



Universidad Nacional del Nordeste
Facultad de Ciencias Económicas
3500 – Resistencia (CHACO)
República Argentina

RESOLUCIÓN Nº 3 6 0

RESISTENCIA, 10 DICIEMBRE 2020.

VISTO:

El Expediente N° 26-2020-01849; y

CONSIDERANDO:

Que en el mencionado Expediente obra una nota del Secretario de Extensión y Ejercicio Profesional, Magister Gerardo Santos Oliveira, a través de la cual eleva propuesta para la realización del Proyecto de Extensión – Actividad de Desarrollo y Transferencia Tecnológica, denominado **“Diseño y Construcción de Material Didáctico/Lúdico para Aulas Inclusivas. Una alternativa emprendedora con impacto social”**, conforme lo establecido en el marco de la Resolución N° 519/19 C.D. Anexo I – punto 1 apartado: Actividades de Desarrollo y transferencia tecnológica;

Que la actividad, está organizada conjuntamente con el Centro de Estimulación Terapéutica Temprana – (CETT) UEGP N° 100 y la Escuela de Educación Técnica N° 24 “Simón de Iriondo”;

Que, este proyecto tiene como objetivos, generar un puente con las organizaciones e instituciones educativas, culturales y sociales destinadas a la inclusión de niños, jóvenes y adultos con capacidades diferentes o discapacidad, cumpliendo con la participación en la construcción de una sociedad que integre y brinde iguales oportunidades; potenciar un equipo de trabajo interdisciplinario y en clave colaborativa para fomentar el crecimiento de emprendedores que, a partir del diseño y construcción de material didáctico/lúdico para aulas inclusivas, brinden herramientas a docentes de las mismas que faciliten procesos de enseñanza/aprendizaje; establecer una estrategia de alta eficacia para cerrar las brechas educacionales y fortalecer la cohesión social, implementando sistemas colaborativos de aprendizaje, vinculando proyectos productivos con propuestas formativas, como fruto de una labor interdisciplinar, de manera de poder contribuir con la continuación del proceso de enseñanza aprendizaje de aquellos educandos que, con distintas capacidades, puedan comulgar en un espacio de encuentro lúdico y educativo de manera simultánea en donde la inclusión no sea una utopía sino una hermosa realidad;

Que el Proyecto mencionado tiene como destinatarios a: Patricia Santos Oliveira – Emprendedora, Centro de Estimulación Terapéutica Temprana (CETT) UEGP N° 100 y Escuela de Educación Técnica N° 24 “Simón de Iriondo”;

Lo aconsejado por la Comisión de Enseñanza e Investigación;



Universidad Nacional del Nordeste
Facultad de Ciencias Económicas
3500 – Resistencia (CHACO)
República Argentina

Por ello:

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ECONOMICAS

RESUELVE:

ARTICULO 1°: Autorizar la realización del Proyecto de Extensión– Actividad de Desarrollo y Transferencia Tecnológica, denominado **“Diseño y Construcción de Material Didáctico/Lúdico para Aulas Inclusivas. Una alternativa emprendedora con impacto social”**, conforme lo establecido en el marco de la Resolución N° 519/19 C.D. Anexo I – punto 1 apartado: Actividades de Desarrollo y transferencia tecnológica, con las características que figuran en el Anexo I de la presente Resolución.

ARTICULO 2°: Establecer que el Proyecto de Extensión– Actividad de Desarrollo y Transferencia Tecnológica, denominado **“Diseño y Construcción de Material Didáctico/Lúdico para Aulas Inclusivas. Una alternativa emprendedora con impacto social”**, aprobado en el ARTÍCULO 1° tiene como destinatarios a: Patricia Santos Oliveira – Emprendedora, Centro de Estimulación Terapéutica Temprana (CETT) UEGP N°100 y Escuela de Educación Técnica N° 24 “Simón de Iriondo”.

ARTICULO 3°: Girar el presente Expediente a la Secretaria de Extensión y Ejercicio Profesional, a fin de proceder a la implementación del Proyecto de Extensión– Actividad de Desarrollo y Transferencia Tecnológica, denominado **“Diseño y Construcción de Material Didáctico/Lúdico para Aulas Inclusivas. Una alternativa emprendedora con impacto social”**.

ARTICULO 4°: Registrar la presente Resolución, efectuar las comunicaciones correspondientes y oportunamente proceder a su archivo.

