

“LUDIRECREOS COMPARTIDOS”

Category: Comunidad de Convivencia

30 de enero de 2025



1. IDENTIFICACIÓN

Comunidad: **De Convivencia**

Título del proyecto: **“LUDIRECREOS COMPARTIDOS”**

Institución: **ESCUELA NRO 465 «DOCTOR WENCESLAO ESCALANTE»**

CUE: **8200273**

Nivel/Modalidad: **Primario/Común**

Localidad: **SANTA FE**

Regional: **4**

Integrantes del proyecto:

Parodi, Ma. Gabriela, directora
Micheloud, Alicia, vicedirectora
Montenovi, Viviana vicedirectora
Dolňak, Vanina docente Nivel Inicial
Lazzari, Brenda docente Nivel Inicial
Skalican Adriana maestra de grado
Payero Alejandrina maestra de grado
Huergo Julia maestra de grado
Russo Monica maestra de grado
Barros Andrea maestra de grado
Cerqua Silvina maestra de grado
Part Guadalupe maestra de grado
Cherri Mónica maestra de grado
Wettstein María del Mar maestra de grado
Ruiz Natalia maestra de grado
Fernández Gabriela maestra de grado
Manchini Yamila maestra de grado
Acosta Sanchez, Ma. Nair maestra de grado
Granero Priscila maestra de grado
Riquelme Paola maestra de grado
Froia Marcelo maestro de Educ. Plástica
Arbizu Ma. Belén maestra de Educ. Musical

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 23

Estudiantes: 343

Apellido y Nombre del Referente de contacto: RIQUELME, PAOLA

Email del referente: paolariquelme2020@gmail.com

2. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Convivencia en los recreos. Los patios como espacios de cuidado y disfrute para compartir con los compañeros

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos generar las condiciones para que los recreos sean divertidos, pero a su vez seguros?

Contexto:

En el contexto actual las infancias se ven atravesadas por diversas problemáticas que obstaculizan la interacción con sus pares (tecnologías, inseguridad, falta de tiempo, etc.). Ante esta realidad la escuela se vuelve el principal punto de encuentro entre los pares. Es por este motivo que el recreo se convierte particularmente en un espacio de convivencia e intercambio único, que muchas veces se ve atravesado por conflictos, accidentes, etc. Por eso resuelven las distintas situaciones de conflicto con agresiones verbales y físicas, generando falta de resolución oral, de comunicación, de empatía con el otro.

Considerando que “la escuela es un lugar privilegiado para hacer posible ese derecho a vivir plenamente en un tiempo lúdico e intenso” es que proponemos “ofrecer tiempos, espacios para la construcción de nuevas normas de interrelacionarnos, habitar y con-vivir”, a través de juegos compartidos en los recreos.

Objetivo general del proyecto:

Fomentar un ambiente escolar de respeto y colaboración mediante la implementación de juegos organizados en los recreos, promoviendo habilidades sociales y emocionales.

3. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Mejorar la capacidad para comunicarse de manera efectiva: facilitar la expresión de ideas, deseos, gustos y necesidades que permitan fortalecer los vínculos y la convivencia escolar.
- Desarrollar habilidades para expresar emociones de forma apropiada, enseñar estrategias para resolver conflictos, fortaleciendo la capacidad de saber escuchar y sentirse escuchado.
- Fomentar la colaboración y organización para alcanzar objetivos comunes, a través del trabajo en grupo de manera colaborativa compartiendo logros alcanzados.
- Desarrollar el pensamiento crítico para crear diseños, planificar y organizar. Seleccionar y evaluar materiales y fuentes de colaboración.
- Crear espacios seguros y respetuosos donde los niños puedan expresar sus opiniones y escuchar la de los demás, reconociendo y valorando la diversidad de pensamientos.

ÁREAS Y CONTENIDOS

LENGUA

CS. SOCIALES

MATEMÁTICA

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

FORMACIÓN ÉTICA

ESI

EDUCACIÓN FÍSICA

Contenidos curriculares:

LENGUA:

LENGUAJE ORAL:

- La valoración del lenguaje oral y escrito para expresar nuestras ideas, sentimientos, conocimientos y emociones de manera clara y precisa.
- Progresiva apropiación de nuevas palabras para decir qué es, cómo es, qué hace, cómo se hace.
- Explicación de procedimientos a partir de la experiencia.
- La confianza en su comunicación oral y escrita respetando las expresiones de todos.

LENGUAJE ESCRITO:

- Exploración de distintos géneros textuales de circulación social: adivinanzas, chistes, trabalenguas. Instrucciones: reconocimiento de sus usos y funciones.
- Disfrute de los diferentes textos trabajados y de las expresiones ilustrativas que

transmiten mensajes.

- La producción de ideas, mensajes, breves textos de forma colaborativa, en donde se apliquen los contenidos del grado, ciclo cursado.

