

Re-creo y diversión

Category: Comunidad de Convivencia

10 de diciembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

El juego, socialización.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos desarrollar propuestas innovadoras y creativas para construir un espacio de juegos recreativos en nuestra institución?

Contexto:

La educación es un proceso integral que busca desarrollar las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los estudiantes. Sin embargo, en la actualidad, muchos niños y niñas enfrentan desafíos como el estrés, la ansiedad y la falta de motivación. Es por eso que proponemos la creación de un espacio recreativo escolar que fomente la salud, la creatividad y la socialización. En este contexto, es fundamental que las instituciones educativas ofrezcan espacios y oportunidades que permitan a los alumnos desarrollar habilidades y competencias que van más allá del ámbito académico. Los juegos recreativos son una herramienta valiosa para fomentar la interacción social, mejorar la salud física y mental, y promover el desarrollo integral de las personas. En la actualidad, es común que las personas pasen largas horas frente a pantallas y dispositivos electrónicos, lo que puede generar problemas de salud y aislamiento social. A partir de esta propuesta se realizaron encuestas a los niños y niñas para conocer cuáles son los juegos que ellos prefieren jugar en los recreos de nuestra escuela al aire libre, además se realizaron observaciones por parte de los docentes en los recreos, tomando registro durante una semana.

Objetivo general del proyecto:

Diseñar, construir y sostener de manera participativa un espacio de juegos recreativos al aire libre en la institución escolar, promoviendo el juego como derecho, fortaleciendo la socialización, el bienestar físico y emocional, la creatividad, el trabajo colaborativo y el sentido de pertenencia comunitaria, a través de un abordaje interdisciplinario que integre saberes curriculares, participación familiar y compromiso social.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Mejorar el rendimiento académico utilizando juegos para mejorar la comprensión y la retención de conceptos académicos.

Fomentar la motivación y la participación a través de juegos para motivar a los estudiantes y fomentar su participación en el proceso de aprendizaje.

Desarrollar habilidades sociales y emocionales mediante juegos para enseñar habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la cooperación y la autoestima.

Crear un ambiente de aprendizaje divertido usando los juegos para crear un ambiente de aprendizaje divertido e interactivo.

Fomentar la participación y el compromiso de los padres para con la escuela.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua, Ciencias Sociales, Matemática, Ciencias Naturales, ESI, Tecnología, Ed. Física, Plástica y Música.

Contenidos curriculares:

CIENCIAS SOCIALES.

Identificación y valoración del espacio local: Análisis de Monte Oscuridad como un contexto rural específico. Estudio de las características geográficas, los recursos disponibles y las dinámicas sociales que influyen en la vida escolar.

La escuela como institución social: Reconocimiento de la escuela como el principal centro de encuentro y socialización en la colonia, y su importancia como el único lugar donde los niños y niñas comparten, socializan, juegan y se divierten.

Mapeo de actores e instituciones: Identificación de quiénes forman la comunidad (familias, vecinos, productores, autoridades) y su rol potencial en la construcción del espacio de juegos (ej. solicitar apoyo, donaciones o mano de obra).

CIENCIAS NATURALES Y TECNOLOGÍA.

Exploración de propiedades: Manipular y clasificar los materiales que se usarán en los juegos (madera, metal, plásticos reciclados, neumáticos, tierra, arena, piedras) según sus propiedades observables: dureza, flexibilidad, resistencia (a la rotura, al peso), permeabilidad (al agua), textura, brillo.

Cuidado del ambiente y sostenibilidad: Desarrollar prácticas para la gestión de residuos durante la construcción y el mantenimiento del espacio. Promover la limpieza y el respeto por el ambiente natural que rodea los juegos.

Análisis de los requisitos para un espacio de juegos (seguridad, durabilidad, accesibilidad).

Investigación de tipos de juegos y actividades recreativas que puedan ser

potenciadas o creadas con tecnología.

Investigación de materiales sostenibles: Análisis de materiales reciclados o de bajo costo con enfoque en durabilidad y seguridad para juegos al aire libre.

Uso Seguro de Herramientas: Reconocimiento y manejo seguro de las herramientas necesarias para la construcción (bajo supervisión).

Secuenciación de tareas y planificación de los pasos de construcción.

Construcción de juegos con el material seleccionado.

Aplicación del PROYECTO TECNOLÓGICO.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA: PLÁSTICA Y MÚSICA.

Uso del color para ser intervenido en el entorno, desde las artes visuales.

Pintura en soportes no convencionales utilizando herramientas acordes.

Construcción de la identidad a través de producciones grupales.

Reconocimiento y valoración de las posibilidades del cuerpo en relación con el movimiento expresivo y comunicativo.

EDUCACIÓN FÍSICA.

Participación en actividades que fortalezcan la construcción de vínculos de solidaridad y respeto con sus pares.

Cuidado de sí mismo y de los otros en la realización de actividades corporales y motrices.

Descubrimiento de sensaciones y emociones durante la realización de actividades corporales y motrices en el ambiente natural.

ESI:

Juego y roles: Reflexión sobre cómo el juego (tradicional o propuesto) puede reproducir o, por el contrario, romper con estereotipos de género sobre quién debe jugar a qué (ej. si solo los niños construyen y solo las niñas decoran).

Construcción de normas de convivencia: Establecer, a través del consenso, normas claras para el uso del espacio basadas en el respeto mutuo.

Expresión de emociones en el juego: Identificar, reconocer y nombrar las emociones que surgen al jugar (alegría, frustración, enojo, satisfacción). Utilizar el juego como un canal saludable para la expresión emocional.

