

Pequeños creadores del saber: juegos y recursos didácticos que encienden la escuela rural

Category: Comunidad Pedagógica

4 de noviembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Juegos Vs. Recursos didácticos. Diferencias entre los mismos. Diseño y construcción de juegos y recursos.

Pregunta impulsora:

¿Seño, por qué los “más chicos” se divierten aprendiendo y los “más grandes” no?

Contexto:

La institución educativa N° 905 Domingo Faustino Sarmiento de Campo Giacossa. Z.R. Lehmann, que participa de este proyecto se encuentra situada al oeste de la provincia de Santa Fe, en el departamento Castellanos. Hacia el norte dista 10 Km del pueblo de Lehmann, al oeste 9 Km de la Ruta Nacional 34, al sur 15 Km de la ciudad de Rafaela y al este 14 Km de Bella Italia y 25 Km del pueblo de Felicia. Los caminos rurales que llegan a la escuela se encuentran en regulares condiciones y algunos están ripiados aunque necesitan mantenimiento. Estos caminos pertenecen tanto a la jurisdicción de Rafaela como a la de Lehmann.

La zona donde se asienta la escuela se conforma por campos dedicados a la cría de ganado y a cultivos de forrajes; y en menor porcentaje a la cría y ordeño de vacas, cuya producción es comercializada en diversas empresas lácteas.

La distancia entre la escuela y los hogares de los estudiantes ronda entre los 3 Km hasta los 15 Km. Algunos se trasladan en autos, motos e incluso a pie cuando alguno de los vehículos no funciona.

Las familias se destacan por su permanente colaboración y preocupación por el aprendizaje de sus hijos/as. Esta fortaleza genera una presencia asidua de mamás o hermanas y tías decididas a brindar su aporte manual a la hora de la copa de leche, de sembrar plantines y de decidir, asesoradas por la Directora, nuevos arreglos para que la escuela se vea y se sienta bella, cuidada y acogedora.

El plurigrado constituye un espacio educativo singular, caracterizado por la coexistencia de distintos grados, edades, intereses y necesidades. Esta diversidad lo convierte en un entorno especial, particular y, en muchos casos, imprevisible. Precisamente desde esta complejidad cotidiana surge el presente proyecto.

En un primer momento, luego de participar en una capacitación sobre Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la docente tenía la intención de elaborar una propuesta centrada en los juegos y recursos didácticos como medios para favorecer la comprensión de contenidos escolares. Sin embargo, pronto surgió una pregunta fundamental: ¿cómo lograr que el proyecto naciera genuinamente de los intereses y necesidades de los estudiantes? Proponerlo de manera directa no parecía ser la mejor opción. Era necesario encontrar estrategias que permitieran conducir a los niños y niñas hacia ese propósito inicial.

Fue entonces cuando se comprendió un aspecto esencial: el proyecto debía ser de y para los estudiantes. Esa toma de conciencia implicó un cambio de perspectiva, una invitación a confiar en los tiempos, los intereses y las motivaciones propias del grupo, permitiendo que ellos/as definieran el punto de partida del proceso.

La oportunidad llegó de manera espontánea durante una jornada de clases. La docente presentó a los alumnos de sexto y séptimo grado actividades de Ciencias Sociales vinculadas con el estudio de Argentina y América Latina respectivamente, utilizando libros, mapas y guías de trabajo. Luego, se dirigió al grupo de primer ciclo, conformado además, por estudiantes de cuarto y quinto grado, con quienes desarrollaba actividades adaptadas según las particularidades de cada uno: un estudiante en Proyecto de Inclusión y otro con dificultades significativas en la adquisición de aprendizajes. Llevaba consigo un cartón con una imagen: una casa de dos pisos, con ventanas y un ascensor. A partir de una situación problemática que leyó en voz alta, los estudiantes concluyeron que debían resolverla realizando una suma. El recurso visual (la casa con su ascensor) se transformó entonces en un material didáctico para enseñar sumas con dificultad (con llevadas), donde el ascensor representaba el “traslado” del número de la unidad a la decena.

