

Apreciando (aprender- haciendo)

Category: Comunidad Pedagógica
6 de enero de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

La alfabetización en la modalidad de jóvenes y adultos/ La alfabetización como proceso continuo de aprendizaje a lo largo de la vida.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podríamos implementar acciones para mejorar la alfabetización en nuestra modalidad de jóvenes y adultos?

Contexto:

Este proyecto se llevará a cabo en la Escuela Sede y los diferentes anexos que se encuentran ubicados en la ciudad de Tostado, Pozo Borrado, San Bernardo y Villa Minetti. En el anexo de Pozo Borrado, San Bernardo y Villa Minetti hay una matrícula de adultos mayores que están en proceso de alfabetización, durante el ciclo lectivo se han realizado diferentes estrategias para lograr que ellos comiencen a alfabetizarse, pero no se ha logrado que todos lo hagan.

El contexto de una escuela primaria para jóvenes y adultos suele ser diverso y vital. Este tipo de formación tiene como objetivo ofrecer educación básica a personas que, por diversas razones, no pudieron completarla en un momento anterior de sus vidas. Así, se busca cubrir la necesidad de alfabetización y educación fundamental en diferentes etapas de la vida porque los alumnos varían en edad, antecedentes culturales y experiencias previas en el sistema educativo. La educación de jóvenes y adultos en la escuela primaria es un proceso enriquecedor tanto para los estudiantes como para los educadores. Fomenta el desarrollo personal y social, ofreciendo una segunda oportunidad para aquellos que buscan superar barreras y construirse un futuro mejor. A través de un enfoque integral y adaptado a sus necesidades, estos estudiantes pueden lograr no solo mejorar sus habilidades académicas, sino también su calidad de vida y empoderamiento personal.

Las metodologías educativas son inclusivas, adaptándose a las diferentes necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Se fomenta así un ambiente de respeto y colaboración, donde todos tienen voz y se valoran las experiencias previas de cada uno.

Además de los contenidos académicos básicos (lectura, escritura, matemáticas), se incluyen temas de desarrollo personal, habilidades sociales y competencias laborales para potenciar el aprendizaje práctico, donde los estudiantes pueden

aplicar lo que aprenden a su vida diaria.

Este proyecto busca transformar el aprendizaje en una experiencia lúdica y participativa mediante la implementación de una comunidad pedagógica que utilice juegos didácticos como eje central. Estudios muestran que el juego es una herramienta poderosa de retención, motivación y participación del estudiante. Los juegos didácticos no solo facilitan la comprensión de contenidos académicos, sino que también ayudan a fortalecer habilidades blandas como la comunicación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Objetivo general del proyecto:

- Fomentar el aprendizaje significativo de nuestra comunidad educativa mediante la implementación de juegos didácticos.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Crear un ambiente de aprendizaje colaborativo y motivador.
- Desarrollar habilidades sociales, cognitivas y emocionales en los alumnos.
- Facilitar el aprendizaje de contenidos específicos de forma lúdica y accesible.
- Promover la participación activa de docentes, estudiantes y familias en el proceso educativo.
- Pensamiento crítico frente a diversas situaciones.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua – Matemática – Ciencias Sociales – Ciencias Naturales – Formación Ética – Tecnología

Contenidos curriculares:

- Comprender algunas funciones de la lectura y escritura por medio de su participación en ricas, variadas, frecuentes y sistemáticas situaciones de oralidad, lectura y escritura.
- Reconocer y utilizar el juego para identificar la normativa gramatical y textual correspondiente al nivel.
- Ejercer prácticas de escritura y lectura en torno a juegos didácticos.
- Elaboración de juegos para la integración de los procedimientos lógicos matemáticos.
- Identificar mediante los juegos las relaciones que se establecen en los distintos espacios tomando como referencia el barrio, localidad y los contextos urbanos y rurales.
- Relacionar mediante juegos didácticos las alteraciones del medio ambiente y la

salud.

→ Identificar mediante los juegos las relaciones que se establecen en los distintos espacios tomando como referencia el barrio, localidad y los contextos urbanos y rurales.

→ Comprender y aplicar los valores en las distintas situaciones cotidianas.

Producto final esperable:

La creación de juegos didácticos significativos y apropiados para los estudiantes adultos de nuestra comunidad educativa.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

Diseño y planificación:

→ Identificar y adaptar juegos didácticos adecuados para cada grupo y edad y el nivel en que se encuentran.

→ Fomentar un equipo de trabajo conformado por docentes, familias, estudiantes del profesorado e interesados en tener una participación activa.

→ Establecer los espacios para realizar las actividades.

Implementación de juegos:

→ Juegos matemáticos de lógica, rompecabezas numéricos, competencias de cálculo mental.

→ Juegos de palabras, creación de historias, competencias de lectura rápida y comprensión.

→ Experimentos lúdicos, juegos de preguntas y respuestas, simulaciones.

→ Juegos de habilidades sociales; juegos de rol, dinámica de grupos, juegos colaborativos que refuercen la empatía y el respeto.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Tableros, cartas, fichas, impresiones, hojas, cartón.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Tableros, cartas, fichas, impresiones, hojas, cartón.

Organizaciones aliadas:

- Instituto de Profesorado N° 69
 - Comuna. Municipalidad.
 - Punto Violeta.
 - Escuela Laboral N° 2114
-

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Cursos y Talleres sobre alfabetización de adultos.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Instrumentos:

- Realizar evaluaciones periódicas mediante encuestas y observaciones para medir el impacto de los juegos en el aprendizaje.

Criterios:

- Incremento en la participación y motivación de los estudiantes.
 - Mejora en las calificaciones o habilidades evaluadas a través de los juegos.
 - Retroalimentación positiva de docentes, alumnos, familias sobre la dinámica de los juegos.
 - Incremento en la colaboración y comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.
-

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- Muestra de los trabajos realizados a la comunidad a través de una jornada
- Realización de un video del proceso de la realización del proyecto para ser compartido con la comunidad.

De los resultados:

- Muestra de los trabajos realizados a la comunidad a través de una jornada
 - Realización de un video del proceso de la realización del proyecto para ser compartido con la comunidad.
-

Integrantes del proyecto:

Ponce, Claudia Rosana -Orlandoni, Roxana Renata -Peralta, Telma Hilda -Tritten, Silvina -Haidar, Fátima Soledad-Murillo, Eliana Soledad -Clavero, Yanina Soledad docente Cepa N° 6501- Peralta, Eliana Soledad Docente Anexo 02-Bustamante, Julia Carina Docente Cepa N° 6503-Hordadin, Ana Rosa Docente tecnología Cepa N° 6503-Crespo, Alejandro Ramón Docente inglés Cepa N° 6503-Zarza, Cristian Javier Docente Anexo 04.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 12

Estudiantes: 53

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Ponce, Claudia Rosana

Email del referente: primadulto49_tostado@santafe.edu.ar