Resolución de conflictos: Practicar la negociación, la escucha activa y la empatía

LENGUA Y LITERATURA:

Participación en conversaciones:

Debates y asambleas: Expresar opiniones, argumentar ideas sobre el diseño de los juegos, los materiales, las reglas de convivencia. Escuchar activamente a los compañeros.

Presentaciones orales: Exponer las propuestas de diseño, los avances del proyecto y los resultados finales.

Narración y descripción oral:

Describir el «estado de situación» de la escuela, las necesidades de juego.

Narrar experiencias y aprendizajes durante la construcción.

Comprensión y Producción Escrita

Textos informativos y expositivos:

Investigación: Búsqueda y selección de información sobre tipos de juegos, materiales, seguridad, planos.

Textos instructivos:

Elaboración de planos y bocetos: Con leyendas claras, etiquetas, medidas y simbología.

Manuales de instrucciones: Redacción de las reglas de los nuevos juegos creados o del uso del espacio.

Listas: Listados de materiales, herramientas, tareas.

Textos persuasivos:

Notas y cartas: Redacción de solicitudes a la dirección, cooperadora, o a la comunidad para pedir donaciones de materiales, herramientas o colaboración.

Flyers o carteles: Diseño y redacción de materiales de difusión para el proyecto.

Reflexión sobre el Lenguaje (Gramática y Normativa)

Vocabulario específico: Ampliación del léxico relacionado con la construcción, los juegos, la comunidad, la seguridad, las propiedades de los materiales.

Cohesión y coherencia textual: Uso adecuado de conectores, pronombres y sinónimos para asegurar que los textos sean claros y estén bien estructurados.

Ortografía y puntuación: Revisión y corrección de los textos producidos. Uso de mayúsculas, signos de puntuación y tildes.

Estructura de distintos tipos de texto: Identificación y aplicación de las características de un informe, una carta, un instructivo, un flyer, etc.

Registro lingüístico: Adaptación del lenguaje según el destinatario (formal para una nota a directivos, informal para un flyer dirigido a niños/as).

MATEMÁTICA:

Números y Operaciones.

Conteo y clasificación: Contar materiales (ladrillos, neumáticos, tablas), herramientas, personas. Clasificar por tipo, tamaño, color.

Estimación y aproximación: Estimar cantidades de materiales necesarios, costos, tiempo de trabajo. Aproximar medidas y cálculos.

Cálculo con números naturales, racionales (fracciones y decimales):

Resolución de problemas: Plantear y resolver problemas relacionados con cantidades de materiales, costos, distribución de espacios y tiempos.

Espacio y Geometría.

Figuras geométricas: Identificación de formas 2D (cuadrados, rectángulos, círculos, triángulos) y 3D (cubos, prismas, cilindros, esferas) en el diseño de los juegos y la estructura del espacio.

Perímetro y Área.

Volumen y Capacidad.

Volumen: Calcular la cantidad de arena o tierra necesaria para un sector.

Capacidad: Medir líquidos (agua para mezclas, litros de pintura).

Medida de ángulos: Reconocimiento y uso de ángulos (rectos, agudos, obtusos) en el diseño de estructuras y juegos (ej. la inclinación de un tobogán, la unión de dos piezas de madera).

Medidas

Longitud: Medir distancias (largo, ancho, alto) con diferentes instrumentos (cinta métrica, regla) en centímetros, metros. Conversión de unidades.

Producto final esperable:

Diseñar y reconstruir un espacio de juegos al aire libre en el patio de nuestra escuela.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Realizar un diagnóstico detallado de la infraestructura actual de juegos recreativos e identificar las necesidades y prioridades.

Programar una encuesta para conocer los gustos y preferencias de juegos que a los niños les interesan.

Establecer un grupo de trabajo integrado por cooperadores, docentes y alumnos para planificar y coordinar las acciones y estrategias para la puesta en marcha del plan de mejora.

Solicitar fondos y recursos para la renovación y ampliación de la infraestructura de juegos recreativos.

Involucrar a los estudiantes y padres en la planificación y diseño de nuevos juegos y actividades recreativas.

Realizar un taller con profesionales de la salud para dar a conocer la importancia del jugar en las infancias para un desarrollo y crecimiento saludable.

Establecer un plan de mantenimiento regular para garantizar la seguridad y el buen estado de los juegos.

Participar de programas ministeriales para obtener beneficios.

Realizar jornadas con las familias para construcción y reparación de los espacios y juegos.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

NETBOOK

PROYECTOR

AMPLIFICADOR DE SONIDO

INTERNET

Organizaciones aliadas:

Comuna de Monte Oscuridad.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Agroecología

Estrategias de Comunicación, Uso de Inteligencia Artificial

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Observación directa de los juegos recreativos.

Análisis sobre la participación y satisfacción de los estudiantes y familias.

Diálogo permanente con los responsables de la implementación del plan.

Revisión del tiempo destinado a llevar a cabo dicho plan.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Mediante talleres con las familias y mediante las redes sociales de nuestra escuela.

De los resultados:

Se realizará una velada escolar y la inauguración del espacio de juegos.

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

BAROLO, Lucía Teresa

MARTIN, María Rosa

COSTAMAGNA, Analía Rosa

GAIDO, Daniela Betina

FERNANDEZ, Vanesa Eliana

PAGNUCCO, Nanci.

MOYANO, Marisa Adriana

COPPIZ, Melina

COMBA, Evangelina Lorena
LAVARONI, Mónica Gabriela
CHIARAVIGLIO, Damián
PERALTA, Cleber Leandro

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 12

Estudiantes: 70

Apellido y Nombre del Referente de contacto: BAROLO, LUCÍA TERESA

Email del referente: profeluciabarolo@gmail.com