La actividad despertó gran curiosidad. Los estudiantes de sexto y séptimo grado observaron con atención, interesados en la explicación que recibían los más pequeños. En medio del desarrollo, una estudiante de sexto interrumpió espontáneamente:

“¡Ay, señó! ¿Por qué los más chicos se divierten aprendiendo y los más grandes no? ¡Denos algo igual!”

Esa intervención marcó el momento de inflexión. Sin forzar la situación ni imponer el objetivo que la docente había proyectado en un inicio, el interés emergió naturalmente desde los propios estudiantes. Así, el proyecto cobró vida desde la mirada compartida de todos los niños y niñas, transformándose en una experiencia que redefinió la enseñanza y el aprendizaje dentro del plurigrado.

Objetivo general del proyecto:

Diseñar y elaborar juegos y recursos educativos que faciliten el aprendizaje de forma creativa, incluso en entornos con restricciones de infraestructura y de insumos.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Capacidad Cognitiva:

Habilidades observables: Comprender los contenidos escolares a través del juego y los recursos elaborados. Encontrar distintas maneras de resolver una misma situación. Relacionar lo aprendido en distintas materias. Organizar ideas y pasos para crear su material.

Capacidad procedimental:

Habilidades observables: Construir juegos o recursos usando materiales del entorno. Trabajar en grupo, respetando roles y tiempos. Probar, corregir y mejorar sus producciones. Comunicar lo que hicieron y cómo lo lograron.

Capacidad comunicativa:

Habilidades observables: Explicar con claridad cómo se juega o cómo se usa un material. Escuchar a los demás y aportan ideas en grupo. Usar vocabulario propio del área o tema trabajado.

Capacidad Socioemocional y actitudinal:

Habilidades observables:

Colaborar con respeto y empatía entre edades diferentes. Mostrar responsabilidad y seguridad de lo que hacen. Buscar soluciones cuando no hay materiales o algo no sale bien. Disfrutar aprendiendo y valorar el esfuerzo propio y ajeno.

Capacidad Metacognitiva:

Habilidades observables: Pensar sobre lo que aprendieron y cómo lo hicieron. Evaluar sus juegos y los de sus compañeros con criterios simples. Aprender a reconocer sus propios avances.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Educación Tecnológica, Formación Ética y Ciudadana, Educación Artística (artes visuales y movimiento).

Contenidos curriculares:

Matemática

- Construcción y reconocimiento de figuras geométricas (bi y tridimensionales) y sus características.
- Medición de magnitudes (longitudes, pesos, capacidades).
- Resolución de problemas, análisis de procedimientos y validación de resultados.
- Uso de procedimientos geométricos vinculados al diseño y construcción de figuras y cuerpos.
- Uso de representaciones gráficas y tablas para comunicar resultados.
- Cálculo de perímetros, áreas de figuras planas y volumen de cuerpos.

Lengua:

- Comprensión y producción escrita: textos breves como instrucciones, descripciones, mensajes.
- Producción escrita de hipótesis, investigaciones y conclusiones.
- Uso de recursos tecnológicos para la lectura, la escritura y la comunicación.
- Participación en situaciones comunicativas: exposición oral, diálogo, entrevista.
- Lectura y análisis de textos con diversos propósitos (comprender, extraer información, reflexionar).
- Organización de ideas en carpetas del proyecto.

Ciencias Sociales:

- Participación democrática y resolución de conflictos.
- Reflexión sobre la organización del trabajo en grupo y la cooperación.
- Apreciación de la diversidad cultural y de las condiciones sociales que inciden en el acceso al conocimiento.

Ciencias Naturales:

- Exploración y observación del entorno, materiales y fenómenos.
- Exploración de materiales y sus propiedades en función de su uso en actividades tecnológicas.
- Reconocimiento del impacto ambiental de las acciones humanas.
- Prácticas de reciclaje y cuidado ambiental.

Educación Tecnológica:

- Planificación y ejecución de procesos técnicos: diseño, selección de materiales, uso de herramientas.
- Etapas del proceso tecnológico.
- Uso de herramientas manuales y tecnológicas con fines educativos.
- Uso de TIC para la búsqueda de información y la documentación de procesos.

