Un nombre para nuestro jardín

Category: Comunidad Pedagógica
30 de enero de 2025

1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Idntidad institucional/ Elección del nombre del jardín

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos entre todos elegir un nombre para nuestro jardín?

Contexto:

Este proyecto nace ante la necesidad de que la institución sea reconocida con un nombre y no con su número.
La identidad de una institución educativa se compone de varios elementos que la definen y la distinguen de otras.
Los principales componentes que contribuyen a la identidad de una institución educativa son: la misión y visión, esta define el propósito y los objetivos de la misma.
Valores: principios y creencias que guían las acciones y decisiones.
La historia y tradición: los orígenes, evolución y logros.
El nombre y logotipo: son los símbolos reconocibles que representan la institución.
La filosofía educativa: el enfoque pedagógico y metodología.
La cultura institucional: el ambiente y clima que se vive dentro de la institución.
La comunidad: estudiantes docentes, familias y demás personal.
La infraestructura y recursos: instalaciones, tecnología y materiales.
Estos elementos se entrelazan para crear una identidad única que refleja la esencia y el carácter de la institución educativa.
En esta oportunidad nos convoca la elección del nombre de nuestro jardín, ya que esto sería uno de los pasos fundamentales en la construcción de nuestra identidad y marca.
El nombre debe reflejar nuestros valores, misión y visión y ser reconocido y recordado por nuestra comunidad, por ello el nombre debe ser significativo y relevante para la comunidad que sirve y la participación de esta en la toma de decisiones es fundamental para garantizar legitimidad y aceptación.
Es importante como constructores de la educación posicionarnos en defender la identidad colectiva de nuestros espacios, de nuestras comunidades, de nuestra historia y, con la imposición del nombre, de NUESTRO JARDIN.

Objetivo general del proyecto:

Construir democráticamente la identidad del jardín, favoreciendo el desarrollo de la autonomía en los niños y su pertenencia a la comunidad educativa.

---

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

• Vivenciar experiencias que favorezcan la progresiva construcción de la identidad colectiva.
• Participar en experiencias que amplíen el horizonte cultural, favoreciendo el diálogo intergeneracional, desde una perspectiva intercultural.
• Adecuar el juego dramático al tema definido utilizando la información para enriquecer las acciones propias del rol asumido.
• Disfrutar, compartir e interactuar con pares en los momentos de juego grupal estableciendo lazos de confianza y construyendo acuerdos para la resolución de problemas.
• Reconocer y valorar la historia reciente local, regional y nacional como constitutiva de la memoria colectiva, desde las perspectivas de la interculturalidad.
Participar en propuestas que favorezcan el ejercicio de la construcción de una ciudadanía crítica, respetuosa, activa.
• Utilizar recursos digitales para la producción, recuperación, transformación y representación de la información en un marco de creatividad y juego que involucren conocimientos introductorios a la Robótica
• Disfrutar de ver manifestaciones artísticas interculturales en el espacio del jardín,
• Desarrollar una sensibilidad estética que se apropie del patrimonio cultural a partir del acercamiento y el disfrute de las manifestaciones artísticas, locales.
• Desplegar las posibilidades imaginativas a través del descubrimiento de los elementos del lenguaje visual, la experimentación y el manejo de técnicas, procedimientos, materiales y herramientas, para la producción de imágenes propias, colectivas.
• Explorar, descubrir, imaginar y combinar mediante la utilización de los conocimientos adquiridos para plasmarlos en producciones.
• Participar en la conformación de la identidad colectiva, a partir del reconocimiento de culturas, lenguajes e historias locales, provinciales, regionales.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Ámbito: LA FORMACION PERSONAL Y SOCIAL.CONVIVENCIA Y CIUDADANIA

Ámbito: EL JUEGO Y EL JUGAR EN EL NIVEL INICIAL
Ámbito: EXPERIENCIAS DEL AMBIENTE
Ámbito: EXPERIENCIAS ESTETICAS.

