

Jugate con todos

Category: Comunidad Pedagógica
10 de marzo de 2025



1. 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 alumnos de la escuela especial nº 2036?

Contexto:

En las prácticas cotidianas de la modalidad especial que acontecen en diferentes ámbitos del sistema educativo, como estimulación temprana; secciones de la escuela sede; talleres de estimulación cognitiva; inclusión en salas o aulas de la modalidad común, 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, las aulas comunes, etc.

Considerando la política educativa actual, la escuela especial nº 2036 de Tostado hoy cuenta con alumnos que asisten al servicio de estimulación temprana y talleres de estimulación cognitiva, 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 invito 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: formación educativa, de salud, Club de Abuelos y familias de los alumnos de nuestra institución, para la construcción de recursos y materiales didácticos.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Objetivos de capacidades:

- ✓ Capacitar al personal de la institución con distintos profesionales acerca de funcionalidad, herramientas y materiales para la construcción de recursos.
- ✓ Replicar lo aprendido por el personal de la institución, a los integrantes involucrados en la confección de los recursos
- ✓ Entender la importancia de la continuidad entre los espacios.
- ✓ Revisar dispositivos vigentes en las instituciones destinados a articular estrategias lúdico pedagógicas vivenciadas por los niños en los distintos ámbitos en que aprenden.

Objetivos de aprendizajes:

- ✓ 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

Áreas de conocimiento involucradas en el proyecto.

(Sujeto al nivel o modalidad en que se concreten las acciones del proyecto)

- Nivel Inicial: diferentes ámbitos de experiencia, según contenidos abordados.
- Nivel Primario:
 - . Tecnología
 - . Formación Ética y Ciudadana
 - . Matemática
 - . Lengua
 - . otras.

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.
- Herramientas, materiales y procedimientos propicios para la construcción de juegos y juguetes.
- Contenidos específicos de áreas curriculares que estén implícitos en el uso de

los juegos y juguetes contruidos, según perfiles cognitivos y propósitos pedagógicos.

Producto final esperable:

- Recursero lúdico-pedagógico.
 - Afianzamiento de vínculos interinstitucionales.
-

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

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

RECURSOS

Disponibles en la institución:

- Material bibliográfico impreso y digitalizado
- Juegos y juguetes funcionales a objetivos específicos de aprendizaje (como ejemplos inspiradores).
- Recursos humanos: profesores de educación especial y equipo interdisciplinario.
- Tiempos y espacios institucionales disponibles.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

- Herramientas y materiales necesarios para la construcción de juegos y juguetes, a saber:

- Pinturas acrílicas de colores y laca protectora.
- Planchas de cartón.
- Pinceles, diluyente.
- Marcadores de tinta indeleble.
- Herramientas de corte.
- Planchas de plastificado en frío.
- Cartulinas y papeles de colores.
- Otros que, eventualmente, resulten necesarios.

Organizaciones aliadas:

- Centro de jubilados
- Instituto Superior del Profesorado N° 9 (Carreras de formación docente y tecnicatura en Enfermería).

- Hospital.
-

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

- Capacitaciones con especialistas Psicopedagogos, Terapistas Ocupacionales, Licenciados en Estimulación Temprana.
 - Charlas o Talleres con profesor de Educación Física, Plástica, Música y Tecnología.
 - Charlas o Talleres con profesores de Nivel Inicial y/o Primario.
-

5. 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:
 - ¿El estado aportó los fondos necesarios para viabilizar acciones?
 - ¿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.

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

- 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 Audiovisuales.
- Folletería.

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 Audiovisuales.
 - Folletería.
-

Integrantes del proyecto:

Bocos Doris
Copparo Silvina
Vismara Cielo
Olivera Mariana
Burgos Ivana
Goljanek Nidia

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 30
Estudiantes: 179

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Suppo María Fernanda
Email del referente: fsupo@hotmail.com