



# Ciudadanía en el recreo: por un espacio de equidad (Propuesta didáctica)

**Descripción:**

Propuesta didáctica interdisciplinaria (Ciencias Sociales y Educación Física) que propone abordar la participación democrática en espacios de construcción colectiva a través de un Estudio de Caso. Esta metodología ayuda a identificar las vivencias interpretaciones, expectativas e intenciones de los actores, a superar miradas basadas solo en el sentido común para considerar las perspectivas de "los otros", y articular lo visible con lo invisible de la estructura social.

**Formato:** Propuesta didáctica (Estudio de caso)

**Ciclo:** 2°

**Tramo:** 4

**Grado:** 5°

**Metas de aprendizaje:**

Los estudiantes argumentarán en espacios de construcción colectiva frente a situaciones de su entorno cercano, analizando y organizando información relevante para justificar sus elecciones y vivenciar la participación democrática.

Los estudiantes explicarán y seleccionarán juegos tradicionales como acervo cultural para vincularse y disfrutar en su vida cotidiana, para fomentar la sana convivencia y el respeto por las diversas lógicas de juego.

Los estudiantes analizarán las filmaciones de recreos como contenidos digitales utilizando herramientas y estrategias tecnológicas, como un software de edición de video, para reflexionar críticamente sobre las interacciones y dinámicas de convivencia, y así proponer soluciones que promuevan la empatía, la equidad y la participación democrática en el espacio escolar.

**"La/s meta/s de aprendizaje se situará/n a la realidad del grupo a cargo del docente."**

ESPACIO	UNIDAD CURRICULAR	COMPETENCIAS GENERALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONTENIDO	CRITERIOS DE LOGRO
CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES	Formación para la Ciudadanía	Comunicación, Relación con los otros, Ciudadanía local, global y digital.	CE1. Define y explica conceptos relacionados a temáticas sociales, a partir del intercambio con sus pares, para vincularse en diferentes contextos cotidianos.  CE12. Participa en espacios digitales de intercambio y producción, para generar diferentes formatos que sean accesibles y equitativos.	La participación democrática en espacios de construcción colectiva.	Se posiciona y argumenta de manera válida en relación con la participación democrática en espacios de construcción colectiva frente a situaciones de su entorno cercano. Analiza y organiza información relevante para su participación democrática justificando sus elecciones. Participa en proyectos de su interés que contribuyen a la mejora de su entorno, por medio del trabajo colaborativo.
DE DESARROLLO PERSONAL Y CONCIENCIA CORPORAL	Educación Física	Comunicación, Relación con los otros, Ciudadanía local, global y digital.	CE1. Identifica y crea prácticas motrices reflexivas, emocionales y observables del cuerpo humano que implica conocimientos, procedimiento	El juego y la recreación,  Juegos tradicionales como acervo cultural	Explica y selecciona entre las diferentes lógicas de los juegos motores cooperativos, juegos tradicionales como acervo cultural, grandes juegos motores en contacto con la naturaleza, con una perspectiva inclusiva vinculándose y



			s, actitudes y sentimientos, con relación al deporte, el juego, recreación, gimnasia y expresiones del movimiento motriz que promuevan un estilo de vida saludable.		disfrutando en su vida cotidiana.
ESPACIO TÉCNICO TECNOLÓGICO			<p>CE2. Busca, analiza y selecciona información pertinente, , para utilizarla de acuerdo a sus necesidades y reflexionar sobre los criterios de validez y fiabilidad. Esta competencia es crucial para el análisis de las vivencias y expectativas de los actores en el recreo.</p> <p>CE5. Reflexiona sobre el vínculo de las tecnologías con la sociedad y el ambiente...</p>	Organización, procesamiento y gestión de información Las tecnologías digitales: características y funcionamiento de los recursos digitales, sus alcances. -Usos potenciales y contribución social.	Analiza, reflexiona y comienza a usar herramientas y estrategias identificando la validez y fiabilidad de los contenidos digitales.



## Plan de aprendizaje

### Actividad 1: Del caso a la causa

La primera actividad presenta un **Estudio de caso** donde se plantea una situación que puede resultar real y cercana en muchos recreos escolares. El caso intenta dirigir la mirada hacia el uso del espacio compartido y las percepciones asociadas al mismo. Su final es abierto para fomentar la discusión y la búsqueda de soluciones colectivas y democráticas.