Contenidos curriculares:

Ámbito: LA FORMACION PERSONAL Y SOCIAL.CONVIVENCIA Y CIUDADANIA
• Los espacios educativos como espacios de concreción de derechos para las infancias y el ejercicio de ciudadanía plena.
• La construcción de la identidad social y cultural, visibilizando diversidades socioculturales.
• La deliberación y construcción colectiva de acuerdos institucionales.
AMBITO: EL JUEGO Y EL JUGAR EN EL NIVEL INICIAL
• Juegos dramáticos sobre ámbitos cotidianos (votación)
Ámbito: EXPERIENCIAS DEL AMBIENTE
• La participación ciudadana en acontecimientos de la vida democrática.
• La organización de la información y comunicación: uso de distintas formas de registro de la información, fotos y filmaciones.
• La reconstrucción de la memoria colectiva y los sucesos recientes, su reconstrucción a partir de diversas historias de vida.
Ámbito: EXPERIENCIAS ESTETICAS
• Los elementos del lenguaje a través de imágenes bi–tri dimensionales donde se aprecie y descubra: el color (en todas sus dimensiones), las formas (desde su clasificación, cualidades, recursos, organización, expresividad) y las texturas (táctiles y visuales).
• Los elementos de las Artes Visuales que se nos presentan en el entorno natural y social donde se aprecian las variedades de formas, colores y texturas.
• Las producciones propias y de sus pares.
• Los diferentes materiales y herramientas convencionales, no convencionales y cómo se construyen.
• Los elementos propios del lenguaje visual y su elección para producir imágenes expresivas teniendo en cuenta: forma, color, textura y espacio.
• Bidimensional: dibujo, pintura, grabado, collage y técnicas mixtas.
• Murales, carteles y pinturas en grandes dimensiones.
• Tecnologías: usos de medios digitales para la creación de imágenes editadas a través de programas que estimulen la creatividad.
• Las Artes Visuales en escenarios naturales, sociales y tecnológicos: galerías,
• Prácticas de lectura y escritura en las que las niñas y los niños se encuentren
• con lo literario,
• Exploración y contacto con los libros y materiales impresos.

Producto final esperable:

El nombre del jardín.

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

1- Etapa: lectura y puesta en marcha de las pautas establecidas de la actual resolución Provincial 852/91 “imposición del nombre de establecimientos educativos” ¿De qué manera está pautado este tipo de procesos?
2- Etapa: construir la identidad del Jardín democráticamente; el proyecto tiene que ser también un disparador para introducir a nuestros alumnos, y a toda nuestra comunidad educativa, sin dejar de reconocer los desafíos que esto implicaba, en su formación como ciudadanos.
3- Etapa: Generar propuestas, reconocer normativas; presentar candidatos; abrir el juego del debate; realizar campañas de difusión, confeccionar documentos, organizar la elección.
Se darán distintas tareas para su puesta en práctica.
4- Etapa: cierre de campaña. Para coincidir plenamente con una elección general, realizaremos ésta mediante voto secreto, universal y obligatorio, por lo que se debe implementar los medios que transparentaran lo mejor posible este acto; para ello confeccionaremos los documentos escolares de identidad, que los alumnos cumplimentaran con sus datos personales y su fotografía, y mediante el juego dramático, interiorizar a los alumnos a un aspecto de la vida social.
Interrogantes: – ¿Qué es votar? ¿para que se vota? ¿Cómo se vota? – ¿Cómo se llama el jardín? ¿Tiene un nombre? ¿Cómo podemos hacer para que tenga uno? Conversamos sobre ¿Qué significa tener un nombre? ¿Qué pasaría si no tuviéramos nombre? (retomamos lo trabajado en la secuencia leemos cuentos con personajes que tienen nombre propio).
Situaciones de enseñanza:
Mientras se desarrollan todas las situaciones de enseñanza, se tomarán registros escritos, fotográficos y audiovisuales. Luego de finalizada la propuesta se expondrá el video con todo el recorrido de trabajo de los niños.
• Indagación de saberes previos con respecto a la votación. La docente pregunta a los niños ¿Alguien sabe lo que significa votar? Ofrecer ver dos videos de Zamba. El primero Zamba pregunta ¿Qué es votar? Y el segundo video Zamba pregunta ¿Cómo se vota? Los videos permiten que los niños se acerquen a la información, a las respuestas, enriqueciendo, complejizando y dando lugar a nuevos conocimientos sobre la votación. La docente toma registro de los comentarios de los niños y prepara el escenario para el juego dramático previo a la votación definitiva, para que los niños desarrollen el juego de acuerdo a sus saberes previos.
• Encuesta y propuestas La docente envía una encuesta para que las familias

