

Ciao!!

JUNIO 2024 - AÑO 3 - Nº 19



ÍNDICE

Celebramos la Revolución de Mayo con una obra de teatro ciego Dante. Inicial	4
La Radio Hölters. Inicial.	11
28 de Mayo: “Día de los Jardines de Infantes y de la Maestra Jardinera” Hölters. Inicial	15
Talleres para desarrollar las habilidades socioemocionales Dante. Primaria.	17
Creando puentes de aprendizaje: innovación e inclusión en el aula. Hölters. Primaria.	22
Expresiones químicas: un viaje artístico por la alimentación y la salud. Dante. Secundaria	24
De estudiantes a maestros. El poder transformador de los alumnos como educadores. Dante. Secundaria.	28
Miradas al cielo Hölters. Secundaria.	30
Welcome party. CIEDA	34
Promoviendo la metacognición en el aula: el poder de los exit tickets. CIEDA	37
EABP. Enseñanza - Aprendizaje basado en proyectos: Características y requisitos de un buen proyecto. CIEDA	38

Para conectarnos con cualquier aprendizaje nuevo en nuestras vidas, necesitamos un nivel importante de bienestar personal. Debemos tomar conciencia de que somos lo suficientemente aptos para comprenderlo y necesitamos un entorno amigable que nos permita saber que podemos compartir lo aprendido con nuestros pares sin temores ni dudas, sino con alegría y confianza.

Todo esto es lo que pedimos a nuestros niños y jóvenes cuando entran a las aulas todos los días del año. Como docentes, nos esmeramos en enseñar de manera creativa y diferente todos los contenidos. Sin embargo, encontramos que las dinámicas emocionales y vinculares de nuestros alumnos imponen otra realidad: una pausa, un momento para reflexionar sobre qué les sucede, una mirada conciliadora, y una conexión con sus sentimientos para poder generar nuevamente un mejor clima de aprendizaje en el aula. Nuestros alumnos necesitan hablar y nosotros, mediar en sus relaciones vinculares casi sin tregua.

Los docentes ya tenemos claro que si no trabajamos estos aspectos, no podemos enseñar eficazmente. Las temáticas vinculares y las necesidades emocionales de los niños y las niñas nos demandan a los docentes ser cada vez más abiertos al contacto con nuestras propias emociones y las de nuestros estudiantes. Debemos atrevernos a ahondar un poquito más en nuestros sueños y en sus sueños, nuestros deseos y sus deseos, alegrías, tristezas y fortalezas.

Para lograrlo, podemos empezar por preguntarnos ¿cómo nos sentimos nosotros?. ¿Cuál es el clima que habita nuestro corazón? Les proponemos, antes de comenzar cada clase, revisar nuestro clima emocional para saber en qué condiciones estamos de contemplar y acompañar el desarrollo de las habilidades socioemocionales de nuestros alumnos.



¡Gracias a todos por los aportes!

¡Felicitaciones por tanto trabajo!

¡Bienvenidos!

Equipo CIEDA

“Celebramos la Revolución de Mayo con una obra de teatro ciego”

“Si no pudiéramos ver de repente, creo que sentiríamos mucha tristeza y miedo al principio. Pero me imagino que nuestro corazón sí podría ver. O tal vez podríamos ver con otros sentidos.

No creemos que haya una sola manera de ver, porque cada persona percibe las cosas de manera diferente. Eso es lo maravilloso de ser humanos y vivir en este planeta. Somos muy distintos pero también parecidos, y tenemos un corazón tan grande que nos permite sentir y entender lo importante que es ser diferentes.”

Apertura de Obra de Teatro Ciego, voces de Sala Arlecchino, 2024.

El teatro ciego es una forma de expresión artística que se realiza en completa oscuridad, sin ningún tipo de iluminación ni elementos visuales. El público debe dejar de lado el sentido de la vista y confiar en el resto de sus sentidos para percibir lo que ocurre en el escenario. Es una experiencia única e inmersiva que desafía los límites de la percepción y la imaginación. El público se convierte en parte activa de la obra, interactuando con los actores, los sonidos, los aromas y las sensaciones táctiles. Tiene como objetivo crear una conexión profunda entre el espectador y la obra, generando emociones, reflexiones y sensibilización sobre la realidad de las personas con discapacidad visual, en una experiencia tan personal como intransferible.

-Se realiza en completa oscuridad. No hay ningún tipo de iluminación ni elementos visuales. El público debe entrar con los ojos cerrados o vendados y permanecer así durante toda la obra.

-Se estimulan los sentidos no visuales. El público debe usar el oído, el olfato y el tacto para percibir lo que ocurre en el escenario. Los actores utilizan sonidos, aromas y objetos para crear el ambiente y la historia.