Lic. Moira Carrió
Secretaria Académica
Facultad de Ciencias Económicas UNNE

Lic. María de los Arcos Martínez
Decana
Facultad de Ciencias Económicas - UNNE



Universidad Nacional del Nordeste
Facultad de Ciencias Económicas
3500 – Resistencia (CHACO)
República Argentina

ANEXO I DE LA RESOLUCIÓN N° 360

1. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

- 1.1. Denominación del Proyecto “Diseño y Construcción de Material Didáctico/Lúdico para Aulas Inclusivas. Una alternativa emprendedora con impacto social”.
- 1.2. Unidad académica: Facultad de Ciencias Económicas Departamento. Administración
- 1.3. Unidades Ejecutoras. Centro de Estimulación Terapéutica Temprana y la Escuela de Educación Técnica N° 24 “Simón de Iriondo”
- 1.4. Domicilio de la Unidad Ejecutora:
 - ✓ Centro de Estimulación Terapéutica Temprana
Calle y número: Saavedra N°167
Localidad: Presidencia Roque Sáenz Peña, Provincia Chaco
Código Postal: 3700
 - ✓ Escuela de Educación Técnica N° 24 “Simón de Iriondo”
Calle y número: Av. Vélez Sarsfield N° 20
Localidad: Resistencia, Provincia Chaco
Código Postal: 3600
- 1.5. Organismos y/o Entidades co-participantes (adjuntar convenio o aval explicito)
 - a) Centro de Estimulación Terapéutica Temprana (CETT) UEGP N° 100 Presidencia Roque Sáenz Peña Chaco.
 - b) Escuela de Educación Técnica N° 24 “Simón de Iriondo”, Resistencia, Chaco.
 - c) Profesora nivel Pre Primario Patricia Susana Santos Oliveira. Profesora (interina) de Cátedra Diseño y Construcción de Objetos y Materiales Lúdicos en Profesorado de Educación Inicial del Instituto (IES) René Favalaro de la ciudad de J.J. Castelli Chaco; Directora (en uso de licencia) del Jardín de Infantes N°171 de la ciudad de J.J. Castelli.
- 1.6. Palabras Claves: Emprendedurismo. Inclusión. Educación. Arte.

2. OBJETIVOS

Es MISIÓN de este proyecto generar un puente con las organizaciones e instituciones educativas, culturales y sociales destinadas a la inclusión de niños, jóvenes y adultos con capacidades diferentes o discapacidad, porque a través de ellas se cumple con la participación en la construcción de una sociedad que integre y brinde iguales oportunidades.

OBJETIVOS:

1. Potenciar un equipo de trabajo interdisciplinario y en clave colaborativa para fomentar el crecimiento de emprendedores que, a partir del diseño



Universidad Nacional del Nordeste

Facultad de Ciencias Económicas

3500 – Resistencia (CHACO)

República Argentina

y construcción de material didáctico/lúdico para aulas inclusivas, brinden herramientas a docentes de las mismas que faciliten procesos de enseñanza/aprendizaje.

2. Una estrategia de alta eficacia para cerrar las brechas educacionales y fortalecer la cohesión social es la implementación de sistemas colaborativos de aprendizaje. En esta línea de acción, se propone vincular proyectos productivos con propuestas formativas, como fruto de una labor interdisciplinar, de manera de poder contribuir con la continuación del proceso de enseñanza aprendizaje de aquellos educandos que, con distintas capacidades, puedan comulgar en un espacio de encuentro lúdico y educativo de manera simultánea en donde la inclusión no sea una utopía sino una hermosa realidad.

Aprender jugando es importante porque no sólo proporciona confianza en el alumno, sino que esta acción da placer y satisfacción a quien la lleva a cabo. Jugar permite al niño y/o joven desarrollar aspectos psíquicos, físicos y sociales, al experimentar emociones y expresar sentimientos. ¡El primer acto creativo de cualquier ser humano es jugar!

3. DESTINATARIOS (adjuntar aval explícito)

Patricia Santos Oliveira - Emprendedora

Centro de Estimulación Terapéutica Temprana (CETT) UEGP N°100

Escuela de Educación Técnica N° 24 “Simón de Iriondo”

4. MARCO TEORICO

Los **juegos recreativos** siempre deberían ser parte de la vida de las personas, porque cumplen un rol educativo, ayudan al estímulo mental y físico, contribuyen al desarrollo de la personalidad, capacidades, habilidades prácticas y psicológicas -memoria, concentración, desarrollo social-.

