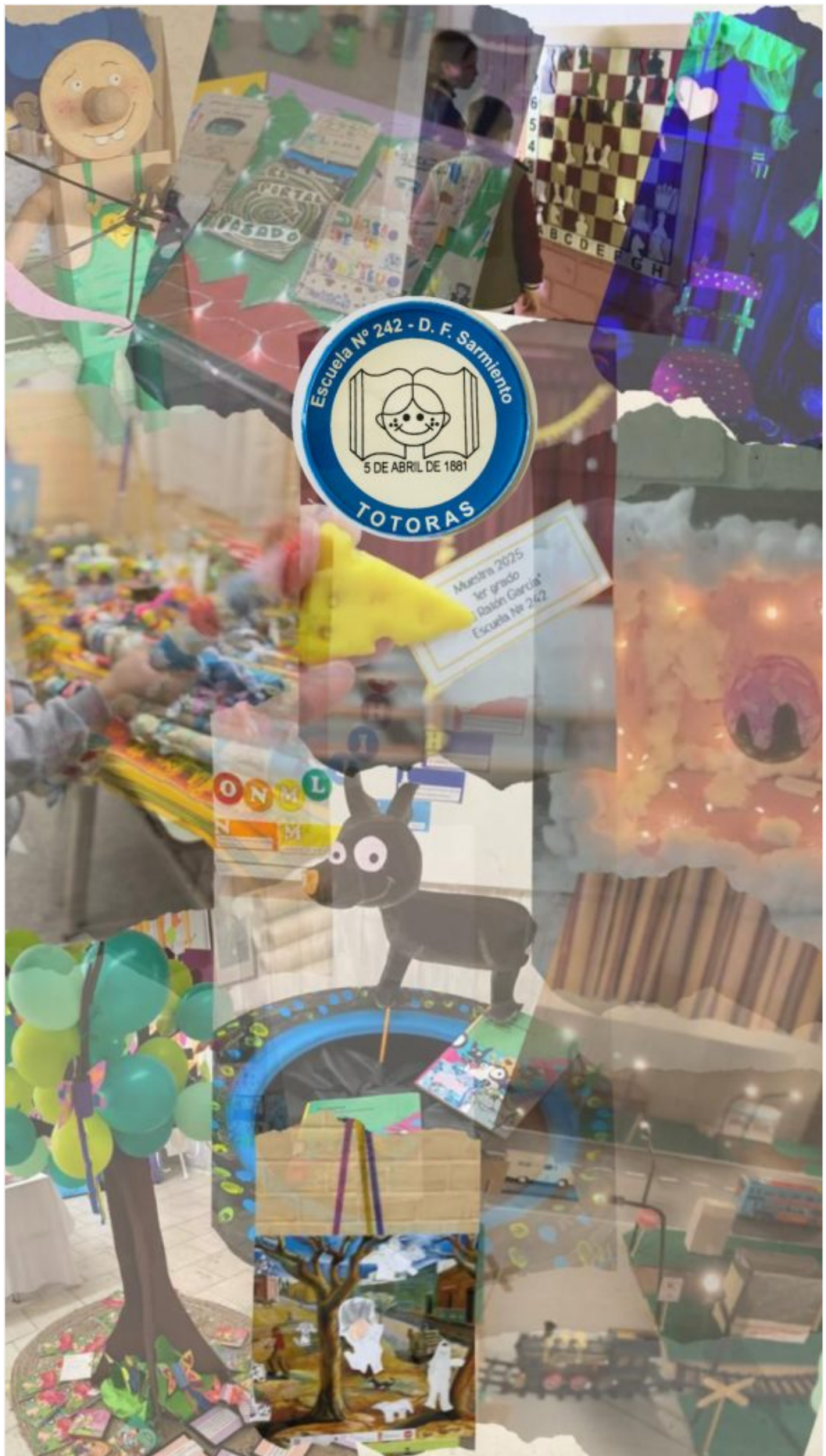


Sensibilizarte y potenciarte

Category: Comunidad Creativa

13 de febrero de 2026



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Alfabetización literaria. /Mi mundo a través de la fantasía literaria.

Pregunta impulsora:

¿Cómo transformar el aula en un espacio cultural e interactivo?

Contexto:

El siguiente proyecto se desarrolla en la Escuela Primaria Común Diurna N.º 242 “Domingo F. Sarmiento”, ubicada en la zona urbana de la localidad de Totoras.