-Se crea una interacción entre el público y la obra. El público no es un mero espectador pasivo, sino que participa activamente de la obra. Los actores pueden acercarse al público, hablarle, tocarlo o invitarlo a moverse por el espacio.

-Se genera una conexión emocional. El teatro ciego busca provocar emociones e impresiones en el espectador, así como reflexiones sobre la realidad de las personas con discapacidad visual.



Primer acercamiento de la Salas Arlecchino a una experiencia de teatro ciego, gancho motivacional de la secuencia didáctica.

El objetivo pedagógico de esta propuesta, además de trabajar el hecho histórico contado por nuestros pequeños, fue tomar un recorte didáctico, un espacio cultural como lo es el teatro y comparar los espacios y paradigmas en cada momento histórico, acerca de la mirada hacia las personas con condiciones especiales.

Como dijo el psicólogo y pedagogo infantil Howard Gardner, “las artes son un medio privilegiado para desarrollar las inteligencias múltiples”. El teatro ciego es una forma de arte que potencia la inteligencia musical, la inteligencia espacial, la inteligencia corporal-kinestésica y la inteligencia intrapersonal e interpersonal.

Así, las docentes de sección, junto a la coordinadora de arte y la profesora de música, comenzaron a desarrollar la siguiente secuencia de actividades:

- Gancho motivacional: Experiencia de teatro ciego “El Encuentro De Las Hermanas”. Se conversa acerca de la experiencia vivenciada.
- Se investiga acerca de los distintos tipos de teatro a lo largo de la historia, tomando como recorte 3 principales:

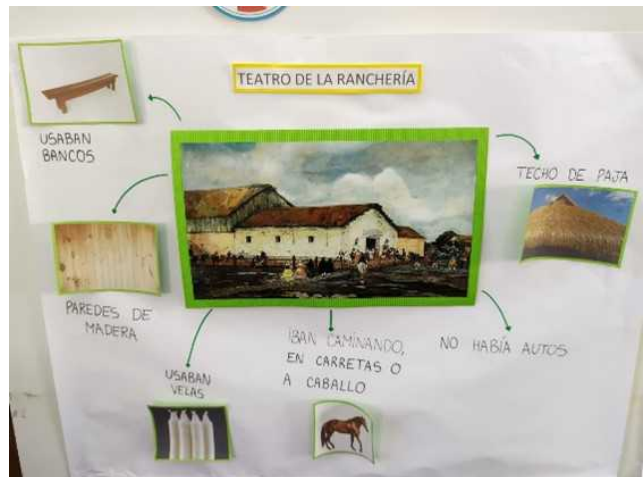
El teatro medieval, con los juglares como actores protagonistas.

El teatro de la Ranchería en la época colonial.

El teatro actual, incluyendo al teatro ciego más las experiencias personales de los niños. Se realiza lectura de imágenes para distinguir características.



- Regresando al teatro de la Ranchería, se investiga a través de audiovisuales y lectura de litografías las características puntuales del teatro ciego en relación a la época: como era en su interior, quienes tenían permitido ir y quienes no, donde debían ubicarse, etcétera. Se presenta el hecho histórico.



- La docente de música presenta un cuento sonorizado sobre la mañana del 25 de mayo, momentos previos a la declaración.



- Junto con la docente de música retoman el cuento sonorizado. En esta ocasión son los niños quienes reproducen los sonidos con elementos no convencionales a medida que transcurre el relato.





- La docente de sección retoma el argumento del cuento sonORIZADO para ubicarlo en contexto del hecho histórico.
- Se les propone jugar al teatro. Se dispone la sala con sillas, el escenario, el vestuario, los actores y el público. Los alumnos organizan pequeñas secuencias a dramatizar: un baile, una canción, una merienda. La docente de sección guía la toma de decisiones.



- Los niños aprenden junto a las docentes la canción “Todos Somos Pueblo”, de Soledad Pastorutti, para cantarla el día de la celebración.



- Se les propone presentar en el acto en celebración, una obra de teatro ciego realizada por ellos a las familias:
- o Se toma como referencia el argumento del cuento sonORIZADO trabajado en el área de música. Las docentes agregan pequeñas secuencias de diálogos para asegurarse la

participación de todos los niños y les proponen grabar sus voces para que el relato, desde el narrador hasta los personajes y sus diálogos, sean totalmente de los niños de Sala Arlecchino. Se preparó al fin, la obra “Susurros de un Pueblo” que contaba con 5 escenas.

- o Se disponen espacios silenciosos en el Jardín para ir convocándolos a grabar sus voces.

Quienes no desean participar con sus voces, lo hacen desde la realización de sonidos: galope de caballos, lluvia suave y tormenta, pasos, campanas del cabildo, etcétera.