Formación Ética y Ciudadana:

- Trabajo colaborativo, respeto por las opiniones ajenas.
- Resolución pacífica de conflictos.
- Autonomía y responsabilidad en el aprendizaje.
- Autoevaluación, coevaluación y retroalimentación.

Educación Artística (artes visuales y movimiento):

- Expresión de emociones, ideas y vivencias a través del arte.
- Participación en actividades de expresión corporal y juego.
- Valoración del arte como forma de expresión individual y colectiva.

Producto final esperable:

Diseño y elaboración de juegos y recursos didácticos sabiendo ya las diferencias entre ambos.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

- Previamente, cada estudiante elabora su propia carpeta del proyecto. Allí se registrarán el problema, las hipótesis, investigaciones, resultados, conclusiones finales.
- Presentar al grupo clase varias imágenes de juegos y de recursos didácticos.
- Preguntarles qué observan, cómo se utilizan, qué finalidad tendrán, quiénes los pueden usar y por qué.
- 2° ciclo y 7° grado investigan en las netbooks qué es un juego y qué es un recurso didáctico. Se deja registro en las carpetas.
- Luego de investigar se cotejan ambas definiciones y junto a 1° ciclo se agrupan las imágenes en “juegos” y en “recursos didácticos”.
- En la carpeta del proyecto se plasman las diferencias pegando o dibujando las imágenes.
- Los niños/as de 1° ciclo cuentan a sus compañeros qué les es más difícil de aprender. Lo mismo realizan los/as estudiantes de 2° ciclo y 7° grado.
- En conjunto y a través de las TIC comienza la búsqueda: algunos buscar juegos para elaborar y otros niños prefieren los recursos didácticos.
- Finalizada la selección general, se observan y describen los juegos y recursos didácticos. Se comparan: con objetivos similares, de fácil o difícil construcción.
- Se decide seleccionar al menos dos juegos para cada ciclo y dos o tres recursos didácticos relacionados con las áreas que presentan mayores dificultades.
- Se miran videos y se leen las instrucciones mencionadas para cada construcción.
- Los estudiantes realizan el listado de materiales que se necesitan. Algunos son reciclables o reutilizables y otros se deben comprar.
- Una vez obtenidos los materiales, comienza la construcción de los juegos y recursos didácticos.
- La docente guía la actividad y se hace responsable del uso de elementos peligrosos: pegamento no apto para pequeños, trincheta, pistola para pegar con silicona.
- Los niños de primer ciclo se encargan de recortar figuras geométricas (círculos de papel, rectángulos de imanes), arman recursos didácticos (casitas de la suma y de la resta, en tamaño mural la centena y las decenas) pintan algunos juegos con témperas.
- Los estudiantes de grados superiores toman medidas, realizan cálculos, analizan y piensan posibles formas de solucionar los percances que surjan.
- Se invita a las familias a colaborar en los trabajos finales.
- A medida que avanzan con el proyecto van completando la carpeta preparada para plasmar el proyecto.
- Crean presentaciones o publicaciones para compartir los productos elaborados con la comunidad (Videos y Podcast).

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

NETBOOK

AMPLIFICADOR DE SONIDO

IMPRESORA 3D

KIT ARTÍSTICO

Organizaciones aliadas:

Área de Cultura de la Comuna de Lehmann.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización audiovisual , Diseño e impresión 3D, Producción de podcast y streaming.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

– Continua y retroalimentación. Evaluación del impacto a través de pruebas y muestras escolares.

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

Incluye indicadores de logro.

Criterio 1: Relaciona conceptos aprendidos con experiencias de juego y otros recursos didácticos

- Aplica los conocimientos aprendidos al resolver situaciones de juego o desafíos.
- Explica, con sus propias palabras, cómo el juego le ayudó a comprender un contenido escolar.
- Utiliza los recursos didácticos elaborados para reforzar aprendizajes previos o integrar nuevos saberes.
- Establece relaciones entre distintas áreas del conocimiento a partir del uso de materiales lúdicos.