Se fundamenta en la realidad de que, en numerosos hogares, los niños y niñas no disponen de libros ni tienen acceso frecuente a espacios que fomenten el hábito lector. Esta situación restringe sus oportunidades de acercarse a la literatura infantil, de experimentar el placer por la lectura y de fortalecer habilidades esenciales como la comprensión, la imaginación y la expresión oral y escrita.

Objetivo general del proyecto:

Favorecer el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la comprensión a través de la literatura.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- Estimular el interés por la lectura a través del contacto directo con el libro, siguiendo el camino de un autor.
- Revalorizar el libro como herramienta educativa, cultural y emocional.
- Estimular el disfrute de la lectura compartida en la comunidad de lectores.
- Convertir la escuela en un ámbito privilegiado para que los niños y niñas recuperen y fortalezcan aquel primer vínculo con el universo rico y complejo de la cultura literaria.
- Desarrollar el sentido estético y valorizar la palabra como creadora de mundos imaginarios.
- Establecer relaciones entre el lenguaje literario y otros lenguajes artísticos.
- Socializar las producciones académicas y estéticas.
- Brindar a los estudiantes, oportunidades de participar en situaciones comunicativas asumiendo diferentes roles.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Todas las áreas de primero a séptimo grado, junto a los transversales, ESI, Educación ambiental, convivencia escolar interactuando con las áreas artísticas.

Contenidos curriculares:

Contenidos prioritarios de todas las áreas que participan del proyecto.

Producto final esperable:

Jornada Anual Interactiva Literaria: “Mariño en cartelera. Pasen, lean e imaginen”
Durante dos jornadas se presentaran los trabajos realizados a partir de literatura seleccionada, abordando un mismo autor en los distintos grados. La propuesta contempla las características del alumnado, sus intereses y su etapa evolutiva, integrando exposiciones de producciones gráficas, juegos interactivos y experiencias lúdico-científicas. De este modo, se socializará lo aprendido con toda la comunidad educativa, promoviendo el disfrute del arte y la literatura a través de una muestra participativa.

Contar con un libro propio brinda a cada estudiante la posibilidad de establecer un vínculo personal con la lectura. Este recurso favorece la autonomía lectora, la apropiación de los textos y la continuidad del trabajo tanto en el hogar como en la escuela.

Como parte de la propuesta, además, se presentará un tráiler cinematográfico que recupera el trabajo realizado en años anteriores y promociona al autor y las obras seleccionadas para el presente ciclo lectivo.

El taller de teatro se desarrollará como un proyecto interdisciplinario articulado con las áreas especiales. Como producto final, los alumnos de sexto grado llevarán a escena la obra El Mago de Oz, en tres funciones destinadas al alumnado de la institución, escuelas invitadas y familias.

En adhesión a los 150 años de la ciudad de Totoras, los estudiantes de quinto grado desarrollarán el proyecto “Poemas que suenan y se dibujan”. El producto final será un cancionero colectivo que contará con la participación de artistas locales.

Asimismo, los y las estudiantes de sexto y séptimo grado estarán a cargo de la revista escolar, en la que narrarán y difundirán las noticias y experiencias más significativas de todos los grados.

Desde el área de Educación Tecnológica se llevarán adelante diversos proyectos:

“De los mecanismos a la robótica”, en segundo grado (Laboratorio del Juguete) y en sexto grado (robótica y circuitos eléctricos).

Automatización de maquinarias y construcción de un brazo hidráulico en séptimo grado.

Semaforópolis surge a partir de una problemática real identificada por el alumnado: cómo cruzar de manera segura la Ruta Nacional 34 y la Ruta Provincial

91 para asistir a los clubes de la localidad. Como respuesta, se diseñarán y construirán maquetas representativas que propongan soluciones a esta situación.

Todas estas actividades se desarrollarán de manera paralela en los anexos CER N.º 268 y 324, pertenecientes a la escuela sede.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025- 2026- 2027

Acciones a llevar a cabo:

Acciones previas:

Reuniones en comunidad para que tanto docentes y estudiantes, se apropien de este proyecto, lo enriquezcan con ideas y actividades surgidas de sus inquietudes y vivencias.

La comunidad educativa (docentes) acuerdan el autor a seguir, Luego se selecciona el libro literario teniendo en cuenta la edad cronológica y los intereses de los estudiantes.

