

Patios activos, desafíos cognitivos.

Category: Comunidad Creativa

10 de abril de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Espacios lúdicos exteriores a las aulas que propicien la participación y el aprendizaje de la comunidad educativa

Pregunta impulsora:

¿Qué espacios les gustaría transformar para que sea más entretenida nuestra escuela ?

Contexto:

Hoy en día, factores como la tecnología, la devaluación del juego libre y el miedo de los adultos han distanciado a los niños de los entornos naturales resultando un “déficit de la naturaleza” (Louv, 2005). Paralelamente, el patio se ha relegado a espacios para una sola utilidad a espaldas de la educación general.

Desaprovechando el potencial de este recurso para el desarrollo cognitivo, social, psicomotor, físico y de salud

Este trabajo se pensó debido a que nuestra Institución cuenta con varios espacios al aire libre que podrían ser intervenidos por integrantes de la comunidad educativa y ofrecer así una educación integral al aire libre, que favorezcan en los estudiantes la reconstrucción de significados a partir de diversos escenarios pedagógicos y de acciones transformadoras del entorno

Objetivo general del proyecto:

Nos proponemos diseñar un proyecto para la creación de espacios lúdicos exteriores que propicie la participación de la comunidad educativa.

3. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Explorar el entorno inmediato con la intención de identificar los diversos espacios a intervenir.

- Proponer alternativas mediante el trabajo colaborativo.
- Promover la diversidad de opiniones y soluciones a partir de necesidades, intereses, emociones y sensaciones.
- Diseñar y planificar los espacios con los objetos y materiales a su alcance.
- Realizar actividades desafiantes al apropiarse de los lenguajes con el fin de aprender, divertirse, crear y socializar.
- Tejer redes con distintos actores de la comunidad a fin de involucrarnos gradualmente en las fases y momentos del proyecto.
- Promover la diversidad de acciones didácticas que permitan la dinamización y apropiación del proyecto.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Todas las áreas curriculares.

Contenidos curriculares:

Cada área aportará en la medida que se continúe planificando este proyecto.

Producto final esperable:

- Armado y planificación de juegos desde las diferentes áreas curriculares.
- Confección de juegos didácticos con material reutilizable (mesas de ajedrez y sus piezas en madera, mesa de tatetí o damas) desde el taller de carpintería.
- Confección de palestra
- Diseño de juegos pintados en los patios
- Remodelación de plaza de juegos, con neumáticos reutilizables.

4. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

- Indagación de los intereses de los niños en la utilización de los espacios.
- Registro y análisis de los intereses de los niños para diseñar los espacios.
- Estudios de los espacios y distribución de juegos.
- Planificación interdisciplinar de actividades a desarrollar. Se invitará a la comunidad a sumarse a este proyecto participando en su confección. Se convocará a la Comuna local, al Taller de entrenamiento cerebral, taller de educación física de la comunidad y Club Social y deportivo Rueda. Invitándolos a que estos espacios se extiendan en la localidad.
- Distribución de espacios por ciclos. Por ejemplo: nivel inicial desarrollara y modificará la placita, primer ciclo el patio y galería. Segundo ciclo y séptimo el

predio de cancha de fútbol.

- Armado y planificación de juegos desde las diferentes áreas curriculares.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Patio cubierto y descubierto, cancha de deportes de la escuela, muro para realizar palestra, familias y personal docente y no docente.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Recursos económicos para compra de pinturas, materiales para construir palestra, personal idóneo para esto último.

Organizaciones aliadas:

Comuna Local, SAMCO, Escuela Secundaria.

5. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Capacitaciones o información variada referidas a patios activos y aprendizajes lúdicos.

6. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

La evaluación es fundamental para conocer si la aplicación del Proyecto ha sido o no eficaz y, por ello, se realizarán un total de 3 mediciones:

- Antes del comienzo de Proyecto (evaluación inicial)
- Durante su aplicación (evaluación procesual)
- Tras finalizar su aplicación (evaluación de resultados)

En primer lugar, antes del comienzo del Proyecto, se observará la situación del alumnado y la posible vulnerabilidad de ciertos perfiles en el patio.

En segundo lugar, durante la aplicación, se evaluará la satisfacción del alumnado mediante formulación de planteos que permitan negociar las acciones del proyecto, entre ellas las producciones, intervenciones necesarias para llegar al final del proceso, los tiempos para realizar las mismas y el tipo de acciones a llevar a cabo. Además, se elaboran planteamientos para identificar avances y

dificultades en el proceso, y de ser necesario, los ajustes correspondientes. En tercer y último lugar, tras la finalización, se evaluará la participación y la satisfacción de los niños para dar seguimiento sobre la forma en el que el proyecto impacto en los distintos escenarios escolares y comunitarios.

7. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

La comunidad será participe en el armado de estos espacios. Luego, se los invitará a jornadas de patios activos donde desde los diferentes espacios curriculares disfrutarán en familia y comunidad de los diferentes zonas construidas juntos.

De los resultados:

Luego, se los invitará a jornadas de patios activos donde desde los diferentes espacios curriculares disfrutarán en familia y comunidad de los diferentes zonas construidas juntos.

Integrantes del proyecto:

Todos los docentes, no docentes y personal directivo de la escuela.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 15

Estudiantes: 70

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Maffei, Vanina.

Email del referente: vanimaffei@yahoo.com.ar