

# Recreos Cuidados. En colaboración, cada idea suma y cada esfuerzo se multiplica.

Category: Comunidad Saludable  
27 de enero de 2026



## IDENTIFICACIÓN

Comunidad: **Saludable**

Título del proyecto: **Recreos Cuidados. En colaboración, cada idea suma y cada esfuerzo se multiplica.**

Institución: **ESCUELA NRO 6041 «NEUQUEN»**

CUE: **8202311**

Nivel/Modalidad: **Primario/Común**

Localidad: **SAN GUILLERMO-SAN CRISTOBAL**

Región/Zona: **Región 9**

---

## INDAGACIÓN

### Tema /Subtemas:

Relaciones interpersonales en la escuela.  
El juego motor de los aprendizajes.

### Pregunta impulsora:

¿Cómo podríamos crear relaciones interpersonales saludables en el entorno cotidiano de la escuela?

### Contexto:

Nuestra escuela primaria de jornada completa, se caracteriza por la sectorización en los recreos por ciclos y grados. Cuenta con dos patios de dimensiones poco suficientes para albergar a tantos niños. Uno de los patios es utilizado por alumnos de primer a tercer grado (93), el otro patio por alumnos de cuarto a séptimo (137). Es el único espacio de recreación que tienen los niños y niñas para utilizar en los recreos y el post-comedor. En los últimos años, se viene evidenciando una acelerada inclinación a la no aceptación de las normas de

convivencia, sociales y escolares.

La escuela es un espacio donde no solo se aprenden contenidos, sino también formas de relacionarse con los pares y los adultos. En un mundo cada vez más diverso y desafiante, es fundamental promover valores como el respeto, la empatía, la solidaridad y el diálogo.

A lo largo del año escolar, se observan situaciones de conflictos entre pares, dificultades para respetar las normas de convivencia, uso inapropiado del lenguaje, y, escasa escucha activa; son señales de que es necesario abordar de forma sistemática la educación emocional y social.

Por otra parte, después de la pandemia, los alumnos y alumnas fueron perdiendo el hábito de poder compartir un mismo lugar, aceptar y respetar las normas establecidas que regulan y garantizan un buen uso del espacio en la escuela. Por ejemplo: los patios, en los recreos.

Bajo este contexto surge la necesidad de crear un proyecto que atraviese todas las áreas del aprendizaje, basado en la paz, el respeto mutuo, la empatía, la tolerancia y la participación activa de todos, habilitando a los niños y niñas a convivir de manera armoniosa en todos los ámbitos de la escuela que pongan en práctica esos momentos situaciones de cordialidad, respeto, el juego sano, la empatía y, la tolerancia entre todos.

### **Objetivo general del proyecto:**

Promover relaciones interpersonales saludables en la comunidad educativa, fortaleciendo la convivencia pacífica, la inclusión y el respeto por la diversidad, a través del juego, la educación emocional y la construcción colectiva de normas que favorezcan el uso responsable y seguro de los espacios escolares.

---

## **DISEÑO PEDAGÓGICO**

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

Fomentar la convivencia pacífica y respetuosa en un ambiente de empatía entre los actores cotidianos de la escuela (niños/as, docentes, asistentes escolares, equipo directivo).

Desarrollar habilidades sociales a través de la comunicación afectiva, la escucha atenta, la resolución de conflictos y la cooperación.

Promover la inclusión y diversidad, puesto en aspectos como el respeto y la valoración de la diferencias individuales y culturales.

Generar espacios para la construcción de juegos reglados y aprobados por los niños y docentes.

Demostrar hábitos de convivencia en las relaciones interpersonales y entre pares.

Generar intervenciones autorreguladas y seguras, que contribuyan a la convivencia pacífica y al reconocimiento de los derechos del "otro" y el respeto

por sí mismos.

Adquirir hábitos de convivencia que permitan una buena relación entre todos, en un clima de aceptación y respeto entre todos los actores del día a día escolar.

## **ÁREAS Y CONTENIDOS**

Formación Ética y Ciudadana, Lengua, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, ESI, Matemática, Tecnología, Educación física, Música, Plástica, Técnicas Agropecuarias, Danza, inglés, Teatro.

### **Contenidos curriculares:**

Respeto por los acuerdos establecidos para prevenir conflictos.

Las situaciones conflictivas de la vida escolar con proyección a la sociedad.

Distintas formas de resolución de conflictos

La identificación de conflictos -entre deberes, entre valores y entre intereses- en situaciones vividas en el contexto escolar, así como el reconocimiento de posibles formas de resolución.