- o Se graba la invitación a la fiesta para entregar a las familias de manera digital (grupos de whatsapp institucional) donde se los invita a una función del teatro ciego “LOS SUSURROS DE UN PUEBLO”, también realizada con voces de los niños en off.



- o Se prepara en el SUM del Jardín la sala de teatro para esperar a las familias: telas negras, sillas y antifaces. Las docentes esperan a los espectadores (familias de la sala) con elementos para despertar todos los sentidos acompañando el relato ya grabado por los niños con sus voces y sonidos.

Algunos de los elementos utilizados para generar sonidos, efectos táctiles y aromas en vivo fueron:

Escena 1: La Plaza Mayor:

- *Albahaca fresca*
- *1 rociador con aceite de naranja*
- *2 rociadores con agua.*

Escena 2: El río con las lavanderas:

- *Telas largas.*
- *Contenedor con pescado*

Escena 3: La Tertulia:

- *Olor a comida dulce o vainilla.*
- *Bolsas de plástico.*
- *Placas radiográficas*
- *2 rociadores.*

Escena 5: La Plaza Mayor

- *Platos, vasos, cubiertos, tazas.*
- *Palanganas con agua.*
- *Contenedores con cebolla.*

La intención era que todas las escenas estuvieran separadas por los climas musicales; el narrador casi no intervenía. El espacio sonoro era el que comunicaba. Algunas postales del día del acto por el Aniversario de la Revolución de Mayo:



Familias en plena función



Docentes agregando sonido y aromas en vivo a la obra.



Sala Arlecchino cantando con la docente de música.



Cantando el Himno Nacional.

Esta fue una experiencia diferente, innovadora y movilizante, que despertó mucha curiosidad e iniciativa en los niños, que puso a prueba su imaginación al máximo y permitió desarrollar habilidades no sólo cognitivas sino también emocionales y sociales en todos los actores que intervinieron desde los organizadores de la propuesta hasta los espectadores del producto final.

"La Radio"

Se piensa como un proyecto dinámico desde la sala y las distintas áreas.

Nos proponemos trabajar la radio como espacio de comunicación y de intercambio con los distintos actores de la comunidad.

Producir desde los distintos lenguajes expresivos y utilizando diferentes herramientas digitales, implica ofrecer a los niños variadas oportunidades de acción y comunicación; todo proceso de producción permite probar, improvisar ideas, expresarse, revisar y repetir adaptándose a distintas situaciones y desafíos.



CONTENIDOS:

Educación musical:

- La radio y su lenguaje (voces, efectos sonoros, música y silencio).
- El concepto de cortina musical y la música para publicidad.
- La escucha atenta y focalizada de estímulos sonoros.
- Intervención en las creaciones musicales e improvisaciones a partir de la producción y de la organización de sonidos en el tiempo.
- Participación activa en las dinámicas grupales y en las actividades musicales (interpretación, improvisación o creación) y logro de metas.

Educación digital:

Los dispositivos digitales y sus posibilidades para el registro, la producción y la grabación de sonidos. Uso del micrófono y parlante.

La edición del sonido utilizando aplicaciones informáticas.

Utilización de herramientas digitales como medio y recurso para comunicar.

Ampliación de universos culturales a partir del uso de recursos digitales.

Colaboración con otros/as al realizar producciones digitales.

Creación y experimentación utilizando el lenguaje propio de los medios de comunicación.

Prácticas del lenguaje:

Promoción de la expresión de las voces e intereses de los diferentes actores de la comunidad educativa.

Conversación acerca de distintos temas durante períodos cada vez más prolongados.

Educación Sexual Integral:

Recomendación de canciones, juegos, fundamentando en forma parcial, la opinión.

Escucha atenta de relatos de experiencias vividas y relato de las propias.

Intercambio de actividades con los demás en un clima de respeto y valoración por las diferencias.



PASO A PASO DE LA EXPERIENCIA:

1. Intercambio sobre qué es la radio, qué se hace en ella, si en la casa o alguna vez escuchan la radio. Como es un programa de radio. Se registran sus saberes previos.

2. Escuchamos un programa de radio virtual. Se conversa sobre el programa (presentación, temas/debates, música, avisos comerciales, cortina musical, finalización). Registramos los diferentes momentos.

3. Escuchamos diferentes radios de todo el mundo.

4. Retomamos la actividad anterior, recordando lo que escuchamos y lo que habíamos registrado. Se conversa acerca de los diferentes tipos de programas de radio que hay, preguntando ¿Qué escucha cada uno en la radio? Vemos cómo al igual que en la televisión, en la radio, hay diferentes tipos de programa, y cada uno de esos tipos de programas tiene características en lo que transmiten. “¿Qué escucha cada uno en la radio? ¿Y nuestras familias, qué escuchan? ¿Y si les preguntamos...?”

