



Institución: Colegio San Patricio

Áreas: Ciencias Sociales - Ciencias Naturales - Matemáticas - Prácticas de Lenguaje - Educación Artística

Docentes: Blasi, Tamara - Montoya, Martina - Montoya, Mailen - Baez, Clarisa - Britez, María Luz - Luna, Florencia

Destinatarios: De 1° a 6° año del Nivel primario, Turno Tarde

MODOS AVIÓN: ACTIVANDO LA DIVERSIÓN



FUNDAMENTACIÓN

En el marco del Proyecto Institucional “Tecnología: ¿herramienta o adicción?”, la propuesta de una kermesse pedagógica del turno tarde se constituye como una intervención concreta orientada a generar experiencias alternativas al uso excesivo de pantallas, promoviendo el encuentro, el juego y la construcción colectiva de saberes.

A partir del diagnóstico institucional, que evidencia dificultades en la atención sostenida, la tolerancia a la frustración, la comunicación interpersonal y la regulación del tiempo frente a dispositivos, se vuelve necesario habilitar espacios que favorezcan otras formas de interacción y aprendizaje. En este sentido, la kermesse se presenta como una oportunidad para poner en acto prácticas que fortalezcan el vínculo con otros, el cuerpo y el entorno, en contraposición a la lógica individual e inmediata que muchas veces caracteriza al consumo digital.

Desde una perspectiva pedagógica crítica, en línea con los aportes de Paulo Freire, esta propuesta no busca negar el lugar de la tecnología, sino problematizar su uso, generando instancias donde los estudiantes puedan vivenciar otras formas de habitar el tiempo, el aprendizaje y los vínculos. La experiencia lúdica compartida permite, en este sentido, abrir preguntas, construir sentidos y promover elecciones más conscientes.

Asimismo, retomando la concepción del encuentro como espacio fundante del aprendizaje, tal como plantea Martin Buber, la kermesse habilita el “entre” como lugar de construcción: el cara a cara, la palabra, la cooperación y la presencia del otro como dimensiones centrales de la experiencia educativa.

El juego ocupa un lugar privilegiado en esta propuesta. Lejos de ser una actividad accesoria, se lo reconoce como una práctica fundamental para el desarrollo integral, en tanto posibilita la exploración, la creatividad, la resolución de problemas y la expresión emocional. En consonancia con los aportes de Lev Vygotsky y Jean Piaget, el juego se configura como un espacio donde los estudiantes construyen conocimientos en interacción con otros, ampliando sus capacidades cognitivas y sociales.

La organización en estaciones de juego permite, además, recuperar y resignificar contenidos trabajados durante el año en las distintas áreas del conocimiento, promoviendo aprendizajes significativos en términos de David Ausubel. De este modo,

los saberes escolares se ponen en acción en situaciones concretas, lúdicas y desafiantes, favoreciendo su comprensión y apropiación.

A su vez, esta propuesta se articula con los objetivos institucionales de promover hábitos saludables, fortalecer la comunicación y prevenir situaciones de aislamiento o dependencia tecnológica, ofreciendo a los estudiantes y sus familias un espacio de participación activa, encuentro y reflexión.

En este sentido, la kermesse del turno tarde no solo se configura como una instancia recreativa, sino como una estrategia pedagógica intencional, que busca ampliar las experiencias de los niños y niñas, revalorizando el juego compartido, el tiempo con otros y la construcción colectiva del aprendizaje.

ARTICULACIÓN CON EL PROYECTO INSTITUCIONAL

La kermesse se inscribe como una acción concreta dentro del abordaje del eje *uso de pantallas*, promoviendo:

- * Alternativas de juego y encuentro sin dispositivos.
- * Espacios de interacción real y significativa.
- * Desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- * Reflexión sobre el uso del tiempo y la tecnología.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- * Generar espacios de encuentro e interacción presencial entre estudiantes, favoreciendo vínculos saludables.
- * Promover el juego como herramienta central de aprendizaje y desarrollo integral.
- * Recuperar y poner en acción contenidos trabajados durante el ciclo lectivo en las distintas áreas.
- * Fomentar la comunicación oral, el trabajo en equipo y el respeto por las normas de convivencia.
- * Desarrollar habilidades socioemocionales como la empatía, la tolerancia a la frustración y la cooperación.
- * Ofrecer alternativas concretas al uso recreativo de pantallas, promoviendo un uso más equilibrado del tiempo.

* Involucrar a las familias en propuestas escolares que fortalezcan los vínculos y la reflexión sobre el uso de la tecnología.

ORGANIZACIÓN DE LA KERMESSE

- Se desarrollará en el patio
- Duración de la jornada: 4 horas
- Formato de **estaciones de juego**
- Cada grado estará a cargo de una estación.
- Los grupos rotarán por los diferentes espacios, cada **10-15 minutos**.
- Se podrá implementar un “pasaporte de juego” para registrar el recorrido y tickets de beneficios.

AGRUPAMIENTOS

- Equipos heterogéneos
- Cada grupo con:
 - un docente referente
 - o estudiantes guías (grados superiores)

RECURSOS ORGANIZATIVOS

- **Pasaporte de juego** (registro del recorrido)
- Señalización de estaciones
- Carteles con consignas claras

CRONOGRAMA:

Jueves 20/08 en caso de lluvia se realizará el Jueves 27/08

- Horarios: 14:00 a 15:00 (1° y 2°) 15:00 a 16:00 (3° y 4°) 16:00 a 17:00 (5° y 6°)
- Juegos propuestos según los contenidos de cada curso:

1°: “El dado mágico saltarán”

2°: “Expedición Pastizal: Safari de la Provincia”

3°: “El Rosco del gato con botas”

4°: “Derriba el resultado”

5°: “Carrera de mapas”

6º: “UNO MATEMÁTICO”

Al finalizar la jornada, las familias se llevarán de recuerdo un sticker y luego, a través de un QR deberán dejar su reflexión acerca del día sin pantallas en un mural interactivo. Este insumo luego servirá para realizar una evaluación de la jornada, tanto con los chicos/as como con los docentes.

Expectativa:



Evaluación:

La evaluación del presente proyecto se concibe como un proceso integral, formativo y continuo, centrado en la observación de la participación de los estudiantes en situaciones lúdicas significativas. Se prioriza valorar no solo los resultados, sino también los procesos, las interacciones y la apropiación de los contenidos en contextos de juego.

- Observación directa
- Registro anecdótico
- Intercambios orales
- Producciones espontáneas durante el juego
- Pasaporte de juego (seguimiento de participación)

La evaluación del proyecto incluirá la participación de las familias a través de un **mural digital interactivo**, en el cual podrán compartir sus percepciones y reflexiones sobre la jornada. Se propondrá una consigna abierta que invite a recuperar la experiencia vivida:

☞ *“Algo que no se puede reemplazar con una pantalla es...”*

Las familias podrán:

- escribir palabras o frases
- dejar mensajes breves
- compartir emociones o valoraciones