

Jugate con todos

Category: Comunidad Pedagógica
22 de diciembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Curricular/Recursero Lúdico

Pregunta impulsora:

¿Cómo dar continuidad a las estrategias lúdico-pedagógicas implementadas en el aula, en otros ámbitos frecuentados por los y las estudiantes de la escuela especial nº 2036 de la ciudad de Tostado?

Contexto:

En las prácticas cotidianas de la modalidad especial que acontecen en diferentes ámbitos del sistema educativo, como estimulación temprana, surge preocupación por encontrar formas concretas a través de las cuales se pueda dar continuidad a las experiencias propuestas por las docentes de la modalidad especial en los hogares de los niños y ámbitos de pediatría del hospital.

Considerando la política educativa actual, la escuela especial nº 2036 de Tostado hoy cuenta con estudiantes que asisten al servicio de estimulación temprana, teniendo en cuenta las características de los mismos y sus edades, proponemos la participación de las familias y/o adultos para poder llevar a cabo el proyecto.

Esto redundará en múltiples beneficios que van más allá de lo que podamos nombrar. Como una pequeña muestra de esto, compartimos un mensaje de una mamá de un alumno egresado del Servicio de Estimulación Temprana: «A la institución, directivos y cada uno de quienes hacen la Escuela Especial le agradecemos por brindar respeto, paciencia ante los tiempos de desarrollo, por ser compasivos y mantener el equilibrio entre teoría, diagnóstico y cada sujeto para sacar lo mejor de ellos. Por otro lado, para los adultos que acompañan las infancias, los invitamos a no tener vergüenza de ser, y con ello dejar SER LAS INFANCIAS en su complejidad, para no reducirlos A UN PROBLEMA».

Objetivo general del proyecto:

- Continuar aprendizajes y experiencias en los distintos espacios donde circula nuestra población escolar, tejiendo redes con otras instituciones aliadas tales como: familias de los estudiantes de nuestra institución, área de Pediatría de Hospital SAMCO Tostado, 2º Año de nivel Inicial ISP N° 9, para la construcción de recursos y materiales didácticos.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- ✓ Aplicar lo aprendido en construcción de recursos.
- ✓ Confeccionar recursos y materiales lúdico didácticos tendientes a favorecer destrezas o habilidades motoras, estimular dispositivos básicos de aprendizaje, trasponer conceptos matemáticos y situaciones comunicativas a contextos reales.

ÁREAS Y CONTENIDOS

- Nivel Inicial: diferentes ámbitos de experiencia, según contenidos abordados.

Contenidos curriculares:

- Importancia del juego como promotor del desarrollo integral del niño (psicomotricidad, emociones, funciones ejecutivas ,entre otros).
- Tipos de juegos y juguetes, según objetivos de aprendizaje.

Producto final esperable:

- Recursero lúdico-pedagógico, con el consiguiente afianzamiento de vínculos interinstitucionales.
-

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026, 2027

Acciones a llevar a cabo:

- Capacitación sobre construcción de recursos.
- Diseño y construcción de los juegos.
- Distribución de los juegos y puesta en funcionamiento del recursero.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

KIT ARTÍSTICO
KIT CARPINTERÍA
KIT LIBRERÍA
KIT RECICLAJE
INTERNET

Organizaciones aliadas:

- Instituto Superior del Profesorado N°9 (Carreras de formación docente 2° Año de Nivel Inicial).
 - Hospital (Área de Pediatría).
-

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Accesibilidad comunicacional, Convivencia, Diseño de espacios recreativos , Diseño y producción de juegos didácticos. Estrategias de Comunicación, Estrategias lúdicas, Herramientas digitales para el aula, Higiene y salud, Saberes manuales (destilación de esencias, carpintería, jabonería, costura, Serigrafía, Tejidos artesanales).

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios:

- Relevancia:

- Las diferentes instituciones ¿otorgaron igual importancia al proyecto?
- La implementación del proyecto ¿generó los cambios esperados en los distintos ámbitos?

- Implicación:

- ¿Todos los actores se comprometieron en igual medida?

- Participación.

- Recursos Económicos:

- ¿La administración de los mismos fue eficaz?

- Cooperación:

- ¿Se logró que las diferentes instituciones aliadas participen de modo sostenido a lo largo del proyecto?

Instrumentos: observación directa-narrativas.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- Exposición en distintos medios (medios de comunicaciones y en presentaciones de escuelas primarias) dando a conocer el proyecto a la comunidad, donde se informe acerca de la puesta en práctica, la implementación y los resultados obtenidos.

- Recursos digitales(flyer).

De los resultados:

- Exposición en distintos medios dando a conocer el proyecto a la comunidad, donde se informe acerca de la puesta en práctica, la implementación y los resultados obtenidos.
 - Recursos tecnológicos.
-

Integrantes del proyecto:

Bocos Doris, Vismara Cielo, Olivera Mariana, Burgos Ivana, Goljanek Nidia, Faccioli Lorena, Magiollo Belén
Suppo María Fernanda, Cabrera Adriana, Tolosa Stella Maris.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 10

Estudiantes: 40

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Suppo María Fernanda

Email del referente: fsupo@hotmail.com