El ejercicio del dialogo argumentativo y su valoración cómo herramienta para la construcción de acuerdos y de resolución de conflictos.

Valoración de la afectividad: se centra en el desarrollo de habilidades para expresar emociones, conocer y gestionar frustraciones, y construir vínculos de amistad y afecto basados en el respeto.

Respeto por la diversidad: aborda el respeto por las diferencias individuales, culturales, sociales y de todo tipo, promoviendo la inclusión y la no discriminación.

Vínculos y afectos: Fomento de vínculos interpersonales sanos, basados en el respeto, la igualdad y la afectividad.

### **Producto final esperable:**

“Recreos Cuidados y Juegos para Convivir”, que incluirá:

Implementación de recreos organizados con juegos cooperativos, reglados y adaptados a cada ciclo.

Jornadas mensuales de construcción, puesta en práctica y reflexión sobre juegos diseñados por los estudiantes.

Elaboración colectiva de acuerdos de convivencia para el uso de los patios y espacios comunes.

Producciones artísticas, escritas y audiovisuales que promuevan valores de respeto, empatía y convivencia.

Programa de streaming escolar, planificado y conducido por estudiantes, para difundir el proyecto y fortalecer los vínculos entre los actores de la comunidad educativa.

---

# PLANIFICACIÓN

## Duración del proyecto:

2027

## Acciones a llevar a cabo:

Como nuestra escuela tiene mucho personal, así como también alumnos, se pensó en dividir a los docentes en grupos, que puedan proyectar acciones que apunten a la resolución de la pregunta impulsora.

Realización de plenarias de docentes para dar a conocer las propuestas de Comunidades de aprendizaje por medio de ABP. Seleccionar una comunidad y redactar la pregunta impulsora con la problemática detectada.

Dar a conocer la propuesta al alumnado, por medio de un espacio de escucha. Se tomarán dos horas de las actividades de extensión de la tarde para esta tarea. Los docentes tomarán nota de lo que expresen los alumnos que luego se volcarán en una planilla y se juntará con toda la escuela.

Armar los grupos de trabajo docentes para llevar a cabo los proyectos que atenderán a la pregunta impulsora. A saber:

a) Primer y segundo grado. Estatuas musicales. Secuencia de movimientos. Simón dice... Estación Artística. ¿Quién habló? Taller de artística (collages, dibujos).

Semáforo de Movimiento. Actividades de relación. Juegos reglados.

Acompañamiento permanente del docente. 30 minutos (espacio pos-comedor)

b) Tercer grado: Torneos de ingenio matemático. Dominó. Tetris. Teléfono descompuesto. Pato Ñato. Tan-gran. Damas. Juegos que inviten a la calma.

Construcción de los juegos, escritura de reglamentos, luego disfrutaron de los mismos. Acompañamiento permanente del docente. 30 minutos (espacio pos-comedor)

c) Cuarto y quinto grado: elegir con los alumnos los juegos que van a construir. Elaboran los reglamentos pertinentes. Taller de escritura y de juegos reglados.

Juegos a construir: El Rosco. Ta-te-ti. Damas. Yenga. Entre otros.

Acompañamiento permanente del docente. 30 minutos (espacio pos-comedor)

d) Sexto y séptimo grado: jornadas de diálogo. Rondas de palabras. Juegos de mesa. Juegos con globos y pelotas. Rondas de chistes cortos. Escritura de palabras/mensajes positivos. Juegos tradicionales. Micrófono abierto (hoy estoy feliz porque...) construcción de mandalas, juegos de naipes, caja viajera de libros de literatura, juegos cooperativos. Acompañamiento permanente del docente. 30 minutos (espacio pos-comedor)

Docentes especiales divididos en tres grupos: 1° tecnología (3doc.) y técnicas agropecuarias (1 doc.); 2° plástica (1 doc.), teatro (1doc.) e inglés (2 doc.); 3° educación física (2 doc.), música (1) y danza (1). Los alumnos aquí estarán divididos en tres grupos también primer y segundo grado; tercero y cuarto; quinto, sexto y séptimo. Se llevarán a cabo tres jornadas institucionales para que los grupos designados de alumnos vayan rotando por las diferentes estaciones formadas por los docentes. La jornada tendrá una duración de 8 horas (45

minutos) y se realizará una por mes. Se detalla en cronograma.

1° grupo Proyecto: Jugando, jugando, al recreo vamos llegando. Tecno huerta imantada (hacer cartelitos con conceptos de tecnología para los más grandes, los más pequeños imágenes) poner a prueba los conocimientos de los niños con respecto a la huerta y la tecnología. Aprendizaje compartido sobre el cuidado del cuerpo y una dieta equilibrada. Juego paletas de colores con material reciclado. Construcción, reglamento, juego. Metegol humano con sogas. Bolitas en movimiento. Juegos de memoria.

