Juegos reciclados para una comunidad unida

Category: Comunidad Pedagógica
28 de diciembre de 2024

1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

El juego como dispositivo vital para la convivencia.

Pregunta impulsora:

¿Qué acciones podemos implementar para fomentar el juego y mejorar la convivencia durante los recreos?

Contexto:

En la comunidad escolar y el entorno social en este último tiempo se ha identificado un incremento de la falta de comunicación, de diálogo, tanto entre pares (niños/as) como en el ámbito familiar. Esta situación afecta las relaciones interpersonales y la convivencia. En relación a esto, también se observa, que en los recreos, los niños y las niñas, muestran la necesidad de jugar y correr durante los mismos. Esto último muchas veces ocasiona que se golpeen.
Paralelamente la comunidad, se enfrenta a una problemática ecológica relacionada con la acumulación de basura, derivada de la escasez de contenedores para el manejo adecuado de los residuos residenciales.
Es por lo mencionado anteriormente, que se propone implementar un proyecto que fomente el uso creativo de materiales reciclados para diseñar juegos que no solo promuevan el desarrollo de habilidades comunicativas y la interacción entre los miembros de la comunidad, sino que también contribuyan a la sostenibilidad ambiental al reutilizar los desechos de manera constructiva.

Objetivo general del proyecto:

Promover y transformar los materiales reciclados como instrumento lúdico en la creación de diseños para juegos o juguetes, que promuevan el trabajo en equipo y la cooperación en el día a día de la comunidad.

---

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

El proyecto busca desarrollar las siguientes capacidades y aprendizajes:
a) Fomentar la creatividad: Facilitar actividades que permitan a los estudiantes expresar sus intereses para la construcción de juegos.
b) Mejorar las habilidades de comunicación y resolución de conflictos: enseñar estrategias de comunicación asertiva y la resolución pacífica de conflictos, promoviendo un clima de respeto y empatía en el aula.
c) Promover el pensamiento crítico: proporcionar actividades que permitan discutir sobre cómo proceder en situaciones de conflicto, promover la indagación y la experimentación.

ÁREAS Y CONTENIDOS

ÁREAS
LENGUA
Matemática
Ciencias Sociales
Ciencias Naturales
Formación Ética y Ciudadana
E.S. I
Educación Física
Tecnología
Plástica
Música

Contenidos curriculares:

LENGUA • La participación en entrevistas para profundizar un tema de interés.
• Instrucciones seriadas (consignas de tareas, reglas de juego, reglamento, entre otras) el orden, el objetivo y la jerarquía de las acciones.
• Textos de divulgación científica.
Matemática • Sumar, restar, multiplicar y/o dividir con distintos significados partiendo de información presentada en textos, tablas y gráficos estadísticos.
• Interpretar y elaborar croquis teniendo en cuenta las relaciones espaciales entre los elementos representados.
• Estimar y medir efectivamente cantidades eligiendo el instrumento y la unidad en función de la situación.
• Elaborar y comparar procedimientos para calcular áreas y perímetros de figuras.
Ciencias Sociales • El conocimiento de las condiciones naturales y la comprensión de la importancia socio-económica de los principales recursos naturales de la Argentina.
• El conocimiento de las múltiples causas y consecuencias de los principales problemas ambientales de la Argentina y el análisis de alternativas de solución.

Ciencias Naturales • El reconocimiento del hombre como agente modificador del ambiente y de su importancia en su preservación.
• La descripción de las principales características de la hidrosfera, sus relaciones con los otros subsistemas terrestres.
Formación Ética y Ciudadana • La identificación de conflictos –entre deberes, entre valores y entre intereses– en situaciones vividas en el contexto escolar y en otros ámbitos públicos, así como el reconocimiento de posibles formas de resolución.
• El ejercicio del diálogo argumentativo y su valoración como herramienta para la construcción de acuerdos y la resolución de conflictos.
E.S. I • La participación en diálogos y reflexiones sobre situaciones cotidianas en el aula donde se manifiestan prejuicios y actitudes discriminatorias.
Educación Física • La práctica y valoración de juegos colectivos, tradicionales, autóctonos y de otras culturas.

Tecnología • El interés y la indagación acerca de los procesos que se realizan sobre los insumos.
• El reconocimiento del modo en que se organizan y controlan los procesos tecnológicos.
• La identificación de las tareas que realizan las personas, en los procesos tecnológicos.
• La utilización y el análisis de diferentes maneras de comunicar la información técnica correspondiente a un proceso tecnológico.

Plástica • La realización de producciones visuales a partir del conocimiento de los elementos, materiales, soportes, técnicas y procedimientos propios del lenguaje visual, tanto en el espacio bidimensional como tridimensional.

Música • La participación de todas/os las/los estudiantes en propuestas de producción musical, considerando y revalorizando las características del entorno musical local y de la región.

Producto final esperable:

Producción de juegos con materiales reciclables que perduren en el tiempo.

---

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

Formación en diseño de juegos.

Investigación de tipos de juegos, consignas y estrategias.
Investigación de tipos de materiales, usos y durabilidad.
Diseño de estrategia de juegos con tipos de materiales sustentables.
Redacción de reglamentos.
Diseño gráfico del juego
Experiencia de utilidad.
Escuela juega con la comunidad.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Biblioteca con conectividad.
Impresora
Internet
Materiales diversos para desarrollar juegos (cartulinas, tijeras, fibras, etc.)
Recursos económicos elementales provistos por la dirección y la comunidad.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Materiales reciclables: madera, plástico, cartón, etc.
Computadoras.

Organizaciones aliadas:

Nos gustaría hacer alianza con alguna empresa o grupo que desarrolle juegos.
También nos vendría bien algún taller sobre reciclaje.
Centro de Salud “Luchemos por la Vida”..
Parada Oeste (centro de encuentro y capacitación)
CAEBA Nº 154 (La Lagunita).
C.C. La Lagunita.
Biblioteca Cachilo.
Higiene urbana de la Municipalidad de Rosario.

---

5. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Formación en desarrollo de juegos (gamificación).
Formación en uso de materiales sustentables.

---

6. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Promoción de la resolución pacífica de conflictos.
Apreciación y reconocimientos de logros.
Impacto en el ambiente escolar y social.
Sostenibilidad y continuidad del proyecto.
Instrumento: lista de cotejo.
Encuesta a los estudiantes sobre la experiencia vivida.
Encuesta a los docentes.
Observación de la resolución de conflictos ante situaciones que demuestren reflexión.
Uso de los juegos en los recreos y horas libres.

---

7. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Reuniones de padres para dar a conocer el proyecto.
Videos cortos explicativos del proyecto, mostrando su impacto y actividades.
Publicaciones en redes sociales como Instagram.

De los resultados:

Jornada recreativa institucional con uso de los juegos.
Divulgación de la experiencia en alguna revista de educación.
Participación en Feria de Ciencias 2025.

Integrantes del proyecto:

Kober, Patricia- DOCENTE
Leiva, Vanesa- DOCENTE
Queirolo,Natalia – DOCENTE

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 4
Estudiantes: 25

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Leiva, Vanesa DNI 31520613 docente
Email del referente: Vanesaleiva07@gmail.com