De allí su importancia a nivel:

- ✓ Físico motoras: jugando el niño puede, sin darse cuenta, aumentar su fuerza y el desarrollo muscular. Además, el juego puede ayudar a la sincronización de movimientos, mejorando la precisión gestual y el lenguaje.
- ✓ Intelectuales: desarrollándose tanto sensorialmente como mentalmente, mediante la comprensión de situaciones, la anticipación de acontecimientos, la resolución de problemas y la elaboración de estrategias.
- ✓ Creativas: estimulando la imaginación se desarrolla la inteligencia de los niños.
- ✓ Afectivas: aprendiendo a asimilar las situaciones vividas.
- ✓ Sociales: mediante hábitos de cooperación, ya que los niños descubren que para jugar se necesitan compañeros.
- ✓ Culturales: imitando modelos de referencia del contexto social en que se desenvuelve la vida cotidiana.



Universidad Nacional del Nordeste
Facultad de Ciencias Económicas
3500 – Resistencia (CHACO)
República Argentina

Este proyecto pretende reflejar un sin número de acciones afirmativas, enmarcadas no sólo en la idea de trabajo colaborativo, sino también en el concepto normativo de la **responsabilidad social**, considerada como “el compromiso, obligación y deber que poseen los individuos, miembros de una sociedad o empresa de contribuir voluntariamente para una sociedad más justa.

En esta época en donde los niños están siendo invadidos por los medios masivos de comunicación, existe el peligro real que el juego y la fantasía desaparezcan y no tenga ni el tiempo ni el deseo para dedicarse a la fantasía; más aún, se pierde el interés por mantener la atención en ciertos hechos educativos, ya que existen muchos elementos distractores externos ajenos a su realidad. Debemos ser conscientes que la radio, la televisión, los juguetes virtuales y la computadora con acceso a la Internet han venido para quedarse. Más allá de las discusiones sobre sus virtudes y limitaciones, inevitablemente ingresarán a la escuela. Pero no lo harán como una vitamina mágica cuya sola presencia reemplazará el currículo y mejorará los resultados.

En el aula, el docente utiliza un sin número de recursos para mantener la atención de los alumnos. Los **títeres** representan uno de ellos, siendo que son muñecos inanimados que adquieren vida a través de la energía que le proyecta su manipulador, llamado titiritero. A través de ellos se expresan ideas, conceptos, modos de actuar, se desarrolla la imaginación, se estimula la atención y favorece el proceso enseñanza-aprendizaje del estudiante. Otro elemento significativo a destacar está dado por el poderoso recurso didáctico para la enseñanza, debido al interés y al impacto que causan en los niños y niñas, y por qué no, en los adultos también.

Los títeres permiten trasladar a los alumnos de un espacio a otro captando la atención y facilitando el desplazamiento. En este sentido es uno de los pocos recursos que estimulan, al mismo tiempo, los tres canales de percepción: auditivo, visual y kinestésico, facilitando el aprendizaje. Por ello, se convierten en un recurso valioso y muy útil en el aula y en tratamientos psicopedagógicos, siendo que el maestro y/o el profesional puede explicar diversas situaciones como: entorno social, cultural e histórico, los niños aprenden jugando y teatralizando cada una de las situaciones de aula, como manera divertida para enseñar, para experimentar de modo libre y desprevenido, para sensibilizar a las personas con el mundo que los rodea.

Ellos constituyen sin duda una herramienta educativa muy interesante; así lo han entendido a lo largo de los años un número importante de educadores de los diferentes niveles formativos, tanto en lo que concierne a la educación reglada como a la no reglada.

SKULZIN Y AMADO (2006: 74) plantean que el taller de títeres como actividad escolar “es una herramienta que promueve el aprendizaje de diferentes conocimientos y habilidades a partir de situaciones de interacción social”. Al igual que otros recursos didácticos, deben cumplir normas de construcción, presentación y adaptación a las diversas actividades escolares, para que de esta manera logre que el desarrollo de los contenidos de enseñanza sea de forma efectiva y dinámica.



Universidad Nacional del Nordeste

Facultad de Ciencias Económicas

3500 – Resistencia (CHACO)

República Argentina

Para TILLERÍA (2003, p.11), “los títeres son un aliado pedagógico, pues permiten al niño comprometerse integralmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ayudándolo a ampliar todo su potencial”. (García, A., & Ferrari, M., 2012).

La magia que emana en un espectáculo de teatro guiñol implica reconocer el trabajo del titiritero, tal como lo menciona ROGOZINSKI (2001, p.11): “Los títeres son objetos inertes que tienen una vida prestada, infundida por el titiritero; él los anima, con su ritual maravilloso, colocándoles el alma en sus cuerpitos de mentira”.