### Narrativa del caso



#### [Audio del texto](#)

En la Escuela del barrio, el patio de recreo es un lugar muy concurrido y, a veces, hay problemas de convivencia. Algunos estudiantes notan que durante los recreos, un gran sector, casi siempre está ocupado por un grupo de estudiantes que juegan a diario al fútbol. Los alrededores de la "cancha" y otro sector, cerca de los bancos y debajo del árbol, son usados principalmente por algunas niñas y varones para conversar. Los juegos más antiguos, como la rayuela pintada en el piso o un aro de básquet desgastado, casi nadie los usa.

Lucía, una alumna de 5° grado, se da cuenta de que ella y sus amigos, que no juegan al fútbol, a veces sienten que no tienen suficiente espacio para correr, jugar a la mancha o inventar otros juegos. Siente que ese espacio grande "es de los que juegan al fútbol", aunque el patio sea de toda la escuela. A veces, han intentado jugar allí, pero rápidamente deben irse cuando llega el grupo de fútbol.

Pedro, también de 5° grado y fanático de ese deporte, piensa que la cancha es el mejor lugar del patio y es normal que la usen para jugar. No se da cuenta de que otros compañeros, especialmente los que no juegan al fútbol, puedan sentir que no tienen su propio espacio. Él cree que si alguien quiere jugar a otra cosa, puede buscar otro rincón, sin pensar si esos "otros rincones" son suficientes o atractivos para todos.

Una maestra observa esta situación. Ve que algunos alumnos, sin importar si son niñas o varones, quedan excluidos de ciertos espacios o actividades.



## Guía para abordar el caso:



Lectura individual: se propone que cada estudiante lea el caso, identifique el problema y busque alguna solución para el mismo.

Preguntas para reflexionar:

¿Qué situación se plantea en el caso?

¿Con quiénes te sientes identificado o identificada?

¿Qué soluciones consideras que podrían resolver esta situación?



Trabajo grupal: los estudiantes se reúnen en pequeños grupos. Analizan, intercambian y confrontan ideas. En esta instancia pueden compartir y plantear posibles soluciones.

Los grupos exponen las ideas que debatieron y las posibles soluciones para resolver el caso.

En esta etapa, el docente puede intervenir como moderador ayudando a pensar juntos cómo se usa el espacio del recreo. Es importante, en este momento introducir conceptos clave como: EMPATÍA, EQUIDAD, IGUALDAD, DERECHOS.

## Actividad 2: Voces del patio

En esta actividad se propone un juego de roles en el que los estudiantes, organizados en equipos, dramatizan escenas basadas en el caso presentado. Se sugiere que los estudiantes representen personajes diferentes con los que se identifican en la vida real, con el objetivo de favorecer el desarrollo de la empatía y la comprensión de distintas perspectivas. En la representación se pueden incluir las posibles soluciones propuestas en la actividad anterior.



### Actividad 3: Nuestro patio, nuestra realidad

En esta actividad se propone que los estudiantes, divididos en equipos, dediquen unos minutos del recreo a ser observadores activos y comprometidos de los diferentes espacios del recreo. A su vez, se sugiere que además de observar, puedan registrar con diversos dispositivos lo que acontece.

 Plantilla de Observación del Recreo

(En el recreo)

 Fecha:.....

 Hora del recreo:.....

 Integrantes del equipo:.....

 Espacio observado:.....

 ¿Quiénes usan ese espacio?

.....  
.....

 ¿A qué juegan o qué actividades realizan?

.....  
.....

 ¿Cómo es el comportamiento del grupo?

Comportamiento del grupo	Marcar (X)
Todos participan	
Algunos sólo miran	
Se turnan para jugar	
Discuten o pelean	
Se respetan entre todos	
Otro (relata)	



(En el aula)

Comentarios u observaciones del equipo:

---

---

---

 Dibujo del momento observado:

¿Qué registramos en el recreo?



[https://chatgpt.com/s/m\\_686d12ec299481919ee223721f840e1e](https://chatgpt.com/s/m_686d12ec299481919ee223721f840e1e)

A partir de la observación directa, filmación realizada por los estudiantes y/o fotos tomadas de los recreos reales, con dispositivos móviles o cámaras fijas, se seleccionan fragmentos significativos donde se visualice lo observado (Contemplar el permiso de uso de imagen y el manejo que se hace de las fotos o filmaciones).