LITERATURA:

- Exploración y manipulación de libros de la biblioteca de la sala y circulante.
- Escucha de narración de chistes, adivinanzas y trabalenguas

CIENCIAS SOCIALES

- La participación con actitudes, pensamientos y valores que fomenten la convivencia en la sociedad argentina.
- La capacidad para comunicarse de manera efectiva y manejar conflictos positivamente.
- La colaboración y participación en equipo para la puesta en marcha de proyectos que favorecen la convivencia escolar.
- El desarrollo de una conciencia clara de sus derechos y responsabilidades en su vida cotidiana.

MATEMÁTICA:

- Resolución de problemas relacionados con el diseño y la organización de los juegos.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA:

- Exploración y vivencia de nuevos instrumentos musicales. Producción de sonidos con objetos, con instrumentos de percusión.
- Exploración de técnicas artísticas para representar ideas y emociones relacionadas con el proyecto.
- Creación de materiales visuales para los juegos.

FORMACIÓN ÉTICA:

- Participación en situaciones de juego, como fin en sí mismas o planteadas por el adulto.
- Recuperación de experiencias lúdicas familiares tradicionales o actuales.
- La apropiación de los valores democráticos para construir una sociedad más justa, igualitaria y respetuosa.
- La construcción progresiva de las nociones de libertad, paz, solidaridad, justicia, responsabilidad, bien común y respeto a la diversidad, considerando situaciones de injusticia, desigualdad o violencia, entre otras, a partir de experiencias, contextos y relaciones sociales concretas

ESI:

- . Desarrollar competencias para el reconocimiento y la verbalización de sentimientos, necesidades, emociones, problemas y la resolución de conflictos a través del diálogo.

EDUCACIÓN FÍSICA:

- La participación en actividades corporales donde se trabajan los límites corporales.
- La participación y priorización de juegos colaborativos en vez de competitivos.

Producto final esperable:

El producto final de la ABP será la confección y realización de distintos tipos de juegos para disfrutar durante el recreo, teniendo en cuenta los intereses de los alumnos y las posibilidades que brinda el espacio compartido para pintar juegos en el piso, compartir expresiones creativas orales y artísticas, disfrutar de una biblioteca ambulante para espacios de lecturas, compartir partidas de ajedrez, juegos motores, de cartas, didácticos etc. Se utilizará en mayor medida material reciclado para la confección de los productos

4. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

2025

PRIMER SEMESTRE:

- Análisis de estado de situación: trabajar a partir de los intereses que manifiesten los alumnos, los conflictos que se observan y necesitan mejorarse y la producción de juego para implementar en los recreos.
- Campaña para crear una ludoteca áulica, institucional.
- Diseñar, proponer juegos a confeccionar y pintar juegos en el patio.

SEGUNDO SEMESTRE:

- Habilitar distintos espacios de juegos en el patio, por categorías.
- Utilizar en los recreos los juegos recolectados y confeccionados.
- Intercambiar juegos con otros grados.

2026

- Ampliación de la experiencia a toda la escuela.
- Extensión del proyecto escuela-comunidad-barrio-instituciones.
- Diseño de nuevos juegos.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

- Patios abiertos y cerrados.
- Gimnasio.
- Impresora.
- Materiales diversos para desarrollar juegos (cartulinas, tijeras, fibras, materiales reciclables, etc.).
- Recursos económicos elementales provistos por la cooperadora.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

- Materiales para desarrollo de juegos: fichas, tableros, dados, telas, pinturas, madera, cartón, pelotas, herramientas, etc.

Organizaciones aliadas:

- Tríptico de la imaginación. Ministerio de Innovación y Cultura de la Provincia de Santa Fe.
 - Subsecretaría de deporte, educación y cultura de la Municipalidad de Santa Fe.
 - Empresas para el desarrollo de dinámicas y juegos.
 - Equipos de profesionales con experiencias en educación emocional.
 - Biblioteca Popular "Mateo Booz".
-

5. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

- Capacitaciones sobre escenarios lúdicos al personal docente.
 - Capacitaciones sobre educación emocional y mediación de conflictos a cargo de profesionales.
 - Charlas sobre ciberseguridad (juegos digitales y en línea).
-

6. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios que tendrán en cuenta para evaluar el "éxito" del proyecto:

- Calidad y variedad de los juegos.
- Interés y participación de los alumnos en las distintas propuestas del proyecto.
- Atención a la diversidad.
- Accesibilidad.

Métodos y/o herramientas de evaluación:

- Encuesta a los estudiantes y docentes sobre la experiencia vivida.
 - Observación de posibles cambios en los chicos/as. Disminución de los episodios de conflicto.
 - Uso de los juegos en los recreos y horas libres.
-

7. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- Reuniones plenarias del personal.
- Reuniones de padres.

De los resultados:

- A través de una jornada de juegos y convivencia en la plaza compartida con las familias.