5. Armamos una entrevista para averiguar qué programas de radio escuchan las diferentes familias.

6. Se propone armar un programa de radio. Se elige entre todos, un nombre para el programa además de proponerles cómo será la presentación de las distintas emisiones. Se decide si habrá avisos comerciales, música, entre otros. Se crea y graba la cortina musical de la radio.

“La radio de sala de 5” permite al estudiante ser protagonista de su proceso de aprendizaje al ser partícipe y creador/a de sus propuestas, expresando sus ideas, intereses, gustos y preferencias a través de su voz grabada”.

La experiencia se presentó a las familias. Las estrategias de enseñanza que utilizamos fueron: discusión guiada, debate, socialización y aprendizajes.

Se utilizaron distintos recursos materiales y tecnológicos tanto para diseñar la experiencia como para implementarla, entre ellos:

¿Cuáles son los elementos de un programa de radio?

Estructura de un programa radial

Cómo identificar las partes del programa de radio

El significado de “cortina musical”

¿Qué es una cortina musical de radio?



EVALUACIÓN:

Se evalúa considerando avances, logros, dificultades en la adquisición de destrezas y aprendizajes y desarrollando indicadores inherentes al proceso de enseñanza. Se espera incentivar que los estudiantes asuman la evaluación como actitud y estrategia permanente de mejora de su capacidad como aprendices y del proceso seguido, así como de los resultados de su aprendizaje.

Lista utilizada como instrumento de evaluación:

1. ¿Desarrolla y profundiza aprendizajes a través de su participación en la propuesta?

2. ¿Mejora y profundiza su desempeño comunicativo, lingüístico y social, los sentimientos de pertenencia a la comunidad y la identidad?
3. ¿Fortalece sus capacidades creativas y expresivas? ¿Genera mensajes propios?
4. ¿Maneja estrategias para la comunicación interactiva exitosa (manejo del tono de voz, del vocabulario y del silencio)?
5. ¿Se vincula a través de la radio con diferentes áreas y niveles?
6. ¿Incorpora el trabajo cooperativo e integrador con otras áreas, niveles y actores institucionales?
7. ¿Valora y respeta las capacidades personales propias y ajenas?
8. ¿Comparte sus ideas, criterios, experiencias y se desenvuelve con naturalidad en contextos digitales?
9. ¿Intercambia ideas, registra y analiza haciendo uso de distintas herramientas digitales?



“28 de mayo “Día de los Jardines y de la Maestra Jardinera”

Celebramos esta fecha tan importante para el Nivel Inicial. El Jardín es el espacio de socialización, es un lugar donde los estudiantes descubren aptitudes que serán esenciales en su vida, ya sea para vincularse con su entorno o interactuar con sus pares, comunicarse, incorporar desarrollo y potenciar su creatividad e imaginación.

La fecha rinde homenaje a la docente Rosario Vera Peñaloza, quien dedicó su vida a la enseñanza y dejó una huella imborrable en la educación del país.





“Talleres para desarrollar las habilidades socioemocionales en la escuela”

Equipo de Orientación Escolar Dante Alighieri, Nivel Primario.

Entrevista a Sofía Róvere, psicóloga miembro del E.O.E Nivel Primario.



¿Qué inspiró a la ejecución de este proyecto?

Cada vez se toma más conciencia sobre la importancia de las habilidades socioemocionales, dado que la ciencia comprobó su alta implicancia en el éxito académico, en las relaciones interpersonales y sobretudo en el bienestar general de cada individuo. La escuela no debe dejar por fuera este aspecto, ya que ahora sabemos que es fundamental para el aprendizaje y para la formación integral de las personas. A partir de las diversas investigaciones y teorías actuales sobre las habilidades socioemocionales, nace la necesidad de incluir el abordaje de las mismas en la currícula escolar.

Es por eso que implementamos una serie de encuentros en formato taller sobre las HSE dentro del ámbito escolar y precisamente en cada grado. Además, incorporamos las HSE dentro del cronograma diario, para que cada alumno pueda reconocer y trabajar en sus emociones en momentos determinados del día. A continuación, se describe el proyecto de los talleres, inspirado por los avances científicos que vinculan las habilidades socioemocionales con el bienestar y el aprendizaje. Este proyecto también se basa en el diagnóstico de nuestros propios alumnos, quienes encuentran dificultades para gestionar sus emociones de manera adecuada, y en la importancia de abordar la dinámica grupal escolar, que posteriormente se reflejará en la sociedad que nuestros alumnos conformarán.