## Puesta en común

En una primera instancia cada equipo comparte sus observaciones con el grupo. A continuación, y a partir de las intervenciones de todos se puede realizar un mapeo colectivo, estilo croquis, del patio de la escuela para visibilizar cómo se utiliza el espacio, analizar críticamente si esa organización es equitativa y reconocer lugares que potencialmente podrían aprovecharse más. Se pueden realizar dibujos, escribir palabras o símbolos.

Una vez realizado el mapeo se sugiere proponer preguntas disparadoras que habiliten la reflexión:

¿Cómo usan el patio y qué cambios les gustaría hacer para que todos se sientan cómodos y con derecho a usar los diferentes espacios?

¿Quiénes usan la cancha de fútbol habitualmente?

¿Dónde se reúnen quienes no juegan al fútbol?

¿Qué espacios usan las niñas? ¿Y los varones? ¿Y quienes están en otros grados?

¿Qué juegos se practican en cada sector?

¿Qué espacios no se utilizan o están abandonados? ¿Por qué?

¿Qué espacios les gustaría usar más?

¿Qué juegos o actividades querrían realizar si tuvieran más lugar o recursos?

¿Qué necesitarían para que eso ocurra? (materiales, turnos, acuerdos, reparaciones)



#### Actividad 4

##### Ideas que suman, espacios que se comparten

Con toda la información anterior, se sugiere que en equipos elaboren propuestas para reorganizar el uso del patio escolar (espacios, turnos rotativos, tipos de juegos, etc). Se puede generar un **foro en CREA** (Tema de discusión) donde compartan allí sus propuestas y comenten las de sus compañeros. Las propuestas que surjan pueden ser socializadas con todos los estudiantes de la Escuela y llevar el debate a cada clase.

#### Actividad 5

##### Jugamos como se jugaba

Como insumo para mostrar alternativas de uso de los tiempos y espacios colectivos, desde la unidad curricular de Educación Física, se busca recuperar y vivenciar distintos juegos tradicionales como formas válidas de participación y expresión motriz. ([Juegos y rondas tradicionales del Uruguay](#), también para profundizar se puede acceder a [Juegos de toda la vida](#)).

Se propone que en grupos mixtos, los estudiantes aprendan juegos tradicionales que se practican en diferentes regiones del país (rayuela, la cuerda, la gallinita ciega, entre otros).

Cada grupo seleccionará uno de los juegos y lo enseñará al resto de la clase, explicando sus reglas, materiales y sentido cultural.

Se sugiere registrar en video las explicaciones o demostraciones realizadas por los grupos, para luego compartirlas en entornos digitales (CREA u otros), favoreciendo la accesibilidad, la revisión de los contenidos y el trabajo colaborativo.

Se promoverán:

La escucha activa, la participación equitativa, rotación de roles.

Se analizarán elementos de convivencia: turnos, respeto por las reglas, inclusión.

#### Actividad 6

##### Recreo sin dueños

Con el propósito de avanzar hacia una distribución más justa de los espacios durante el recreo, esta actividad propone acciones que favorezcan el acceso equitativo y el uso compartido del patio escolar. A partir del análisis colectivo realizado en el aula con el docente y en clase de educación física en instancias anteriores, se busca ensayar formas concretas de democratizar el recreo desde la experiencia corporal y la construcción de acuerdos.



Se sugiere organizar circuitos cooperativos en sectores del patio que suelen estar subutilizados o apropiados por un solo grupo. Estos circuitos pueden incluir juegos motores como carreras de postas, recorridos con obstáculos imaginarios, juegos de puntería con materiales reciclados o estaciones de desafíos en equipo, como “cruzar el río” sobre zonas delimitadas con tiza en el piso o representar escenarios de juego mediante dibujos colectivos. Estas propuestas fomentan la participación activa, la cooperación y la rotación de roles, utilizando recursos simples y accesibles.

Paralelamente, junto a los estudiantes, se pueden hacer acuerdos para turnarse en el uso de los distintos sectores del patio, de manera que todos y todas tengan la oportunidad de elegir dónde y cómo jugar. Estos acuerdos podrán registrarse en formato gráfico o escrito, o representarse simbólicamente mediante señalizaciones visibles o maquetas elaboradas en clase.