Acciones – desarrollo:

Fortalecer el vínculo de los estudiantes con el libro como objeto de uso cotidiano y la responsabilidad de su utilización y cuidado. Apropiación del mismo.

Puesta en marcha de procesos de aprendizaje, de contenidos relacionados con el quehacer del lector y del escritor.

Interpelar las obras literarias.

Experimentar con todos los lenguajes artísticos.

Creación de proyectos áulicos de literatura.

Formación de equipos para la realización de diversas tareas y distintos roles.

Elección de temas que se abordarán en cada ámbito de la escuela.

Visita de bibliotecas populares.

Invitación a familias a narrar cuentos en los distintos espacios de la ciudad.

Escuchar canciones. Crear ambientes acogedores, con diversos recursos como música, almohadones, para el disfrute de la lectura.

Seleccionar un fragmento favorito para regalar a los vecinos de la ciudad.

Presentar una biografía del autor/a.

Intentar entablar contacto directo con el autor/a.

Grabar interpretaciones variadas de lecturas, usando herramientas digitales simples como grabadores, videos, collage digital, para enriquecer la expresión.

Materialización del proyecto:

Presentación de la jornada interactiva donde los estudiantes presentan de manera lúdica e integradora los saberes trabajados recorriendo el camino del autor. Las familias tienen un lugar de encuentro literario y cultural de alto valor estético.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Impresora 3d, kit musical, netbook, gafas realidad virtual, tv

Organizaciones aliadas:

Biblioteca Municipal- Municipalidad de Totoras – Radio local –

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización audiovisual , Arduino, programación de aplicaciones móviles y robótica, diseño e impresión 3D, diseño gráfico y editorial, herramientas digitales para el aula, Uso de Inteligencia Artificial.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Apropiación de las distintas obras literarias seleccionadas.
Socialización de las inquietudes y gustos por los proyectos realizados.
Impacto generado en la comunidad educativa y local.
Originalidad y expresión en las obras presentadas.
Retroalimentación a través del diálogo y puesta en común de las experiencias vividas.
Autoevaluación de los estudiantes y docentes una vez finalizado para identificar debilidades y fortalezas del proyecto por intermedio de rúbricas.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

A través de radio, página de la escuela, blog, entrevista, charlas. Audiovisuales. Presentación de la muestra en el ámbito escolar, en distintos espacios áulicos ambientados para tal efecto.

De los resultados:

Con una jornada anual interactiva cultural. La misma comenzó en 2021, eligiendo a diversos autores literarios argentinos, para que las infancias se apropien de un libro de literatura, conozcan al autor seleccionado por el equipo de docente, previamente consensuado. En el mes de septiembre se realiza año a año, socializando lo trabajado en clase, para hacer trascender las producciones de los estudiantes fuera del ámbito áulico.

Transformar el aula en un espacio interactivo y cultural significa convertirla en un lugar dinámico, creativo y significativo, donde los niños y niñas puedan explorar, participar, expresarse y aprender a través de diversas manifestaciones culturales y artísticas.

Ante esta realidad la escuela se vuelve un espacio clave para garantizar el acceso equitativo a los libros literarios y para fomentar el vínculo afectivo con la lectura desde edades tempranas.

Integrantes del proyecto:

Integrantes del proyecto:

Riva, Roxana

Flores, Gabriela

Scola, M. Alejandra

Almada, Graciela

Vega, Carla

Zacarias, Noelia

Linares, Karina

Franco, Andrea

Sarmiento, Julieta

Casco, Dario

Lanatti, Natalia

Leal, Marisel

Fenoglio, Claudia

Bella, Nerina

Moyano, Jorgelina

Juarez, Alicia

Heredia, Laura

Castro, Ivana

Unrein, Maria Gabriela

Puntunet, Alejandrina

Vaccarini, Angelina
Ruiz, Romina
Bianchi, Soledad
Bratos, Karina
Pousa, Juan Ignacio
Mengarelli, Sofia
Martinez, Natalia
Bellabarba, Paola
Cano, M. de los Angeles
Boero, Daniel
Gutierrez, Victor
Brunori, Marisol
Adorante, Daiana
Gomez, Agustin
Unrein, Dalma

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 35

Estudiantes: 457

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Riva Roxana Mariela.

Email del referente: esc242dfs@gmail.com