

# RE-CREO

Category: Comunidad Creativa

12 de marzo de 2026



## 1. Indagación

**Tema:** El juego

**Subtemas:** Materiales reutilizados.

**Pregunta impulsora:** ¿Cómo y con qué materiales podríamos diseñar nuevos juegos para compartir en los recreos al aire libre?

**Contexto:** Se observa que los recreos en la institución escolar resultaban de poco interés para los estudiantes, manifestándose en juegos sin sentido o desorganizados. Ante esta situación, surge la necesidad de transformar el tiempo de descanso en una instancia de aprendizaje, creatividad y convivencia.

- **Objetivo general del proyecto:** Fomentar la imaginación, la creatividad y el trabajo colaborativo de los alumnos de la escuela (nivel inicial y primario), así como de otros actores de la comunidad educativa, mediante el diseño y la construcción de juegos lúdicos originales, utilizando recursos reciclados para su uso en los recreos.

## 2. Diseño pedagógico

- **Objetivos de capacidades y de aprendizajes:**
  - Fomentar la creatividad y la imaginación mediante la construcción y el uso de juegos hechos con material reciclado.
  - Promover el cuidado del medio ambiente enseñando la importancia de reutilizar materiales y reducir residuos a través del juego.
  - Estimular el trabajo en equipo y la socialización, incentivando a los niños a jugar juntos y compartir experiencias en un entorno seguro y divertido.
- **Áreas y contenidos:** Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, ESI y Tecnología.
- **Contenidos curriculares:**

- **Lengua:** Tipos de textos expositivos (características); producción de textos escritos y revisión de borradores.
- **Matemática:** Medidas de capacidad y longitud.
- **Ciencias Naturales:** Los materiales y sus usos.
- **Tecnología:** Transformación de materiales y diseño de objetos.
- **Producto final:** «Ludoteca de Patio: Estaciones de Juego Sustentables». Consiste en la inauguración de un sector de juegos fijos y móviles en el patio escolar, contruidos íntegramente por los alumnos. El producto incluye la redacción de un «Manual del Buen Jugador» (texto instructivo) para cada estación de juego, donde se explican las reglas y el proceso de reciclado de los materiales utilizados.

### 3. Planificación

- **Duración del proyecto:** 2025-2026.
- **Acciones a llevar a cabo:**
  - Investigación sobre juegos tradicionales y contemporáneos.
  - Recolección y clasificación de materiales reciclables.
  - Planificación y diseño de los prototipos de juego.
  - Talleres de construcción con participación de las familias.
- **Recursos:** Impresora, netbook, proyector y kit de matemática.
- **Organizaciones aliadas:** Comuna local y asociación cooperadora.

### 4. Formaciones específicas requeridas

- Alfabetización audiovisual y digital.
- Convivencia y educación sexual integral.
- Diseño de espacios recreativos y estrategias de comunicación.
- Gestión cultural (eventos comunitarios y juegos cooperativos).

## 5. Evaluación

- **Criterios e instrumentos de evaluación:**

- Grado de participación de todos los miembros de la comunidad educativa.
- Nivel de interés mostrado por los niños en las actividades de construcción.
- Capacidad de resolución de problemas en el diseño de los juegos.
- Observación directa del uso de los juegos y la convivencia en los recreos.

## 6. Socialización

- **Del proyecto:** Realización de un encuentro comunitario donde se explique el enfoque del proyecto y se promueva la participación activa en la recolección de materiales.
- **De los resultados:** Evento de cierre con la inauguración oficial de la «Ludoteca de Patio», donde los estudiantes actúan como «guardianes del juego» explicando sus creaciones a las familias y autoridades.

## 7. Identificación

- **Integrantes del proyecto:** Sánchez, Andrea; Walden, María; Walden, Ivana; Ríos, Nicolás; Acosta, Mariela.
- **Cantidad estimada de participantes:** 6 docentes y directivos; 55 estudiantes.
- **Referente de contacto:** Sánchez, Andrea.
- **Email del referente:** andrea\_sanchez21@hotmail.com