

Mundo Papel

Category: Comunidad Creativa

30 de enero de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Aprendizaje lúdico.

Pregunta impulsora:

¿Cómo divertimos aprendiendo?

Contexto:

En tiempos actuales con la presencia de las tecnologías, los problemas de inseguridad, los tiempos ajustados de las familias por razones laborales que no están teniendo la atención primordial de las infancias para desarrollar la creatividad, la exploración y el compartir para divertirse a través de espacios de encuentro lúdico que posibiliten la socialización y el desarrollo integral como persona.

Asumir el juego como un aspecto central dentro del desarrollo integral implica ofrecer tiempos y espacios para la construcción de nuevas formas de relacionarse, habitar y convivir.

Objetivo general del proyecto:

Organizar espacios que funcionen como escenarios lúdicos de encuentros, que permitan construir el conocimiento y representar la realidad a través de la creatividad artística, tecnológica y física para fortalecer las competencias y habilidades.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Creatividad e innovación: pensar y desarrollar nuevas ideas y productos.
- Pensamiento crítico: analizar información y resolver problemas de manera creativa y eficiente.
- Competencia digital: uso eficaz de las Tic.
- Cooperativismo: trabajo en equipo colaborativo y multidisciplinario.

- Comunicación: expresarse de manera clara y efectiva.
- Desarrollo personal: ética, resiliencia, autogestión, motivación y responsabilidad.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Música
Eed. física
Plástica
Tecnología
Ciencias
Lengua
Ajedrez
Inglés

Contenidos curriculares:

- Fuentes sonoras-exploración sonoro musical.
- Prácticas corporales y ludo motrices.
- Lenguaje visual-textura-forma.
- Materiales-herramientas-entorno ambiental.
- Elementos naturales-cuidado del entorno.
- Texto expositivo-instructivo.
- Desarrollo del juego.
- Lengua extranjera.

Producto final esperable:

Jornadas lúdicas de encuentros vivenciales corporizando conceptos.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

- Organización de dos jornadas institucionales Inter niveles e Inter ciclos.
- Feria artística.
- Campaña de concientización.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Salones-SUM, patio abierto y cerrado, reproductores de audio, computadora, proyector, pantalla, papeles, cajas, pegamentos, tijeras, elementos de educación física y de ajedrez.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Proyector, pantalla, computadora, equipo de audio, cámara fotográfica, micrófono, instrumentos musicales, tablet.

Organizaciones aliadas:

- El Alero Las Flores-CEF N° 55- CAF N° 24.
 - Municipalidad De Santa Fe.
 - Biblioteca vecinal "San Martín".
-

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

- Reciclado de papel-Origami.
 - Edición de videos.
 - Serigrafía
 - Capacitaciones lúdicas.
-

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

- Comprensión de consignas propuestas.
 - Desarrollo de estrategias aplicadas a la resolución de situaciones.
 - Trabajo cooperativo y colaborativo.
 - Manejo de las emociones frente a las diferentes situaciones.
 - Entusiasmo por la participación con otros de las propuestas.
-

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Reunión plenaria institucional- grupos de difusión-correos electrónicos-circular institucional.

De los resultados:

Videos demostrativos de las jornadas realizadas; campañas de concientización; exposiciones en espacios compartidos intra e interinstitucionales.

Integrantes del proyecto:

Lebeque, Angela
Arbizu, Belen
Gamarra, Germán
Ramseyer, Gisela
Alarcón, Andrea
Leguizamón, Andrea
Brissio, Dana
Yeandrevin, Gloria
Alaniz, Marcela
Carmona, Luciana
Acosta, Marcela

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 61
Estudiantes: 852

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Odetti, Claudia.
Email del referente: claudia15.9@gmail.com