El eje conceptual de esta actividad gira en torno al derecho al juego, la empatía, el reconocimiento del patio como espacio público compartido y el desarrollo de estrategias inclusivas. Se espera que, al vivenciar estas experiencias, los estudiantes no solo reflexionen sobre la convivencia, sino que también se conviertan en protagonistas activos de su transformación.

Los circuitos y acuerdos podrán ser documentados mediante fotografías o mapas digitales del patio, elaborados con apoyo de herramientas tecnológicas disponibles, fortaleciendo así el criterio de análisis, organización y comunicación de la información.

Énfasis conceptual:

Derechos al juego, empatía, espacio público compartido, y estrategias para promover la inclusión.



## Actividad 7

### Diseñamos el recreo que queremos

Desde Educación Física se busca integrar vivencias motrices con propuestas para la mejora del espacio común.

Para ello es importante realizar un acompañamiento en la elaboración de propuestas para reorganizar el uso del patio (juegos, distribución, recursos). Simulación en clase de Educación Física recreando los escenarios vividos durante el tiempo de recreo y proponer alternativas junto a los estudiantes logrando acuerdos planteando juegos rotativos o por estaciones.

Se pueden realizar en papelógrafo bocetos o maquetas del patio con señalización de zonas y acuerdos. Posteriormente se analizará cómo continuarán los recreos después de la intervención. Además de las maquetas físicas, los estudiantes podrán representar sus ideas en versiones digitales utilizando aplicaciones sencillas de diseño colaborativo, fortaleciendo su alfabetización digital.

A esta altura del proceso, las vivencias corporales, las observaciones realizadas y los registros digitales obtenidos comienzan a converger en una lectura crítica del uso del recreo. La integración entre Educación Física, Ciencias Sociales y el espacio Técnico-Tecnológico permite no solo vivenciar las dinámicas escolares, sino también analizarlas con herramientas que favorecen la construcción de propuestas fundamentadas para una convivencia más justa.

## Actividad 8

### Cámara en mano: ¿Cambió el recreo?

Se sugiere realizar nuevas observaciones y registros para analizar la evolución del uso de los espacios y tiempos de los recreos durante el transcurso de los días, a partir de la toma de conciencia de la problemática y decisiones colectivas. Reflexionar sobre cuáles son los impactos o no sobre la dinámica escolar. En esta instancia se propone que los estudiantes retomen el rol de observadores activos, registrando con dispositivos móviles u otro tipo de cámaras, cómo han evolucionado las dinámicas de uso del patio tras las propuestas implementadas.

La finalidad es contrastar las situaciones actuales con las observaciones iniciales, identificando transformaciones, resistencias o nuevas tensiones en torno al uso del espacio, la participación y la convivencia. Este nuevo registro podrá abarcar distintos días y horarios para captar una visión más completa.

Se sugiere que los equipos comparen sus grabaciones actuales con las filmaciones anteriores, reflexionen sobre los cambios detectados y elaboren una primera lectura



crítica sobre los impactos de las decisiones colectivas. Se podrá tener en cuenta: la distribución de grupos, la inclusión de nuevos juegos, el uso de sectores que antes estaban vacíos o restringidos, la presencia de acuerdos de convivencia en acción, entre otros aspectos.

Esta actividad fortalece la competencia digital (dentro del espacio Técnico-Tecnológico) y permite afianzar la mirada ciudadana desde la evidencia concreta. Desde Educación Física, se potencia la reflexión sobre la participación corporal como forma de transformar el entorno común.

## Actividad 9

### Editamos el recreo: lo que el video muestra (y lo que no)

A partir de los nuevos registros se sugiere incursionar en un software de edición de video, (por ejemplo Clicham) para marcar comportamientos, zonas utilizadas, interacción entre grupos, y conflictos o exclusiones observadas, para analizar de manera más profunda los registros audiovisuales tomados en los recreos. ([Ver guía básica sobre ClipChamp](#) )

A través de este análisis, podrán marcar momentos clave, zonas más utilizadas, situaciones de exclusión o conflicto, así como gestos de cooperación y diálogo. El uso del editor les permitirá organizar visualmente la información, incorporar etiquetas o textos, y generar fragmentos significativos que ilustren su interpretación.