El proyecto está en línea con la *Inteligencia Emocional de Daniel Goleman*, en donde se entiende a las habilidades socioemocionales desde: el autoconocimiento, la conciencia del otro y la toma de decisiones. Estas habilidades, como todo aspecto de la vida, se ejercitan y se aprenden. La introspección, la reflexión, la empatía, la humildad, son herramientas claves en este proceso. El abordaje de las habilidades socioemocionales, no sólo

potencia el aprendizaje de los alumnos, sino que les enseña a vivir en sociedad y en consonancia con sus propios valores, esto significa que cada persona puede gestionarse para lograr un mayor bienestar que impactará de manera positiva en su entorno.

¿Por qué la escuela dedica tiempo a las emociones? ¿Esto no significa menor tiempo de aprendizaje?

Las habilidades socioemocionales están estrechamente relacionadas con el aprendizaje en múltiples niveles. Sabemos que, por ejemplo, las HSE mejoran del clima escolar generando un entorno escolar positivo y acogedor, donde se fomenta la empatía, la cooperación y el respeto mutuo, lo cual crea un ambiente propicio para el aprendizaje. Además, el trabajo en la gestión de las propias emociones hace que los niños se sientan seguros y apoyados emocionalmente, lo que permite una mayor apertura para aprender y participar activamente en clase. Por otro lado, la autorregulación emocional brinda mayores herramientas para abordar distintas situaciones de aprendizaje, el alumno logra situarse con pertinencia frente a diversas dificultades que pueda presentar un proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se brinda este taller en la escuela porque es un entorno clave para el desarrollo integral de los niños. La escuela desempeña un papel fundamental en la formación y preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida. Al ofrecer talleres de habilidades socioemocionales, la escuela reconoce la importancia de abordar las necesidades emocionales y sociales de los estudiantes para promover su bienestar general y su éxito.

¿Cuál es el esquema general del proyecto?

La planificación de la propuesta se pensó inicialmente con una temática y metodología específica a partir de las evaluaciones grupales que se realizaron a fines del año 2023. Iniciado este ciclo lectivo, se observó cada grado durante dos semanas con el objetivo de elaborar un diagnóstico que facilite la correcta aplicación de la propuesta.

Luego de esas semanas, a partir de lo registrado, se replanificó el proyecto. Pero, además, sucedió que a medida que los encuentros se desarrollaban, se vio la necesidad de repensar los encuentros siguientes, dado el dinamismo y las particularidades de cada grupo.

Por lo tanto, el esquema general del proyecto que inicialmente se pensó, sufrió y seguirá sufriendo modificaciones que creemos pertinentes para cada grado. Hasta el momento podemos describir lo que ocurrió en los grados y adelantar los siguientes ejes a trabajar:

	I Encuentro	II Encuentro	III Encuentro	IV Encuentro
1ro	Autoconocimiento. Presentación a partir de preguntas disparadoras acerca de ¿quién soy?	Confección de sociogramas a partir del registro del grupo de pertenencia y vínculos entre pares.	La identidad: creación de su propia bandera. <i>"La bandera se lleva siempre con orgullo, y siempre vamos a estar orgullosos de quien somos"</i>	Bingo de emociones para el registro y reconocimiento de emociones.
2do	Autoconocimiento. Presentación a partir de preguntas disparadoras acerca de ¿quién soy?	Confección de sociogramas a partir del registro del grupo de pertenencia y vínculos entre pares.	La identidad: creación de su propia bandera. <i>"La bandera se lleva siempre con orgullo, y siempre vamos a estar orgullosos de quien somos"</i>	Abecedario de la calma, para registro y reconocimiento de distintas herramientas que podemos implementar para gestionar el enojo, la tristeza, la frustración.
3ro	Autoconocimiento. Presentación a partir de preguntas disparadoras acerca de ¿quién soy?	Confección de sociogramas a partir del registro del grupo de pertenencia y vínculos entre pares	La frustración. Reflexionamos a partir de la lectura de un cuento. Confeccionaron carteles con mensajes positivos.	La identidad: a través de un juego partimos del conocimiento de uno mismo, para repensar la identidad del grupo.