participen en la elección del nombre del jardín, cada familia podrá elegir un nombre y describir porque quiere que el jardín lleve ese nombre.
• confección de volantes de publicidad, boletas y DNI.
• La docente acuerda con el grupo sobre qué elementos necesitamos antes de realizar la votación y propone al grupo confeccionar los volantes de publicidad, boletas y DNI. Explicando la importancia y finalidad de los mismos. Cada candidato tiene la posibilidad, a través de sus representantes, de dar a conocer cuál era el más acorde para identificarnos institucionalmente. También tenemos que formar a los alumnos como ciudadanos; de esa manera trabajamos conjuntamente con cada sala. salas de 5 años: confeccionar sus documentos y ver la importancia de tener un nombre para incorporar el concepto de identidad. Por otra parte, también trabajan sobre la información de cada candidato y la historia de nuestro sistema electoral.
• La campaña se desarrolla entre afiches y clases armadas por cada uno de los representantes de cada lista. La campaña seguirá su curso, enriquecida por el entusiasmo de los alumnos; cada espacio será aprovechado para comentar sobre los candidatos o hacer publicidad.
• Se realizará un cierre de campaña, donde habrá representantes de los diferentes nombres propuestos. Votación La docente prepara el cuarto el oscuro. Con anterioridad se repartirán los roles, quien será el presidente de mesa, y sus fiscales.
• El día de la elección los niños concurrirán con sus padres a votar.
• Finalizada la votación, se da lugar al recuento de votos. En el momento de abrir la urna hay un miembro de cada lista para que todo sea lo más transparente posible.
• Exponer resultados. La institución hará difusión de los resultados, los expondrá por distintos medios: Facebook del jardín de infantes, grupos de WhatsApp, afiches en la institución y sus mediaciones, medios radiales y televisivos.
• Realizar murales, cuadros sobre el nombre elegido para realizar una muestra de arte en el jardín, con la colaboración del profesorado de arte.
• Proponer a la Escuela de arte de la ciudad, la realización de un mural alusivo al nombre elegido para el jardín.
• Realizar tarjetas de invitación para el acto con los niños de las diferentes salas.
• Realizar el acto de imposición del nombre, siguiendo los diferentes protocolos para tal fin, haciendo participe a toda la comunidad, como así también a las autoridades.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Familias, alumnos, docentes, asistentes escolares, directivo, espacios físicos, salas, SUM, galerías.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Cuentos, imágenes, papeles, cartulinas, afiches, fibrones, hojas, tijeras,

pegamento, urnas, votos

Organizaciones aliadas:

Medios radiales, televisivos, escuela de arte.

---

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

-Normativa vigente sobre imposición del nombre.

---

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Elegir un nombre que refleje la identidad y valores del jardín de infantes.
Involucrar a la comunidad en la toma de decisiones.
Crear una marca reconocible y recordada.
Fomentar la pertenencia y sentido de comunidad.
Proyectar una imagen positiva y profesional.

---

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Anunciar el proyecto a través de carteles, grupos de WhatsApp y reuniones con el personal y familias.
Recopilación de sugerencias. En un plazo de dos semanas invitar a las familias a sugerir nombres y
fundamentarlos, a través de buzón de sugerencias en la entrada del jardín.
Se seleccionarán de 3 a 5 opciones que cumplan con los criterios establecidos.
Publicidad de los nombres seleccionados.
Votación: realizar votación abierta a toda la comunidad educativa para elegir el nombre.
Preparación para el día y modo de votación.

De los resultados:

-Anunciar el nombre elegido a través de los mismos canales utilizados para la

convocatoria.
-Nivel de involucramiento de la comunidad educativa.
-Representatividad, el nombre refleja la identidad y valores del jardín.
-Originalidad; el nombre es único y distintivo.
-Nivel de aceptación del nombre entre la comunidad.
-Impacto, el nombre tiene un impacto positivo en la imagen del jardín.
-Análisis de comentarios y sugerencias.

Integrantes del proyecto:

ZAMAR ANALIA (DIRECTORA)
STENICO FABIANA (DOCENTE)
MEDINA MARCELA (DOCENTE)
CROGNI MARIA ELENA (DOCENTE)
PETROLI CLAUDIA (DOCENTE)
SANDOVAL TERESA (DOCENTE)
PICECH ELISABET (DOCENTE)
BIASONI ALEJANDRA (DOCENTE)
PAULIN ANGELICA (DOCENTE)
SABAREN JUDITH (DOCENTE)
ARCE DIANA (DOCENTE)
NUÑEZ STELLA MARIS (DOCEENTE)
LOCATELLI CLAUDIA (DOCENTE)

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 13
Estudiantes: 240

Apellido y Nombre del Referente de contacto: STENICO FABIANA ELISABET
Email del referente: stenicofabiana82@gmail.com