Es aplicable así mismo, para:

- ✓ Para el asesoramiento psiquiátrico infantil.
- ✓ En el trabajo en áreas de tratamiento del duelo, y en pacientes con determinadas enfermedades peligrosas.
- ✓ En la preparación de los niños y las niñas para procedimientos médicos o cirugía.
- ✓ En los hospitales como recreación.
- ✓ En prisiones.
- ✓ En centros de adultos, y con personas con discapacidades.
- ✓ En escuelas especiales para niños y niñas con discapacidades físicas y de aprendizaje.
- ✓ Adultos jóvenes con algunas enfermedades, como la epilepsia.

Así, los títeres ofrecen a los estudiantes oportunidades de:

- ✓ Desarrollar la expresión creativa.
- ✓ Desarrollar la expresión oral espontánea.
- ✓ Perfeccionar el habla, la enunciación y la proyección de la voz.
- ✓ Practicar las destrezas de la lengua escrita, y aumentar la fluidez en la lectura oral.
- ✓ Desarrollar la coordinación y el sentido del tiempo.
- ✓ Mejorar el sentimiento de autovaloración en los niños.
- ✓ Incrementar la autoconfianza y la satisfacción personal.
- ✓ Liberarse de miedos, agresividad y frustraciones de formas aceptables.
- ✓ Desarrollar habilidades de interacción social.
- ✓ El arte de los títeres presenta una raíz histórica y transcultural.
- ✓ Aporta un efectivo medio de expresión para el uso terapéutico.
- ✓ La terapia con títeres consigue efectos en el plano terapéutico y en el artístico.
- ✓ Las culturas occidentales están más familiarizadas con el aspecto pasivo (como entretenimiento para observar), pero la participación activa ofrece un gran número de oportunidades terapéuticas.
- ✓ Los títeres aplicados a la terapia facilitan la comunicación en varias formas.



Universidad Nacional del Nordeste

Facultad de Ciencias Económicas

3500 – Resistencia (CHACO)

República Argentina

Esta propuesta pretende ser abordada interdisciplinariamente, en donde desde la perspectiva de la ADMINISTRACIÓN y ECONOMÍA generarán capacidades vinculadas con el desarrollo y fomento del espíritu emprendedor; toda vez que el diseño y construcción de material didáctico/lúdico puede y es, una alternativa de desarrollo emprendedor para un nicho de mercado específico (Instituciones educativas que incorporan/incluyen a niños con distintas discapacidades en aulas con otros niños que no las tienen y que, a pesar de los esfuerzos de los docentes no especiales, no disponen de material didáctico/lúdico que les permita desarrollar estrategias como las mencionadas ut supra de manera inclusiva). Esto no obsta sin embargo a que, el mismo material pueda ser utilizado (como de hecho lo es) en Instituciones educativas de enseñanza especial o de estimulación terapéutica temprana (como nuestra contraparte en este proyecto); pero que, en este caso particular, la cercanía con la emprendedora permite ajustar características de diseño, tamaño, materiales y cantidad entre otras, lo que se traduce en ventajas competitivas del producto (producto ampliado en los términos del Marketing – Kottler & Armstrong:2016)

A su vez, y atento a la característica de proyecto de extensión propuesto, se prevé la capacitación en temática propias del desarrollo emprendedor a saber: estudio de mercado, diseño de producto, análisis de costos y determinación de precios, microfinanzas, estrategias de marketing.

5. METODOLOGÍA.

5.1. Tipo de actividades a desarrollar:

- Capacitación virtual en temáticas vinculadas a: determinación de costos unitarios, estrategias de precios, microfinanzas, estrategias de comunicación.
- Socialización de los materiales didácticos/lúdicos en distintos entornos de enseñanza como retroalimentación de diseño y construcción para ampliación de inventario de productos
- Verificación de impacto previsto en la utilización del material didáctico/lúdico y retroalimentación
- Articulación con CETT y otras Instituciones Educativas que lo requieran para la utilización del material didáctico/lúdico (en esta oportunidad títeres) para verificación de utilidad y revisión de nuevos usos posibles o modificaciones al diseño. Previsto en formato virtual en primera instancia hasta tanto se instale la nueva normalidad.

5.2. Materiales / Técnicas a emplear:

- Materiales: reutilización de elementos, con lo cual se pretende abordar la temática de educación ambiental.
- Técnica: producción artesanal.



Universidad Nacional del Nordeste
Facultad de Ciencias Económicas
3500 – Resistencia (CHACO)
República Argentina

- Ej.: títeres diseñados y elaborados con goma eva y ropa reciclable/re adaptable/intercambiable para lograr la compenetración de los interlocutores humanos.

