

Transformando espacios para habilitar y habitar

Category: Comunidad Pedagógica
12 de marzo de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Espacios y tiempos educativos

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos diseñar nuevos dispositivos lúdicos para transformar los espacios de nuestro jardín a través de la curiosidad, la indagación y la exploración de nuestros niños y niñas?

Contexto:

Desde nuestra institución proponemos ampliar la experiencia de los niños y niñas a través de salidas educativas que intensifiquen el proceso de aprendizaje. De este modo, salir del jardín permite mirar con otros ojos los contextos cotidianos y también acercarse a lugares que resultan menos conocidos”.

En este caso, los sitios a conocer serán “El Molino Fábrica Cultural” y “la Redonda”: espacios que buscan el contacto con las materialidades y la articulación de programas de construcción, vivencial y lúdico para todas las edades, como una forma de contribuir al fomento de los vínculos afectivos y sociales. Una usina de múltiples lenguajes y de acceso a bienes culturales; un lugar para jugar, aprender y compartir entre chicos y grandes, que posibilita el desarrollo de la observación y la exploración. Esto además nos inspirará a diseñar y construir nuevos dispositivos lúdicos para el patio de nuestro jardín.

Objetivo general del proyecto:

Generar situaciones problemáticas que provoquen la formulación de preguntas y los procesos de observación, descripción, reflexión crítica, sistematización y comunicación de la información indagada, dando a conocer lo realizado.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

- *Reconocer la diferencia que hay entre el ayer y hoy
- *Integrarse a la vida comunitaria a partir del reconocimiento y aceptación de las normas y reglas del comportamiento social.
- *Desarrollar juegos y habilidades en el jugar.
- *Participar activamente del paseo, respetando las consignas dadas por los guías.
- *Vivenciar experiencias de aprendizaje, a partir de la curiosidad, indagación, exploración y conocimiento del ambiente.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Ámbitos de experiencias

Alfabetización inicial

Experiencias ludomotrices, de la corporalidad

Ámbito de la experiencia del ambiente

Ámbito del conocimiento matemático

Para la formación personal y social

Juego

Contenidos curriculares:

Construcción subjetiva de los niños/as a través del diálogo, exploración. Escuchar con interés y formular preguntas sobre el tema de conversación.

Lectura de imágenes. Diálogo y debate.

El reconocimiento de secuencias de movimientos: antes, después, al mismo tiempo.

La iniciación en la evaluación progresiva del cierre del juego recuperando y verbalizando modos en el jugar.

La iniciación y participación paulatina en la cooperación y organización del espacio lúdico.

El reconocimiento, ejercicio y promoción de los derechos de las infancias.

Las relaciones entre las diversas actividades humanas que construyen comunidades y sostienen formas de vivir.

La valoración del patrimonio ambiental social y cultural: la identificación en las formas que el pasado se manifiesta en el presente.

Reconocimiento y uso de las relaciones espaciales que indiquen su propia ubicación y la posición de objetos y personas.

La construcción de la identidad personal, social y cultural, visibilizando diversidades socioculturales.

Juego de construcción, dramático con objetos y con el cuerpo.

juegos con objetos que le permiten experimentar.

Producto final esperable:

Exposición de fotos, videos, trabajos y juguetes confeccionados para nuevos

espacios de disfrute en el patio, inspirados a partir de los espacios El Molino y La Redonda.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024- 2025

Acciones a llevar a cabo:

- Visita a “El Molino Fábrica Cultural” y “la Redonda”: espacios que buscan el contacto con las materialidades y la articulación de programas de construcción, vivencial y lúdico para todas las edades, como una forma de contribuir al fomento de los vínculos afectivos y sociales.
- Inspirados por ambos espacios, se realizarán reuniones para diseñar nuevos dispositivos lúdicos para nuestro patio.
- Construcción de dichos dispositivos con los niños/as y sus familias.
- Registro fílmico y fotográfico del proceso.
- Exposición de los dispositivos, materiales y registro de fotos y videos, abierta a nuestra comunidad.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Materiales de descarte, caños plásticos, pizarras, tizas, mallas plásticas para entrelazado, telas, mangueras.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Video informativo digital, proyector, imágenes de los espacios a visitar.

Organizaciones aliadas:

El Molino y La Redonda.

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

- Capacitaciones sobre el juego y diseño de dispositivos lúdicos.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios:

- Anticipatoria: Expresión de sus ideas y opiniones. Participación de rondas de diálogos e intercambios.
- Durante: Experiencia directa ¿Se interesa por participar de las propuestas?
- Posterior: ¿Cómo fue la participación de los niños/as? ¿De qué manera se desempeñaron en los espacios?

Instrumentos:

Observación directa.

Narrativas

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Mediante encuentros con las familias y fotografías.

De los resultados:

Informes narrativos. Redes sociales

Integrantes del proyecto:

Maillier, Fernanda

Aranda, Jesica

Aguirrez, Graciela

Arrieta, Carina

Arteaga, Cristina

Daira, María

Ferreyra, Valentina

Galiano, Andrea

Machunske, Gisela

Mosconi, Nadia

Perren, Andrea

Sánchez, Verónica

Polimena, María Celeste

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 14

Estudiantes: 229

Apellido y Nombre del Referente de contacto: MAILLIER MARIA FERNANDA

Email del referente: ferchulucasmaey6@gmail.com