

Travesías en clave lúdicas

Category: Comunidad Pedagógica

24 de febrero de 2025



1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Espacios/El espacio como ámbito educador

Pregunta impulsora:

¿Qué elementos e instalaciones se pueden incluir en el diseño del patio del jardín, combinado naturaleza y múltiples ámbitos de experiencias, con los cuales podamos provocar desafíos de aprendizajes fomentando el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y las habilidades sociales?

Contexto:

El jardín está ubicado en la zona céntrica de Villa Constitución, lindera con otras instituciones como el CEF (Centro de Educación Física) y la escuela especial "Berta Guzmán" N° 2046 y la escuela primaria N°499.

Es un barrio antiguo donde la mayoría de sus habitantes son adultos mayores por lo tanto, el radio del jardín es amplio y recibe a familias de diferentes barrios, con realidades muy diversas.

El jardín es elegido por la comunidad educativa aunque en muchas ocasiones, implique tener que trasladarse en colectivos, bicicletas y motos.

Dentro de la ciudad, existen espacios clásicos destinados a las infancias. Por lo tanto, nos parece maravilloso poder ofrecer un espacio innovador y estético al cual, los niños/as no tienen acceso con facilidad dentro del ámbito público.

Objetivo general del proyecto:

Generar un lugar de encuentro entre las infancias, fomentando la exploración e interacción diversificando sus aprendizajes en relación a los ámbitos de experiencias que propone el diseño del Nivel Inicial de la provincia de Santa Fe.

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Desarrollar en el momento de juego en el patio habilidades sociales, emocionales

y cognitivas.

Desempeñarse con habilidades en variedad de juego; de manera creativa, juegos convencionales y reglados, disfrutar compartir interactuar con pares, establecer lazos de confianza, construyendo acuerdos para la resolución de problemas.

Sostener conversaciones con otros niños niñas y adultos, sobre sus juegos.

Compartir estrategias y resoluciones, formularse preguntas, sugerencias.

Ofrecer un espacio donde se pueda jugar solos en parejas, niñas y niños de toda la institución, eligiendo a qué se quiere jugar.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Ámbitos de experiencias: la formación personal y social. Convivencia y ciudadanía.

Ambiente.

Prácticas sociales de lectura y escritura.

Experiencias ludo motrices, de la corporeidad y la corporalidad.

Matemáticas

El juego y el jugar.

Las experiencias estéticas: artes visuales. Literatura.

Contenidos curriculares:

Construcción de los vínculos.

El conocimiento, la observación y la exploración del ambiente.

Exploración y descubrimiento de distintos tipos de juego.

La resolución de problemas.

Creación de espacios de juegos y escenarios grupales.

La producción individual y colectiva.

Producto final esperable:

Nuevos espacios y recorridos lúdicos en el patio considerando el juego como un contenido cultural-social. Se pretende generar nuevos desafíos, donde se enseñe y se aprenda lúdicamente, un ambiente institucional flexible, que respondan las singularidades de los niños/as convirtiéndose en un territorio motivador, enriquecedor.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

Elección y diseño de juegos provocadores.

Reuniones con diferentes actores para definir la compra de los insumos adecuados.

Adquisición de un dispositivo lúdico por vez.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Amplio patio.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Solicitar aportes a entidades de nuestro territorio: Asociación Cooperadora y FAE.

Organizaciones aliadas:

Fundación Acindar

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Asesoramiento sobre paneles lúdicos que estimulen la oralidad, sonoridades, etc.

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios:

Cómo resuelven los/as niños/as los desafíos, las frecuencias con que los eligen.

Qué sucede en las interacciones, los vínculos, si cambiaron o no los modos de intercambios.

Qué pasó con las habilidades sociales, ¿se evidencian nuevos modos de vincularse?

Impacto de los juegos en los estudiantes y en la comunidad.

Instrumentos:

Se documentará a partir de diferentes instrumentos de múltiples modos:

voces, reflexiones, preguntas, producciones escritas, registros fotográficos y

fílmicos. Será el material sobre el cual se retroalimenta la práctica para la toma

de decisiones.

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Observar y constatar que proponemos está generando los desafíos esperados, encuestas a las familias, los/as estudiantes; observaciones constantes y poder habilitar la palabra para que expresen sobre esa vivencia lúdica.

De los resultados:

Secuenciación de fotografías.

Del proyecto (su construcción): avances de obra a partir de un boletín informativo.

De los resultados (su implementación): convocar a inauguración de los juegos, en cada etapa del proyecto. Intercambios con otras instituciones.

Integrantes del proyecto:

Buiatti, Noelia
Calzolari, Rosana
Giménez Liliana
Santillán Nora
Scianca Melina
Zapata Rocío

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 7
Estudiantes: 120

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Liliana Giménez.
Email del referente: lilianagimenez1175@gmail.com