

# Wood Play Kids

Category: Comunidad Creativa  
8 de marzo de 2026



## 1. Indagación

**Tema:** Construcción colectiva de juegos.

**Subtemas:** Saberes técnicos aplicados, juego cooperativo y convivencia escolar.

**Pregunta impulsora:** ¿De qué manera los juegos construidos en el aula taller pueden mejorar la convivencia y la inclusión en los recreos escolares?

**Contexto:** Este proyecto se constituye como una acción interinstitucional coordinada por las Escuelas de Educación Manual de la Región VII, involucrando a los talleres: Nro. 151 «José Gervasio Artigas», «Carlos Casado del Alisal», Nro. 200, «Brigadier Estanislao López», «Domingo Faustino Sarmiento», Nro. 62 «Aaron Castellanos», Nro. 100 «Godofredo Daireaux», Nro. 167 «Malvinas Argentinas», Escuela Nro. 356 «Mariano Moreno» y Nro. 130 «Fray Luis Beltrán».

En esta red regional se trabaja con estudiantes de 6.º grado de diversas escuelas primarias, detectando una problemática común: situaciones de exclusión y conflictos que afectan la convivencia en los recreos. El aula taller se propone como el espacio de integración de saberes técnicos donde, mediante la construcción de objetos lúdicos, los alumnos diseñan soluciones concretas para transformar el recreo en un territorio de encuentro, participación y cuidado

mutuo.

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

- Promover, desde la red de aulas taller de la región, la creación y uso de juegos inclusivos que fortalezcan la convivencia, el trabajo colaborativo y la pedagogía del cuidado en los recreos escolares.

## **2. Diseño pedagógico**

### **Objetivos de capacidades y de aprendizajes:**

- Desarrollar el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y la escucha activa.
- Potenciar la resolución de problemas y el pensamiento crítico.
- Fomentar la creatividad para diseñar y construir juegos con autonomía y responsabilidad técnica.
- Fortalecer habilidades socioemocionales como la empatía y el respeto.
- Aplicar habilidades técnicas de diseño, planificación y construcción tecnológica.

**Áreas y contenidos:** Tecnología (Aula Taller), Matemática, Lengua, Ciencias Sociales, Educación Artística y Formación Ética y Ciudadana.

### **Contenidos curriculares:**

- **Tecnología / Aula Taller:** Diseño, planificación y construcción de juegos.
- **Matemática:** Medidas, proporciones, geometría básica y organización del espacio.
- **Lengua:** Comunicación oral, registro de ideas y presentación del proyecto.
- **Ciencias Sociales / Ética:** Convivencia, reglas de participación, inclusión y resolución pacífica de conflictos.
- **Educación Artística:** Diseño estético, uso del color y terminaciones.

**Producto final esperable:** Construcción de juegos inclusivos y recreativos (con planos de diseño y reglas de uso) destinados a mejorar la convivencia, presentados formalmente a la comunidad educativa regional.

### 3. Planificación

**Duración del proyecto:** 2025 - 2027.

**Acciones a llevar a cabo:**

- **Indagación:** Diálogo regional para identificar necesidades de los recreos.
- **Diseño:** Elaboración de bocetos y selección de materiales.
- **Construcción:** Uso de herramientas de carpintería y materiales reciclados en cada taller.
- **Prueba y ajustes:** Evaluación del funcionamiento y mejoras.
- **Implementación:** Puesta en uso de los juegos durante los recreos.

**Recursos necesarios:** Kit de carpintería, impresora 3D, kit de matemática y kit artístico.

**Organizaciones aliadas:** Red de Escuelas de Educación Manual de la Región VII de Educación.

### 4. Formaciones específicas requeridas

Convivencia, cooperativismo, diseño de espacios recreativos, impresión 3D, diseño de juegos didácticos y saberes manuales (carpintería).

### 5. Evaluación

**Criterios e instrumentos de evaluación:**

- **Criterios:** Grado de involucramiento, cumplimiento de roles colaborativos, uso adecuado de herramientas y funcionalidad/estética del juego.
- **Instrumentos:** Listas de cotejo para habilidades técnicas y rúbricas de observación socioemocional.

### 6. Socialización

**Del proyecto:** Muestra escolar regional y exposición de juegos. Jornada de juego inclusivo invitando a otros grados y escuelas de la red regional.

**De los resultados:** Registro audiovisual y paneles de experiencias. Difusión en redes institucionales y medios locales de cada localidad participante.

## 7. Identificación

### Contactos de los Referentes de Proyectos:

- Taller de Educación Manual Nro. 52 «Carlos Casado del Alisal»  
Referente: Damián Oscar Vilche / Email: damianovilche@hotmail.com
- Taller de Educación Manual Nro. 61 «Domingo Faustino Sarmiento»  
Referente: María Fernanda Saavedra / Email:  
fersaavedra16@outlook.com
- Taller de Educación Manual Nro. 62 «Aarón Castellanos» Referente:  
Anahí Destasi / Email: taller62\_venadotuerto@santafe.edu.ar
- Taller de Educación Manual Nro. 100 «Godofredo Daireaux» Referente:  
Adrián Hugo Antoni / Email: adrianhantoni@gmail.com
- Taller de Educación Manual Nro. 130 «Fray Luis Beltrán» Referente:  
Adolfo Cristian Pereyra / Email: fito26pereyra2014@hotmail.com
- Taller de Educación Manual Nro. 133 «Brigadier Estanislao López»  
Referente: Luciano Santuchi / Email: carpinteriasantu@hotmail.com
- Taller de Educación Manual Nro. 151 «José Gervasio Artigas» Referente:  
Eliana Ricci / Email: elianavr06@hotmail.com
- Taller de Educación Manual Nro. 167 «Malvinas Argentinas» Referente:  
Mauricio Vázquez / Email: maurivazquez\_87@hotmail.com
- Taller de Educación Manual Nro. 200 Referente: Diego Eduardo Baracco  
/ Email: diego\_baracco@hotmail.com