

RECREOS CREATIVOS

Category: Comunidad Creativa

22 de febrero de 2026



INDAGACIÓN

Tema: El Juego

Subtemas: Promoción de espacios lúdicos.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos transformar nuestros recreos en experiencias lúdicas que fortalezcan la convivencia y el encuentro entre todos?

Contexto:

Desde hace tiempo, nos interpela la problemática que se suscita durante los recreos en nuestra institución: la falta de espacios físicos adecuados para que los alumnos desarrollen diferentes tipos de actividades y juegos.

La escuela cuenta con dos patios en planta baja y uno en planta alta; todos son reducidos y poseen piso de cemento, lo cual no representa una superficie amigable para el juego. Además, disponemos de un patio interno central, delimitado por salones, donde se realizan los actos escolares, las clases de educación física y otros eventos.

Ante este escenario, nos comprometemos a buscar estrategias y alternativas para saldar la carencia de áreas comunes, amplias y funcionales que propicien momentos de esparcimiento y una convivencia saludable.

Objetivo general del proyecto:

- Trabajar de manera interdisciplinaria desde las áreas de especialidades (Música, Plástica, Tecnología) generando una comunidad creativa, involucrando a los docentes de grado, familias, comunidad escolar y otros actores sociales y culturales de la ciudad (instituciones educativas, bibliotecas, museo, músicos, artistas plásticos, bailarines, etc.)

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Fortalecer el trabajo en equipo y la colaboración: Desarrollar habilidades para el trabajo grupal en un contexto interdisciplinario, donde se promueva la comunicación efectiva, la cooperación y la construcción

colectiva de ideas.

- Desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo: Fomentar la capacidad de analizar y valorar la convivencia saludable, promoviendo actitudes de respeto e inclusión hacia distintas identidades, culturales y formas de expresión.
- Potenciar habilidades comunicativas: desarrollar el pensamiento crítico para que puedan ideas, reflexionar sobre la problemática y participar en la planificación y presentación del proyecto.
- Desarrollar habilidades de creatividad e innovación en el diseño de juegos .

ÁREAS Y CONTENIDOS

- Formación Ética y Ciudadana, Lengua, Matemática, Educación Física, Tecnología, Música, Ciencias Naturales, Plástica, Biblioteca.

Contenidos curriculares:

Tecnología:

- Procesos tecnológicos, análisis de producto en diferente escalas.
- Materiales, técnicas, herramientas, instrumentos y maquinas.
- Diseño y construcción de productos tecnológicos.
- TIC.

Música:

- Ejecución vocal, instrumental y corporal relacionado con la canción seleccionada.
- Memorización e interpretación.
- Juego y rondas.
- Exploración de fuentes de producción sonora

Plástica:

- Elementos del código visual: punto, línea, forma: bidimensional y tridimensional, color, texturas visuales y táctiles, composición.
- Imágenes provenientes de nuestro acervo cultural, nacional e internacional.
- Materiales convencionales y no convencionales.
- Arte y juego.

Producto final esperable:

Kermesse Institucional e Interescolar: «Un Recreo para el Encuentro»

Descripción del Producto:

El cierre de esta propuesta pedagógica se materializa en una kermesse comunitaria, diseñada como un evento de integración y puertas abiertas. En esta jornada, los alumnos e integrantes de la comunidad educativa participarán de un recorrido lúdico e interactivo que pondrá en valor los juegos y recursos diseñados por los estudiantes a lo largo del año

La experiencia se organiza bajo los siguientes pilares:

Circuito de Estaciones: Se dispondrán diversos sectores con juegos de ingenio, actividades físicas y propuestas experimentales, donde los alumnos actuarán como anfitriones y coordinadores de las dinámicas.

Cierre Artístico Comunitario: El evento culminará con una intervención musical colectiva. Todos los alumnos, junto a los docentes de áreas de especialidad, interpretarán una canción preparada para celebrar el trabajo compartido.

Proyección Interinstitucional: Más allá de los muros de la escuela, el proyecto contempla la coordinación con otras instituciones educativas. El objetivo es organizar jornadas interescolares que funcionen como espacios de intercambio, promoviendo la integración regional a través del juego y el trabajo colectivo.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

- Los docentes de cada área comienzan a integrar contenidos específicos relacionados con la temática elegida en sus asignaturas, fomentando el trabajo transversal. Se organizan reuniones entre el equipo docente para coordinar acciones comunes y planificar los primeros avances del proyecto.
- Segundo trimestre:
Cada curso trabaja en la construcción de una propuesta lúdica para desarrollar en los diferentes espacios asignados para los recreos.
- Etapa de pre producción: dibujo de diseños, bocetos, búsqueda de materiales, etc.
- Etapa de producción: materialización de las diferentes propuestas lúdicas.
Producción de materiales de difusión: Creación de afiches, videos o presentaciones digitales para promocionar en la comunidad educativa, las familias y en redes sociales. Participación de estudiantes en la elaboración de materiales.
- Tercer trimestre:
Organización de la kermesse. Proyección y armado de los diferentes espacios a utilizar. Cronograma de los tiempos y espacios destinados al desarrollo de los diferentes juegos. Organización general del evento.
- Ensayo de manera conjunta de la canción a interpretar como cierre final del proyecto. Esta canción será ensayada por los diferentes cursos, para luego ser presentada de manera general.
- Evaluación del proyecto: Reuniones finales entre docentes estudiantes para reflexionar sobre los logros y aprendizajes. Evaluación de los

objetivos perseguidos en el proyecto, consideración de los espacios resignificados en los recreos a partir de las diferentes propuestas lúdicas desarrolladas en el proyecto.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Impresora, Kit Artístico, Kit Biblioteca, Kit Librería, Impresora 3d.

Organizaciones aliadas:

Artistas plásticos de la ciudad.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización digital, Diseño gráfico y editorial, Diseño y producción de juegos didácticos

Escritura creativa y producción literaria, Estrategias de Comunicación, Estrategias lúdicas, Producción musical, Saberes manuales (destilación de esencias, carpintería, jabonería, costura, Serigrafía, Tejidos artesanales).

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Observación diaria del trabajo activo de los alumnos; indicadores tales como: respeto- atención -creatividad -materiales -producto elaborado -retoques - producto final para muestra.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Muestras y exposiciones ante la comunidad educativa.

De los resultados:

A través de muestras y exposiciones de los trabajos realizados.

Integrantes del proyecto:

Docentes de música

Vanesa Arias

Celeste Carabajal

Docentes de plástica

Alejandro Trobiani

Adriana Miliszkevich

Docentes de tecnología

Nanci Quiroga

Marisela Acosta

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 7

Estudiantes: 116

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Elisa Datto

Email del referente: escuelacarloscasado@gmail.com