

PROYECTO INSTITUCIONAL

PROYECTO INSTITUCIONAL PRIMARIA

TÍTULO: "TECNOLOGÍA: ¿HERRAMIENTA O ADICCIÓN?"

"En tiempos de pantallas permanentes, educar es enseñar a detenerse, a mirar al otro y a elegir con conciencia cómo y cuánto habitar el mundo digital."

Diagnóstico:

En la actualidad, la tecnología atraviesa la vida cotidiana de nuestros/as estudiantes y sus familias. El uso extendido de teléfonos celulares, computadoras, tablets y consolas de videojuegos ha modificado profundamente las formas de comunicación, juego, aprendizaje y vínculo.

Si bien las tecnologías digitales permiten acceder a información y comunicarse a grandes distancias, también observamos en el ámbito escolar:

- Dificultades para sostener la atención en actividades prolongadas.
- Escasa tolerancia a la frustración y necesidad de inmediatez.
- Menor disposición al diálogo cara a cara como herramienta de resolución de conflictos.
- Dificultades en la expresión oral y escrita clara.
- Conflictos entre pares vinculados al uso de redes sociales y videojuegos.
- Problemas de descanso asociados al uso excesivo de pantallas.
- Escasa regulación del tiempo de uso en el hogar.

Asimismo, se advierte la necesidad de acompañar a las familias en la reflexión y/o construcción de pautas claras y saludables respecto al uso de dispositivos electrónicos, promoviendo hábitos que favorezcan el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes.

Fundamentación:

La escuela tiene la responsabilidad de formar sujetos críticos, autónomos y comprometidos con su realidad social. En este contexto, el abordaje del uso problemático de pantallas se vuelve un eje prioritario.

Desde una perspectiva pedagógica inspirada en Paulo Freire, entendemos la educación como una práctica transformadora que invita a problematizar la realidad y a construir colectivamente alternativas posibles. El desafío no consiste en demonizar la tecnología, sino en formar usuarios críticos capaces de regular su uso y reflexionar sobre sus impactos.

PROYECTO INSTITUCIONAL PRIMARIA

Asimismo, siguiendo la concepción dialógica de Martín Buber, sostenemos que la verdad y el aprendizaje emergen en el “entre”, en el vínculo auténtico con el otro. El abuso de pantallas, cuando sustituye sistemáticamente la interacción presencial, empobrece esa experiencia intersubjetiva fundamental para el desarrollo emocional y social.

La dimensión lúdica ocupa un lugar central en este proyecto. El juego corporal, creativo y compartido no solo promueve el desarrollo cognitivo, sino que fortalece habilidades socioemocionales como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. Frente al predominio del entretenimiento digital, se vuelve imprescindible recuperar el valor del juego libre y del encuentro cara a cara.

Desde esta mirada, la escuela se constituye como espacio de:

- ✓ Construcción de vínculos significativos.
- ✓ Modelaje de comunicación respetuosa y asertiva.
- ✓ Formación en ciudadanía digital.
- ✓ Promoción de hábitos saludables.

Objetivos generales:

- Fomentar una educación de las nuevas generaciones cuyo objetivo sea la formación de espectadores, oyentes y lectores críticos.
- Mejorar la comunicación entre la escuela, las familias y los estudiantes para fortalecer la colaboración y el apoyo mutuo.
- Fortalecer la comunicación institucional entre el equipo directivo, personal docente y no docente, y entre los diferentes niveles.
- Reflexionar sobre el impacto físico, emocional y social del abuso de pantallas.
- Promover tiempos equilibrados entre actividades digitales y no digitales.
- Incentivar el juego libre, la lectura y el intercambio presencial.
- Brindar herramientas a las familias para establecer límites claros y saludables.
- Prevenir situaciones de aislamiento, conflictos digitales y dependencia tecnológica.

Desarrollo del Proyecto Institucional por áreas, cursos y/o ciclos.

Descripción del proyecto

El proyecto propone un abordaje integral del uso de pantallas, articulando:

- Trabajo pedagógico en las aulas.
- Espacios de reflexión con estudiantes.

PROYECTO INSTITUCIONAL PRIMARIA

- Instancias de concientización con las familias junto con profesionales de la salud para reflexionar sobre el tiempo que dedican a los dispositivos. (Sugerencias a continuación)

Primera charla anual (Primer Cuatrimestre)

Tema: "Salud integral y uso de pantallas en la infancia y adolescencia"

Disertante: Médico/a pediatra especializado/a en desarrollo infantil.

