

Identidad que nos une: nuestro logo

Category: Comunidad de Convivencia

25 de febrero de 2026



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Identidad institucional. Inclusión. Sentido de pertenencia.

Pregunta impulsora:

¿Cuál es la primera impresión que queremos que las personas tengan del jardín Nº 22 al ver nuestro logo?

Contexto:

En el marco del proyecto de la redes de comunidades de aprendizajes, en la que nuestra institución aborda la comunidad de convivencia identificamos que el logo que tiene actualmente nuestra institución y el cual fuera creado en los inicios del jardín ya no representa a la comunidad.

Nos enfocaremos en esta tarea, evitando estereotipos y priorizando la inclusión social garantizando que la identificación sea para todos, eliminando las barreras de la exclusión, promoviendo la participación activa, fomentando la creatividad y sentido de pertenencia al mismo tiempo que involucra a toda la comunidad educativa, para lo cual, intervendrán todos los actores: familias, docente, directivos, personal no docente, alumnos/as.

Al sentirse parte de la creación de este símbolo, de esta construcción de identidad colectiva, los miembros de la comunidad se identificarán más fuertemente con él y con el espacio que representa.

Objetivo general del proyecto:

Crear en comunidad y colaborativamente el nuevo logo del Jardín, favoreciendo el sentido de pertenencia de toda la comunidad educativa.

DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se

desarrollarán con el proyecto:

Propiciar experiencias que favorezcan la construcción progresiva de una identidad colectiva.

Conocer brevemente la historia del jardín y de su nombre.

Reconocer y valorar la historia institucional.

Participar activamente de las actividades propuestas utilizando creativamente. múltiples lenguajes expresivos.

Realizar de forma colaborativa, cooperativa y grupal el nuevo logo institucional.

Desplegar las posibilidades imaginativas a través del descubrimiento de los elementos del lenguaje visual, la experimentación y el manejo de técnicas, procedimientos, materiales y herramientas, para la producción de imágenes propias, colectivas

Explorar, descubrir, imaginar y combinar mediante la utilización de los conocimientos adquiridos para plasmarlos en producciones.

Participar en la conformación de la identidad colectiva.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Ámbito: la formación personal y social. Convivencia y ciudadanía.

Ámbito: el juego y el jugar en el nivel inicial.

Ámbito: experiencias estéticas.

Contenidos curriculares:

ÁMBITO: LA FORMACIÓN PERSONAL Y SOCIAL.CONVIVENCIA Y CIUDADANÍA

- Los espacios educativos como espacios de concreción de derechos para las infancias y el ejercicio de ciudadanía plena.
- La construcción de la identidad social y cultural, visibilizando diversidades socioculturales.
- La deliberación y construcción colectiva de acuerdos institucionales.

ÁMBITO: EL JUEGO Y EL JUGAR EN EL NIVEL INICIAL

- Juegos dramáticos sobre ámbitos cotidianos (votación)

ÁMBITO: EXPERIENCIAS ESTÉTICAS

- Los elementos del Lenguaje y las Artes Visuales que se nos presentan en el jardín donde se aprecian y descubren las variedades de formas, colores y texturas.
- Las producciones propias y de sus pares.
- Los elementos propios del lenguaje visual y su elección para representar simbólicamente nuestro logo a través de la forma, el color, el tamaño, el dibujo, la pintura, el grabado, etc.
- Tecnologías: usos de medios digitales para la creación de imágenes editadas a través de programas que estimulen la creatividad.
- Exploración y contacto con materiales impresos.

Producto final esperable:

Nuevo logo institucional

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Para dar marcha al proceso del armado se elegirá un delegado o referente por sala, de ambos turnos que será el encargado de recabar la información para darla a conocer a las docentes.

Para la creación del nuevo logo se tendrá en cuenta los siguientes pasos:

Esbozar la idea.

Tipo de tipografía.

Forma.

Colores.

Tamaño.

Creación del boceto final.

Materialidad.

Se habilitará un espacio para que los niños que ingresaron este año puedan participar y compartir qué aspectos les gustan y cómo podrían interpretarse en el contexto del jardín donde todos puedan compartir y animarse a pensar en colores, diferentes formas y símbolos que consideren importantes para incluir en el logo.

Animar a los niños a expresar sus ideas creativas.

Propuesta: “Nuestra propia identidad”

Retomamos:

Escuchamos la canción del jardín; en primera instancia se dejará que los niños se expresen corporalmente a medida que escuchan la canción; luego se les propone escucharla más detenidamente. Después se creará un espacio dialógico: el jardín tiene su canción ¿La conocen, la escucharon alguna vez? ¿Los más grandes la recuerdan? ¿Todos los jardines tendrán una canción? ¿Todos podrán cantar nuestra canción? ¿por qué? ¿A quién nombra? ¿Quién fue Javier Fernández Ortiz? ¿Por qué llamaron así a nuestro jardín? ¿Qué nos cuenta la canción? ¿Qué otra cosa nos identifica?.

Propuesta: “Investigamos sobre lo que es un logo”

Investigar a través de herramientas tecnológicas: ¿Qué es un logo? ¿Cómo es? ¿Alguna vez escucharon hablar de esa palabra? ¿Por qué es importante que las escuelas o jardines tengan un logo? ¿Nosotros tenemos un logo en el jardín? ¿cuándo o quién lo diseñó?. Observación del logo actual: ¿Cómo describirían el logo que tenemos actualmente? ¿Qué elementos e imágenes

contiene? ¿Nos identifica? ¿dónde lo vemos?