Criterio 2: Evidencia cambios en la actitud hacia el aprendizaje de las matemáticas mediante el uso de recursos didácticos

- Participa con interés y entusiasmo en actividades matemáticas que implican el uso de materiales concretos o juegos.
- Muestra una disposición más activa y confiada frente a los desafíos matemáticos.
- Se involucra en la búsqueda de estrategias personales y grupales para resolver problemas.

- Manifiesta satisfacción y orgullo por los logros alcanzados al utilizar recursos didácticos en Matemática.

Criterio 3: Identifica las etapas del proceso técnico y los roles asumidos por cada integrante del grupo

- Reconoce las distintas etapas del proceso de producción (planificación, diseño, construcción, evaluación).
- Describe las tareas realizadas por él/ella y por sus compañeros durante el desarrollo del proyecto.
- Asume con responsabilidad el rol asignado, cumpliendo los acuerdos grupales.
- Colabora con sus pares en la organización, toma de decisiones y resolución de dificultades.

Criterio 4: Valora las producciones personales y grupales desde distintos lenguajes artísticos y comunicacionales

- Expresa apreciaciones sobre las producciones propias y ajenas, destacando aspectos positivos y posibles mejoras.
- Utiliza distintos lenguajes (oral, escrito, visual, corporal o digital) para presentar el trabajo realizado.
- Muestra respeto, escucha y apertura frente a las opiniones del grupo.
- Reconoce el valor estético, comunicativo y educativo de los materiales creados colectivamente.

Métodos de evaluación

Se valorará tanto el producto final (juegos, recursos didácticos, materiales contruidos) como el proceso de elaboración. Además, se incluirán instancias de socialización (muestras institucionales, ferias y jornadas comunitarias) que permitan poner en valor los aprendizajes, compartir experiencias y fortalecer los vínculos con las familias y la comunidad.

La autoevaluación tendrá un papel central como herramienta de reflexión, metacognición y mejora continua. Se desarrollará en distintas etapas del proyecto, favoreciendo que cada estudiante pueda reconocer sus avances, dificultades y emociones asociadas al aprendizaje.

La evaluación será, por tanto, integral y dinámica, incorporando la voz de los estudiantes, docentes y familias. Más allá de medir resultados, buscará valorar procesos, actitudes, aprendizajes y vínculos contruidos a lo largo del trayecto.

El propósito es que la comunidad educativa reflexione sobre qué aprendió, cómo lo aprendió y cómo puede seguir mejorando, consolidando así una cultura escolar participativa, inclusiva y reflexiva; donde se refuerce la importancia del proceso de enseñanza y aprendizaje, las diferentes maneras de aprender, las nuevas formas de “mirar” los contenidos, las habilidades y saberes produciendo cambios visibles.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- Producción de textos instructivos sobre los juegos y recursos pedagógicos realizados.
- Diseño de tarjetas de invitación (flyer) para la jornada de presentación empleando netbooks.
- Distribución de las invitaciones en redes sociales a través de las familias y en el Instagram que posee la escuela, siendo la directora la única administradora.
- Presentación del producto final al resto de la comunidad y a otras instituciones educativas.

De los resultados:

- Video final a modo de resumen del trayecto realizado para compartirlo en redes sociales oficiales de la institución educativa y de la Comuna de Lehmann.
 - Realización de un podcast contando a toda la comunidad en qué consistió el proyecto y cuáles fueron los resultados. Compartirlo con toda la comunidad.
 - Utilización posterior de los juegos en los recreos.
-

Integrantes del proyecto:

Directora: Diep, Sandra Celina- (con alumnos a cargo)

Colaboradores:

- Taverna, María Cecilia- Profesora de Nivel Inicial- Anexo 3- Jardín de Infantes N° 267- J. F. B. Basso
- Muñoz, Laureano- Profesor de Educación Física
- Burgi, Karen- Asistente escolar
- Castellano, Vanina- DAI- Escuela Especial N° 2129

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 4

Estudiantes: 10

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Sandra Celina Diep

Email del referente: sandradiep41@gmail.com