Contenidos:

- Impacto del exceso de pantallas en el sueño.
- Consecuencias en el desarrollo cognitivo y atencional.
- Sedentarismo y efectos físicos.
- Recomendaciones según edad.
- Señales de alerta de uso problemático.

Modalidad:

- Exposición teórica (45 minutos).
- Espacio de preguntas y respuestas.
- Entrega de guía práctica con recomendaciones.

Objetivo:

Concientizar a las familias sobre los riesgos del uso excesivo y brindar pautas concretas para establecer límites saludables en el hogar.

Segunda charla anual (Segundo Cuatrimestre)

Tema: "Pantallas, emociones y vínculos: cómo acompañar sin perder el diálogo"

Disertante: Licenciado/a en Psicología especializado/a en infancia y adolescencia.

Contenidos:

- Uso de pantallas y regulación emocional.
- Impacto en la autoestima y en los vínculos.
- Conductas adictivas y señales tempranas.
- Estrategias de comunicación familiar.
- Cómo establecer acuerdos y normas claras.

Modalidad:

- Taller participativo.
- Análisis de situaciones cotidianas.
- Construcción colectiva de acuerdos posibles.

Objetivo:

Fortalecer el rol de las familias como acompañantes activos en la construcción de hábitos digitales saludables.

- Desarrollo del Proyecto Institucional por áreas, cursos y/o ciclos.

PROYECTO INSTITUCIONAL PRIMARIA

La siguiente es la descripción de los subproyectos por áreas, curso o ciclos; que se detallen por separado no significa que algunos de ellos no se vayan a abordar de forma interdisciplinaria. Pueden surgir cambios en los proyectos de acuerdo a los intereses del grupo.

- **Proyecto:** “Modo Avión” Activando la Imaginación” 1° a 6°

Salidas Educativas 2026

- Proyecto: Participación en los Juegos Escolares Bonaerenses (JEBO) 2026 6to grado.

Los Juegos Escolares Bonaerenses (JEBO) constituyen una propuesta de la Dirección General de Cultura y Educación que promueve prácticas ludomotrices y deportivas orientadas al desarrollo integral de los estudiantes. En su tercera edición, los JEBO buscan recuperar el sentido del juego como actividad placentera, inclusiva y formativa, fortaleciendo la competencia como herramienta pedagógica y no como fin en sí misma. Desde Educación Física, consideramos que la participación en estos juegos permite a los estudiantes vivir experiencias de aprendizaje significativas, donde se ponen en juego valores como la solidaridad, el respeto, el compañerismo y la tolerancia. Además, se promueve la construcción de la grupalidad y el reconocimiento de las propias posibilidades y limitaciones en un marco de respeto hacia los demás.

La Educación Física en el nivel primario busca favorecer el desarrollo integral de los estudiantes a través del movimiento, la participación y la construcción de valores. En este sentido, el atletismo se presenta como un contenido fundamental, ya que permite trabajar habilidades motrices básicas como correr, saltar y lanzar de manera organizada y significativa.

Evaluación:

- Evaluar periódicamente la efectividad de las estrategias de comunicación implementadas y ajustarlas según sea necesario para lograr los objetivos establecidos.
- Diagnóstica, de ajuste y final que acompañen la valoración de los aprendizajes de los contenidos de las áreas conceptuales en el aspecto individual, grupal y de la enseñanza del docente, según el Proyecto Institucional.
- Se realizará durante todo el año en forma continua y al finalizar el ciclo lectivo se observarán fortalezas, debilidades y resultado final de la realización de cada proyecto; a través de diferentes instrumentos como espacios de diálogo; rúbricas, informes, y la producción final en la “Feria de Ciencias 2026” y en el “Café Literario 2026”.

Bibliografía

PROYECTO INSTITUCIONAL PRIMARIA

<https://es.scribd.com/document/458329026/85669442-ricci-bitti>

Ley Nacional N° 26.150. 2006.

Ley Nacional N° 26.206. 2006.

Diseño Curricular Nivel Primario.

“El aula: un espacio para aprender a decir y a escuchar” Ed HomoSapiens

(Lumen, 1999)“El Cuerpo en juego” Edgardo Tripodi- Gabriel Garzón. Ed Lumen