Invitarlos a observar de manera individual el cuaderno de comunicaciones y señalar dónde se encuentra el mismo.

Averiguar / investigar cuándo, quién o quienes lo diseñaron.

En ronda de diálogo conversar: ¿te sentís identificado con este logo? ¿por qué?, ¿te gustaría que sea distinto?, ¿cómo? ¿Qué sentís por el jardín? ¿Qué espacio te gusta más?

Registro individual:(uno por alumno/a). Teniendo en cuenta todo lo dialogado y observado se les propone a los niños a inventar un símbolo único que represente al jardín. Pueden dibujar sus ideas y explicar su significado.

Registro grupal: (uno por sala). Se les propone a los niños/as pensar en logos en referencia al Jardín: formas, color, qué elementos tendría. Se tomarán registros fotográficos y la docente puede ir boceteando el mismo.

Se observan los bocetos del año anterior (2024) realizados por Darío Gómez.

En el SUM, presentar los logos de cada sala. Elegir uno o algunos elementos de cada logo y diseñar uno final por turno.

Propuesta: «El Jardín en una Palabra (o Imagen)»

Convocatoria a las familias y al personal no docente:

- Instalación artística: colocar una tela blanca, pizarrones o papel afiche blanco en el SUM el cual tendrá como pregunta inspiradora:»¿Qué palabra, imagen o símbolo guarda para vos la magia de este jardín?» . También se dispondrán varias materialidades como: témperas, plasticolas de colores, papeles, pinceles, tijeras. Se invita a las familias a intervenir dicho dispositivo. “¿Qué queremos transmitir?»: conversar sobre qué valores, qué identidad y qué futuro se desea proyectar del jardín. Mostrar los logos confeccionados con los alumnos/as por turno. Anotar las ideas clave que surjan de esta conversación.
- Luego se les propone realizar un boceto que identifique todo lo dialogado teniendo en cuenta sus ideas y el logo diseñado.

ESCENARIO LÚDICO: “Jugamos a las elecciones”

- Indagar a los niños y niñas: ¿de qué manera podemos elegir el logo si hay más de uno? ¿Qué es votar? Explicación sencilla sobre las votaciones.
 - Ambientar un espacio de la sala o la institución como una mesa electoral: urna, padrón (listas de nombre de los/as niños/as), boletas con imágenes: por ejemplo, una torta, una fruta y una galleta (para votar «qué desayuno o merienda imaginaria comemos hoy»). Cuartos oscuros simbólicos (rincones con cartón).
 - Roles posibles: Autoridades de mesa, Votantes.
 - Cada niño elige una imagen de su opción favorita y la deposita en la urna.
 - Entre todos, se abre la urna y se cuentan los votos. Se pueden ir pegando en una cartulina las imágenes por grupo (por ejemplo, todos los votos de la torta juntos etc.).Realizar un conteo entre todos o ver cual tiene más votos.
- Este juego simbólico se repetirá en varias oportunidades con distintas cosas, elementos o imágenes para votar hasta que los alumnos logren comprender lo que significa una elección, votación.

Selección y Refinamiento: Reunir todos los diseños elaborados. Observar y describirlos. Se organiza una pequeña votación para que solo 4 diseños (2 de cada turno) sean los pre-seleccionados, teniendo en cuenta los elementos más representativos y que mejor reflejan la personalidad del Jardín.

Juego dramático “Votamos el logo del jardín”:

Se ambienta un espacio con las boletas/tarjetas con las imágenes seleccionadas y las urnas. Ese día se invita a las familias de los alumnos/as a concurrir al jardín para que junto a sus hijos/as participen de la votación.

Proceso de votación:

Votarán las familias con los niños en el cuarto oscuro. Se abre la urna y se cuentan los votos, la mayor cantidad será el logo elegido.

Observación: se contabilizarán los votos de ambos turnos para la selección final.

Una vez elegido el nuevo logo del jardín, se pedirá la colaboración de un diseñador gráfico para digitalizar y pulir el diseño si fuese necesario.

Implementación: Se implementará en todos los materiales del jardín de infantes, como carteles, uniformes, papelería, etc.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

IMPRESORA 3D

KIT ARTISTICO

PC

KIT TEXTIL

KIT LIBRERIA

Organizaciones aliadas:

Por el momento no hemos realizado alianza con ninguna institución pero nos interesaría poder aliarnos con aquellas que se relacionen al diseño gráfico para poder digitalizar el producto final. Y de difusión y comunicación para dar a conocer dicho proyecto.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización audiovisual.

Alfabetización digital. Diseño e impresión 3D. Diseño gráfico y editorial
Estrategias de Comunicación. Herramientas digitales para el aula.

Uso de Inteligencia Artificial

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Observación directa.

Rúbrica.

Registro fotográfico, fílmico.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Encuentros de familias

Talleres con los actores involucrados

Cartelería

De los resultados:

Encuentros abiertos a la comunidad

Difundiendo en redes sociales y medios audiovisuales locales

Cartelería, folletería

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

Fernández, Natalia Estefanía Directora

Acuña, María Marta Vicedirectora

Giménez, Andrea Verónica Docente

Marsili, María Soledad Docente

Magnante, Sandra Beatriz Docente

Mansilla, Laura Fernanda Docente

Santoro, María Angela Docente

Rozzatti, Agostina Docente

Ghione, Agostina Andrea Docente

Díaz, Madalí Docente

Demarco, Gisela Docente

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 11

Estudiantes: 147

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Fernández, Natalia Estefanía

Email del referente: tattyjoel31.05@gmail.com