experiencias.

Reproducción y creación de juegos rítmicos y melódicos sencillos.

Reconocimiento de las posibilidades expresivas de los lenguajes y de la capacidad de la imaginación para construir modos posibles a través de la palabra.

Uso oral y social de expresiones que permiten nombrar nociones y valores.

Construcción de objetos y figuras utilizando diversos materiales.

La exploración de movimientos corporales global.

Juegos dramáticos: sobre ámbitos cotidianos, o de la fantasía, en pequeños grupos, o en escenarios de juguetes o juegos de construcción con diversidad de objetos, siguiendo un modelo o patrón.

Juegos verbales, de adivinanzas, trabalenguas, etc.

Juego con su cuerpo, poniendo en juego destrezas (tobogán, hamacas, trepadores, juegos grupales, juegos con base deportivas).
La construcción de acuerdos de convivencias vinculadas al cuidado de si mismo y de otros.
El ofrecimiento y la solicitud de ayuda, en colaboración con tare, con pares y docentes.
Compartir sus elecciones con otros contando sus preferencias de juego, de su agrado y aceptando los límites propios de la situación de jugar (fracaso, poca habilidad inicial, pérdida momentánea de turnos, entre otros).

Producto final esperable:

Experiencia de cierre: Kermesse en la plaza. Espacio de encuentro con la organización aliada, las familias , los/as niños y la comunidad.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Espacio para la apertura y aproximación al proyecto con los niños y las familias. Introducir el proyecto y reconocer experiencias previas de convivencia y juego. Conversatorios con los niños sobre ¿Qué significa jugar juntos? Juegos cooperativos simples para observar formas de interacción. Registro de ideas de los niños sobre cómo jugar mejor entre todos. Exploración de emociones mediante tarjetas, dibujos o dramatizaciones.
Exploración y experimentación: desarrollo de experiencias lúdicas que favorezcan el diálogo, la cooperación y la resolución de conflictos. Monitoreo de la marcha y retroalimentación constante. Diseño de juegos para la kermesse comunitaria. Espacio para la evaluación de los diferentes actores.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

KIT ARTISTICO
KIT MUSICAL
GAFAS REALIDAD VIRTUAL
KIT MATEMATICA
KIT CARPINTERIA

Organizaciones aliadas:

Escuela Nº 566 Justo José de Urquiza perteneciente a la misma comunidad.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización audiovisual , Convivencia, Diseño de espacios recreativos , Diseño y producción de juegos didácticos, Educación sexual Integral
Escritura creativa y producción literaria, Estrategias de Comunicación, Estrategias lúdicas, Gestión cultural (actos escolares, eventos deportivos, comunitarios, juegos cooperativos), Muralismo

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Progresos en la comunicación y escucha.
Participación creciente en acuerdos y toma de decisiones.
Capacidad para reconocer emociones y regular comportamientos.
Uso progresivo del lenguaje oral y escrito en contextos reales del juego.
Interés y disposición para jugar y compartir.
Registros anecdóticos de situaciones de convivencia.
Listas de cotejo sobre habilidades sociales.
Registro fotográfico y audiovisual de actividades.
Portfolios de producciones de los niños.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Reuniones plenarias. Reuniones con familias.
Carteles que acompañen las propuestas en los espacios públicos.
Spot virtuales, creación de reel.

De los resultados:

Boletines digitales o videos cortos. Kermesse en la plaza

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

CUELLO MARTA, DIRECTORA
JONES DANIELA DOCENTE
SANCHEZ DANIELA DOCENTE
AGUIRRE DELIA DOCENTE
BARBERIS MARINA DOCENTE
SANCHEZ CARINA DOCENTE
SUAREZ LILIANA DOCENTE

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 7
Estudiantes: 110

Apellido y Nombre del Referente de contacto: SANCHEZ DANIELA
Email del referente: danisanchez30@hotmail.com