4to	Autoconocimiento. Dinámica lúdica de presentación, reflexionamos sobre: ¿Qué aprendí de nuevo de mis compañeros? ¿Cómo nos sentimos al compartir quiénes somos? ¿Por qué creemos que a veces nos cuesta mostrarnos tal cual somos?	Confección de sociogramas a partir de encuestas que incluyen preguntas sobre los sentimientos hacia los compañeros, la percepción de sí mismo y del otro y las preocupaciones personales	Asamblea del grado. A través de la dinámica del semáforo nos propusimos metas y un camino para lograrlo.	La identidad: a través de un juego partimos del conocimiento de uno mismo, para repensar la identidad del grupo.
5to	Autoconocimiento. Dinámica lúdica de presentación, reflexionamos sobre: ¿Qué aprendí de nuevo de mis compañeros? ¿Cómo nos sentimos al compartir quiénes somos? ¿Por qué creemos que a veces nos cuesta mostrarnos tal cual somos?	Confección de sociogramas a partir de encuestas que incluyen preguntas sobre los sentimientos hacia los compañeros, la percepción de sí mismo y del otro y las preocupaciones personales	La identidad: a través de un juego partimos del conocimiento de uno mismo, para repensar la identidad del grupo.	Registro de las emociones a través de un juego: Preocupación, paciencia, desmotivación, vergüenza, calma, gratitud, etc.
6to	Autoconocimiento. Dinámica lúdica de	Confección de sociogramas a partir de encuestas que incluyen	La identidad: a través de un juego partimos del conocimiento de uno	Registro de las emociones a través de un juego:

La experiencia... ¿Qué te sorprendió de los alumnos cuando comenzaste a hacer los talleres?

- La responsabilidad y **compromiso** con los talleres. Desde el primer día, los estudiantes mostraron un interés genuino y una disposición activa para participar en todas las actividades propuestas. Su entusiasmo y dedicación fueron inspiradores y contribuyeron significativamente al éxito de cada encuentro.
- La **necesidad** evidente de tener un espacio cuidado y respetuoso donde poder hablar abiertamente sobre sus emociones y experiencias.
- La **confianza** con la que respondieron a las propuestas. Los alumnos se sintieron cómodos expresando sus opiniones y participando en actividades que involucraban compartir sus emociones y pensamientos. Esta confianza mutua entre los alumnos y el personal docente fue

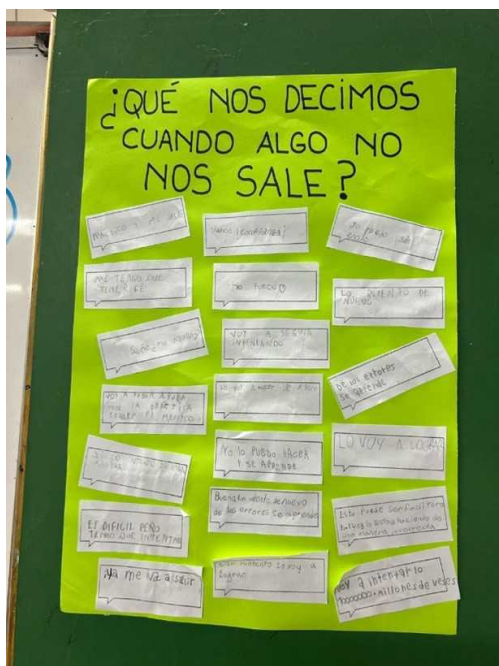


Ciao!!

- El **aprendizaje como proceso recíproco**, bidireccional. A medida que avanzan los talleres, los alumnos nos enseñan mucho sobre sus intereses, preocupaciones y particularidades. Sus comentarios y sugerencias nos permiten adaptar y ajustar la planificación de los talleres para que sean más relevantes y significativos para ellos. Esta retroalimentación continua nos ayuda a mejorar la calidad y el impacto de los talleres en el tiempo.

- **La potencialidad de la retroalimentación entre compañeros:** Escuchar las experiencias de un par genera mayor sentido de pertenencia y desarrollo de empatía, el intercambio de ideas, los debates y las puestas a prueba. No solo se trata de conocerse a uno mismo sino también el de conocer a los demás.

- **La creación de los sociogramas** permite observar de manera concreta cómo se conforman los vínculos en el grado. Esto permite trabajar mejor la dinámica grupal, la conformación de grupos de trabajo y los vínculos intrapersonales.