2° grupo Proyecto: Juegos teatrales espontáneos. Diseño y armado de escenografías (réplicas de escenario). Producciones escénicas dónde aprenden e interpretan diálogos, palabras y canciones en inglés. Arte sensorial y gráfico. Reflexión creativa.

3° grupo Proyecto: Construyendo aprendizajes compartidos. Propuestas de juegos reglados y no reglados asociados a la actividad física de los alumnos. Recitado de canciones. Bailes. Escritura de letras para cantar. Ejecución de instrumentos musicales.

Por otro lado, los docentes tutores de grado llevarán propuestas para el pos-comedor de modo semanal teniendo en cuenta unos 30 minutos, 1 día a la semana. También se anexa cronograma. Deberán seleccionar espacios de la escuela, donde no haya otros grupos para poder disfrutar de la propuesta. Alumnos de sexto grado 2026, planificarán y ejecutarán un programa de streaming para afianzar las relaciones interpersonales entre los actores de la escuela.

## **RECURSOS**

### **Necesarios para llevar adelante el proyecto:**

IMPRESORA

KIT ARTISTICO

KIT LIBRERIA

KIT STREAMING

PROYECTOR

### **Organizaciones aliadas:**

Club Unión Cultural y Deportiva San Guillermo, ya realizadas. Samco local (equipo de salud: bucal, médica), medios de comunicación locales: radio, televisión, streaming.

---

## **FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:**

Accesibilidad comunicacional, Alfabetización audiovisual , Alfabetización digital, Alfabetización mediática e informacional, Artes escénicas y expresión corporal, Convivencia, Diseño de espacios recreativos , Diseño y producción de juegos

didácticos

Estrategias de Comunicación, Estrategias Lúdicas, Higiene y salud, Producción de podcast y streaming, Uso de Inteligencia Artificial

---

## **EVALUACIÓN**

### **Criterios e instrumentos de evaluación:**

#### **Criterios de evaluación**

Participación activa y compromiso en las propuestas de juego y convivencia.

Desarrollo de habilidades sociales: respeto, empatía, cooperación y autorregulación.

Cumplimiento y construcción de acuerdos de convivencia.

Capacidad de resolución pacífica de conflictos.

Uso responsable de los espacios escolares.

#### **Instrumentos de evaluación**

Observación sistemática en recreos y actividades propuestas.

Listas de cotejo y escalas de valoración.

Registros anecdóticos y cualitativos.

Rúbricas para evaluar participación, cooperación y respeto.

Producciones escritas, artísticas y audiovisuales.

Registros fotográficos y audiovisuales como evidencia del proceso.

---

## **SOCIALIZACIÓN**

### **Del proyecto:**

Entre grados, entre ciclos, en jornadas de articulación y de convivencia, reuniones de familias; registro fotográfico y elaboración de videos para compartir con las familias; en reuniones plenarias.

### **De los resultados:**

Muestra institucional en la feria de Arte, ciencia y tecnología de la escuela.

Programa de streaming.

---

### **Integrantes del proyecto:**

Spaich, María teresa 1°»a»

Yost, María Laura 1°»b»

Bollati Jorgelina 2° «b»

Fernández Karen 2°»b»  
Martinuzzi Luiciana 3°»a»  
Pineda Daiana 3°»b»  
Coria Paola 3° «c»  
López marcela 4°»a»  
Mottura Evangelina 4°»b»  
Sepulcri Aldana 4°»c»  
Giménez Marina 5° «a»  
Blanco Ana Karina 5° «b»  
Meternicht Lourdes 6°»a»  
Doro Silvina 6°»b»  
Quiros Adriana 7°»a»  
Oesquer Adriana 7°»b»  
Mina Cecilia educación física  
Bonino Nadia educación física  
Ledesma María de los Ángeles  
Bertolin Luciana Tecnología y taller manual.  
Sabena Gabriela tecnología 7mo. grado  
Sterren Andrea Tec. agropecuarias  
Vallejos Sofía música  
Finos Marilyn dibujo  
Giulino Gisela danza  
Enrique Rocio teatro  
Ávila Maximiliano inglés  
Martínez Claudia inglés

**Cantidad estimada de participantes:**

Docentes y directivos: 32

Estudiantes: 225

Apellido y Nombre del Referente de contacto: MUGÑA, CARINA MARCELA

Email del referente: eze\_jesi\_16@hotmail.com