Recreos cuidados

Category: Comunidad de Convivencia
26 de diciembre de 2024

INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Relaciones interpersonales en la escuela.

Pregunta impulsora:

¿Qué acciones podemos realizar para lograr recreos divertidos, seguros y que motiven a participar?

Contexto:

Nuestra institución cuenta con poco espacio para la recreación, motivo por el cual los recreos deben realizarse con la práctica de juegos que no impliquen mucho desplazamiento y/o demanden gran espacio para el disfrute. Los niños de cuarto y quinto grado del turno mañana disponen, la mayoría de los días, para su momento de recreación de las galerías de planta alta del establecimiento. Por otra parte, los estudiantes que utilizan los patios generalmente transgreden las reglas institucionales empleando pelotas, por lo cual ocupan un mayor espacio, restándolo a los demás alumnos y poniendo en riesgo la integridad física de los participantes que comparten los recreos.
Se propuso a los niños reflexionar acerca de esta situación y pensar posibles soluciones, surgiendo la idea generalizada de investigar sobre juegos actuales y de antes y la posibilidad de seleccionar y confeccionar los más atractivos y adecuados para tener disponibles e implementar en las horas de recreación.

Objetivo general del proyecto:

Generar intervenciones cuidadosas, seguras y autorreguladas para tener una convivencia pacífica en la institución.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

* Lingüísticas -oralidad, lectura y escritura-
* Abordaje y resolución de problemas y situaciones conflictivas.
* Pensamiento crítico y creativo.

* Trabajo colaborativo.
* Compromiso y responsabilidad.
* Dominio tecnológico.
* Autonomía, autogestión.
* Sociales.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua, Matemática, Formación Ética y Ciudadana, Expresión Artística, Tecnología y Educación Física.

Contenidos curriculares:

Lengua: La participación asidua en conversaciones sobre temas de estudio, de interés general y sobre lecturas compartidas, sosteniendo el tema de conversación, realizando aportes que se ajusten al contenido y al propósito.
Formas de organización textual y propósitos de los textos.
La producción de textos orales y escritos, de manera colectiva, en pequeños grupos y/o en forma individua.
La búsqueda y consulta de materiales en la biblioteca de aula, escolar, popular y virtuales, con asiduidad y con el propósito de indagar sobre diversos juegos y sus reglas.
Búsqueda y localización de la información, con la colaboración del docente y/o el bibliotecario, utilizando los índices y otros elementos paratextuales.
Matemática: El análisis y uso reflexivo de distintos procedimientos para estimar y calcular medidas en situaciones problemáticas.
Formación Ética y Ciudadana: La identificación de conflictos –entre deberes, entre valores y entre intereses– en situaciones vividas en el contexto escolar y en otros ámbitos públicos, así como el reconocimiento de posibles formas de resolución.
El ejercicio del diálogo argumentativo y su valoración como herramienta para la construcción de acuerdos y la resolución de conflictos.
La elaboración de proyectos grupales con incidencia institucional que impliquen prácticas democráticas (participación, búsqueda de consenso en la toma de decisiones colectivas, votación) que favorezcan el protagonismo de los niños y las niñas.
Expresión Artística: La realización de producciones visuales (pinturas, impresos, objetos, instalaciones, dibujos, construcciones) a partir del conocimiento de los elementos, materiales, soportes, técnicas y procedimientos propios del lenguaje visual, tanto en el espacio bidimensional como tridimensional, atendiendo particularmente a: – la organización en la composición, la toma de decisiones, la elección de materiales y soportes en el plano y en el volumen; los efectos y significaciones producidos por la combinación de los componentes de la imagen, tensiones, simetría/ asimetría, equilibrio/desequilibrio, caos/orden; – la participación en actividades grupales de producción artística que potencien la socialización, el diálogo, la argumentación, el respeto por el otro, la resolución de conflictos y la asunción de diferentes roles; – la reflexión acerca de que las

decisiones tomadas a lo largo del proceso de producción no están prefijadas.
Tecnología: La búsqueda, evaluación y selección de alternativas de solución a problemas que impliquen procesos de diseño de diversos dispositivos lúdicos.
Planificar y realizar la construcción de artefactos, resolviendo los problemas relacionados con la estabilidad de las estructuras, seleccionando el tipo de materiales y los mecanismos adecuados para la función deseada.
Comunicar ideas técnicas mediante dibujos y bocetos, durante la planificación y la realización de construcciones.
Representar y comparar los modelos terminados mediante dibujos que muestren las partes principales que los forman.
Educación Física: La práctica y valoración de juegos colectivos, tradicionales, autóctonos y los de otras culturas.

Producto final esperable:

Ludotecas áulicas y para espacios comunes, disponibles en los recreos, con el objeto de generar espacios de convivencia y buenas relaciones interpersonales entre los estudiantes.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

• Evaluación de la propuesta por la comunidad educativa involucrada.
• Incorporación de distintos grupos de estudiantes y docentes hasta involucrar a la totalidad de la comunidad educativa.
• Renovación de las propuestas lúdicas y reparación de las existentes.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

La Escuela cuenta con dos patios –uno cubierto y otro abierto lateral-, dos galerías –una en PB y otra en PA-; taller manual que comparte edificio; Tablet, materiales descartables, maderas y otros para elaboración de juegos.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Los enumerados en el punto anterior más el recurso humano – estudiantes, docentes, familias-.

Organizaciones aliadas:

Taller Manual, Cooperadora Escolar, CEF Nº1, Municipalidad; otras instituciones del barrio -a contacta-.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Investigación sobre de juegos y sus reglas, videos y textos, narraciones orales; análisis de la funcionalidad de los juegos para el objetivo propuesto.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

• Interés y participación del alumnado.
• Compromiso con el cuidado de los dispositivos lúdicos.
• Interdisciplinariedad y cantidad de involucrados.
• Creatividad de las propuestas.

Instrumentos de evaluación: observación, encuestas, tabulación de datos, rondas de palabras.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Entre ciclos, entre turnos, en jornadas de articulación y de convivencia, en jornadas y reuniones de familias; registro fotográfico y elaboración de videos para compartir con las familias en reuniones. En reuniones plenarias del personal para su incorporación paulatina al mismo.

De los resultados:

Muestras institucionales y reuniones.

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

Vicedirectora TM Zurbriggen, Jorgelina Isabel – Docente de grado TT. Giraudo, Patricia-
referentes del Proyecto; docentes del TM de 5º Fabiana Morali y Aylén Fenández. Colaboran: Plástica, Educación Física y Tecnología de ambos turnos (Milagros Fornillo; Rodrigo Pombo y Virginia Astegiano; Esther Leroyer y Miriam Sortino). Estudiantes: 5º A y B de turno mañana, 6º C del turno tarde.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 9
Estudiantes: 61

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Zurbriggen, Jorgelina
Email del referente: jorisazurgg@gmail.com