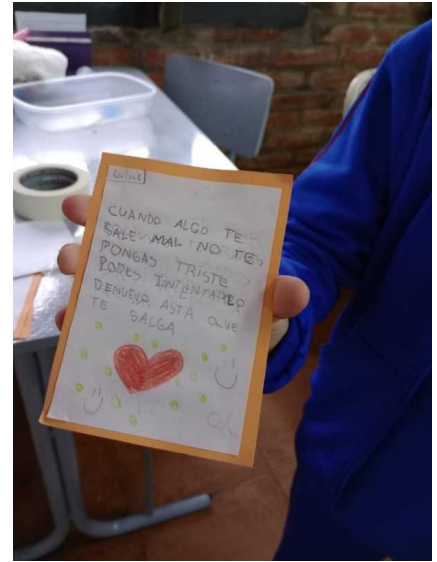
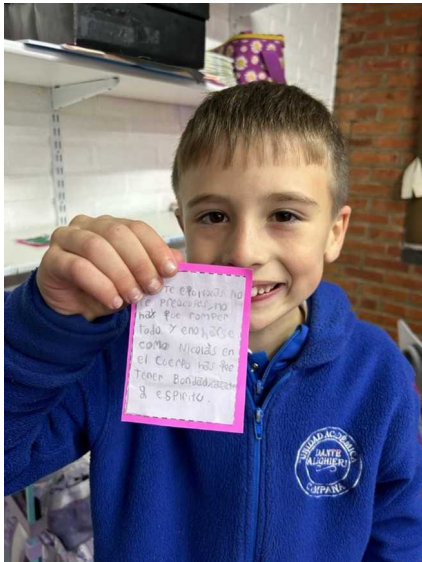


Podría pensar esta respuesta desde cada área que involucra la comunidad escolar, es decir qué es lo que despertará en los alumnos, en las familias y en el personal docente. Desde luego que para los niños un mayor autoconocimiento y autoestima, al aprender a identificar y gestionar sus emociones de manera saludable. Además, mejora las relaciones interpersonales, al desarrollar habilidades de empatía, comunicación y resolución de conflictos y también tendrán mayor capacidad para afrontar los desafíos académicos y personales con confianza y resiliencia.

En cuanto a la comunidad de padres, esperamos que tenga un impacto positivo en el ambiente familiar, que se instale la idea de que hablar de las emociones es importante y que

gestionarlas es un aprendizaje continuo. Por eso esperamos también, que las familias validen cada vez más a la escuela en la investigación de las emociones como objeto de estudio y los proyectos que se desprenden desde este lugar. Cuando se trabajan en conjunto con las familias, el proyecto se potencia.

Institucionalmente, implementamos el proyecto como prueba piloto y ya tenemos indicadores que nos permiten repensar la propuesta para mejorarla cada vez más. Este proyecto despertó asuntos individuales de los chicos que potenciaron su aprendizaje y otros que requirieron un abordaje personalizado, también las consideraciones grupales y tramas vinculares permitieron intervenciones específicas.



“Creando puentes de aprendizaje: innovación e inclusión en el aula”

En un mundo educativo cada vez más consciente de la necesidad de inclusión, nosotras, Florencia y Carolina, docentes de Inglés, hemos emprendido un proyecto significativo para atender las necesidades específicas de dos alumnas con planes de inclusión.

Durante los últimos dos meses, hemos estado desarrollando y utilizando cuadernillos especialmente adaptados e interactivos que no sólo apoyan su aprendizaje sino que también fomentan la integración y la equidad en el aula.

El Inicio del Proyecto

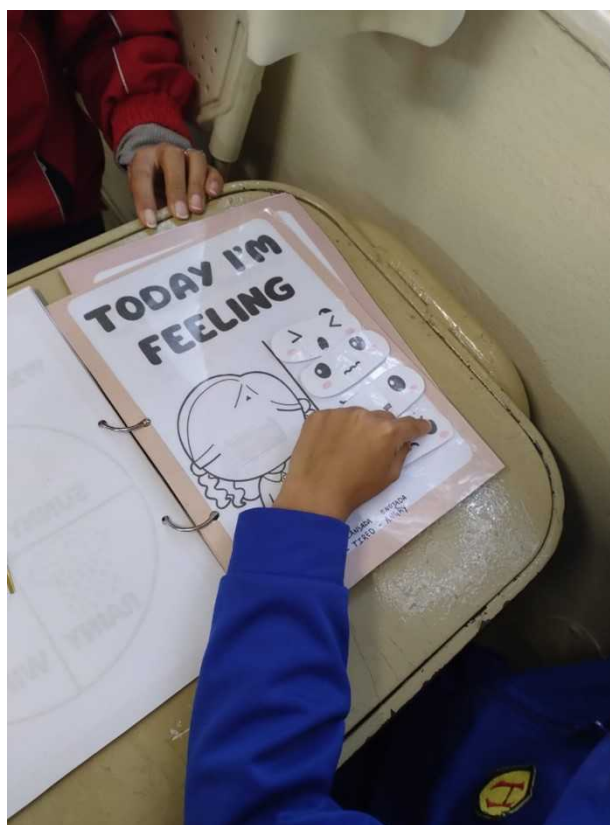
La idea surgió al observar las dificultades que nuestras alumnas enfrentaban al seguir el ritmo de las actividades en clase. Ambas niñas, dispuestas a adquirir nuevos conocimientos, tenían necesidades educativas particulares que no siempre eran cubiertas por los materiales estándar. Fue entonces cuando decidimos crear cuadernillos personalizados que pudieran ayudarles a superar estas barreras y aprovechar al máximo su experiencia educativa.