6. RESULTADOS ESPERADOS: (señalar a través de indicadores verificables los resultados esperados)

- Nivel de satisfacción de usuarios (profesores/educadores) con la manipulación y diseño considerando múltiples usos del material (indicador: muy útil/poco útil/nada útil; múltiples usos/usuarios limitados)
- Requerimientos de nuevos diseños sobre stock (diseños a pedido/diseños en stock)

7. PERSONAL AFECTADO AL PROYECTO

7.1. Director (adjuntar C.V.)

Apellido y Nombres: **GERARDO SANTOS OLIVEIRA**

Título: Doctorando en Cs. Económicas (UNNE) Magister en Gobierno y Economía Política (UNSAM). Especialista en Form. y Evaluación de Proyectos de Inversión (UTN FRRé). Contador Público (UNNE). Profesor Adjunto por concurso Cátedra Gestión de Empresas (FCE UNNE). Profesor JTP por concurso Cátedra Formulación y Evaluación de Proyectos (FCE UNNE).

7.2. Co-Director (adjuntar C.V.)

Apellido y Nombres: **AMALIA VIRGINIA OCAMPO**

Título: Lic. Administración (UNNE). Aux. Docente DS Cátedra Form. y Evaluación de Proyectos (FCE UNNE). Docente Taller de Costos para Emprendedores Sec. MyPme Munic. Ciudad de Corrientes.

7.3. Otros participantes (adjuntar aval explícito)

✓ Apellidos y Nombres: **MARTHA ELIZABETH ANTOLA**

Títulos: Magister en Ciencias Políticas, Contadora Pública, Profesora en Ciencias Económicas, Técnica en Administración y Gestión de Instituciones Universitarias. Empleada No Docente (FCE UNNE) y Profesora Titular de la Cátedra Contextualización (E.E.T. N° 24 “Simón de Iriondo”, Resistencia, Chaco).

✓ Apellidos y Nombres: **PATRICIA SUSANA SANTOS OLIVEIRA.**

Emprendedora. Profesora nivel Pre Primario Patricia Susana Santos Oliveira. Profesora (interina) de Cátedra Diseño y Construcción de Objetos y Materiales Lúdicos en Profesorado de Educación Inicial del Instituto (IES) René Favalaro de la ciudad de J.J. Castelli Chaco; Directora (en uso de licencia) del Jardín de Infantes N°171 de la ciudad de J.J. Castelli, Chaco.



Universidad Nacional del Nordeste
Facultad de Ciencias Económicas
3500 – Resistencia (CHACO)
República Argentina

7.4. Otras Instituciones participantes (adjuntar aval explícito)

- ✓ Nombre de la Institución: **Centro de Estimulación Terapéutica Temprana. UEGP n°100** Pcia. Roque Sáenz Peña, Chaco.
Personal a Cargo: Lic. Eduardo Estévez – Director; Lic. Yanina Cano – Directora.
- ✓ Nombre de la Institución: **Escuela de Educación Técnica N° 24 “Simón de Iriondo”**, Resistencia, Chaco.
Personal a cargo: Martha Elizabeth Antola – Profesora en Ciencias Económicas.

7.5. Formas de participación de los destinatarios del proyecto (en las distintas etapas: Elaboración, Desarrollo, Evaluación).

- ✓ Elaboración: Articulación con la Emprendedora, miembro del equipo de trabajo, para ofrecer una instancia de capacitación en las temáticas indicadas precedentemente
- ✓ Desarrollo: Articulación con las Instituciones contraparte para la interacción/utilización de material didáctico /lúdico en aula o uso educativo/terapéutico.
- ✓ Evaluación: Retroalimentación en términos de medición de impacto y resultados obtenidos para mejora continua.

8. PRESUPUESTO Y EQUIPAMIENTO

La presente actividad al ser en formato virtual y contar con la colaboración de emprendedora y participantes no requiere de presupuesto ni financiamiento.

8.1. Pase Patrimonial:

Al término del proyecto por autorización y en carácter de agradecimiento por parte de la emprendedora, destinará cinco (5) títeres a la Secretaría General de Extensión Universitaria, de la UNNE, para los fines que esa dependencia estime pertinentes.

9. PLAN DE ACTIVIDADES

9.1. Actividades Y cronograma

ACTIVIDAD/TAREA	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5
Módulo Costos					
Módulo Microfinanzas					
Módulo Marketing					
Socialización en aulas					
Retroalimentación					