Este trabajo articula directamente con el espacio Técnico-Tecnológico, desarrollando competencias como la selección crítica de información y la reflexión sobre el vínculo entre tecnología, sociedad y ambiente. Además, desde Educación Física, se recupera el cuerpo en movimiento como objeto de análisis, dando valor a la vivencia motriz como fuente de información relevante para transformar el entorno.

Las conclusiones podrán compartirse a través de CREA, junto a materiales narrativos y visuales elaborados por los propios estudiantes. Esto fortalece la capacidad de comunicar ideas con claridad, respaldadas en evidencias, y de participar en espacios digitales con sentido crítico y ciudadano.

El recreo se transforma así en una oportunidad pedagógica integral, donde las decisiones colectivas, los acuerdos y la convivencia se nutren de la acción, la observación y la reflexión compartida.



## Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

La propuesta didáctica “Ciudadanía en el recreo: por un espacio de equidad” se centra en el estudio de caso como punto de partida. Esta metodología permite vincular a los estudiantes con una situación real y cercana, promoviendo el análisis crítico, la empatía y la búsqueda de soluciones colaborativas. A lo largo del recorrido, los estudiantes se convierten en protagonistas, asumiendo roles diversos como observadores, investigadores, creadores y evaluadores de su propia realidad escolar.

A su vez la propuesta tiene un enfoque interdisciplinario, ya que se articulan saberes y prácticas provenientes de Ciencias Sociales, Educación Física y El espacio Técnico-Tecnológico. Esta integración favorece una comprensión más amplia y profunda de la problemática del uso del patio escolar, combinando la reflexión sobre derechos, la vivencia corporal del espacio y el uso de herramientas digitales para el análisis y la comunicación de propuestas.

Desde el punto de vista didáctico, el patio escolar se convierte en un objeto de estudio, pero también en un espacio transformable por la acción de los estudiantes. Se realiza un abordaje lúdico ya que se recuperan juegos tradicionales como patrimonio colectivo, promoviendo su práctica, adaptación y difusión dentro y fuera del aula.

Las estrategias metodológicas favorecen el trabajo colaborativo, la escucha activa, la rotación de roles y la toma de decisiones compartidas. Se estimula la participación en espacios digitales como foros de CREA, lo que no solo fortalece la competencia ciudadana, sino también la competencia digital. La propuesta contempla momentos de dramatización, diseño de croquis, creación de señalizaciones, maquetas y edición de videos, respetando la diversidad de modos de aprender y expresarse.

La evaluación se concibe como un proceso formativo, permanente y participativo, que valora tanto las producciones individuales y grupales como el proceso de reflexión y transformación colectiva. Se promueve la autoevaluación y la metacognición a través de preguntas disparadoras y análisis comparativos entre los recreos antes y después de las intervenciones. Las evidencias para la evaluación surgen de múltiples fuentes: plantillas de observación, filmaciones, propuestas de mejora, diseños de juegos, maquetas, mapas digitales y producciones audiovisuales.

Esta propuesta didáctica pone en juego valores fundamentales como la equidad, el respeto, la empatía y el derecho al juego, habilitando a los estudiantes a ejercer una ciudadanía activa y transformadora desde sus vivencias más cotidianas.

**Créditos:**

Freepik. (2025). *Imagen generada con Freepik Pikaso* [Generador de imágenes por IA]. Recuperado de [https://www.freepik.es/pikaso/ai-image-generator#from\\_element=home\\_shortcuts&from\\_view=generateImage](https://www.freepik.es/pikaso/ai-image-generator#from_element=home_shortcuts&from_view=generateImage)

Díaz, M., & Villano, OpenAI. (2025). Imagen generada con DALL·E. [https://chatgpt.com/s/m\\_686d12ec299481919ee223721f840e1e](https://chatgpt.com/s/m_686d12ec299481919ee223721f840e1e)

**Bibliografía/Fuentes consultadas:**

Díaz, M., & Villano, P. (2025). Guía Clipchamp para el análisis del recreo escolar [Documento en línea]. <https://docs.google.com/document/d/1JS8cnW-tpEeweSVbGs9GCiPofgQ9vD6Y/>

**Autor: Díaz, Marcos - Villano, Paola**

**Fecha de creación:** julio, 2025

**Licenciamiento:** [Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)