Diseño de los Cuadernillos

Cada cuadernillo fue diseñado teniendo en cuenta las capacidades y áreas de interés de nuestras alumnas. Incorporamos elementos visuales atractivos y ejercicios interactivos para hacer el aprendizaje más dinámico y accesible. Los cuadernillos no solo contenían ejercicios tradicionales sino también actividades que promueven la participación activa y el aprendizaje práctico.

Implementación y Resultados

La implementación de estos cuadernillos ha sido una experiencia profundamente enriquecedora. Desde el primer día, notamos una mejora notable en la participación y el entusiasmo de nuestras alumnas. Las actividades interactivas no sólo capturaron su interés sino que también les proporcionaron un sentido de logro y autonomía en su aprendizaje. Además, este proyecto no se limitó a ellas. Decidimos compartir nuestros cuadernillos con nuestros compañeros docentes, para que en un futuro cercano puedan utilizarlos con otros alumnos que tengan necesidades similares. Esta colaboración no solo va a amplificar el impacto del proyecto





sino que también promueve un ambiente de trabajo en equipo y apoyo mutuo entre los docentes.

Fomentando la Integración y la Equidad

Uno de los aspectos más gratificantes de este proyecto ha sido ver cómo los cuadernillos han contribuido a la integración de las alumnas en la dinámica de clase. Al tener materiales adaptados a sus necesidades, ambas alumnas pudieron participar más activamente en las actividades grupales, sintiéndose incluidas y valoradas. Esto, a su vez, ha influido positivamente en el resto de los estudiantes, fomentando una mayor comprensión y empatía hacia sus compañeras.

Reflexiones y Futuro del Proyecto

Este proyecto nos ha mostrado la importancia de la personalización y la innovación en la educación. Crear materiales que se ajusten a las necesidades individuales de los estudiantes no solo mejora su rendimiento académico sino que también promueve un ambiente de aprendizaje más inclusivo y equitativo. Estamos comprometidas a continuar desarrollando y mejorando estos cuadernillos, buscando siempre nuevas formas de integrar la tecnología y las metodologías activas en nuestro enfoque. Nuestro objetivo es seguir compartiendo esta experiencia con otros educadores y expandir el impacto positivo de este proyecto.

En conclusión, el desarrollo de cuadernillos adaptados e interactivos no sólo ha sido una actividad pedagógica exitosa, sino también una lección valiosa sobre la importancia de la inclusión y la equidad en la educación. Esperamos que este proyecto inspire a otros docentes a explorar nuevas formas de apoyar a todos los estudiantes, asegurando que cada niño tenga la oportunidad de alcanzar su máximo potencial

Prof. Florencia Guasconi

Prof. Carolina Stagnaro



“Expresiones químicas: un viaje artístico por la alimentación y la salud”

Informe sobre Química y alimentación, secuencia nº2: artística, 5to Sociales

Prof. Héctor Alasia

Durante todo el primer cuatrimestre y parte del segundo se desarrolla dentro de la materia Química en 5to Sociales, los contenidos de “Química y alimentación”. Estos incluyen 4 secuencias:

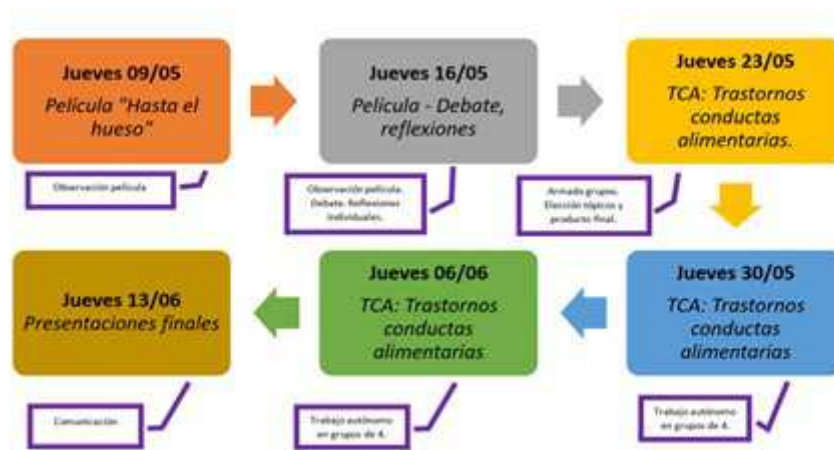
- la Nº1 se realizó por ABP sobre diferentes temas relacionados con la alimentación que trajeron los chicos, con productos finales de videos, revistas, presentaciones, etc; la nº2 se realizó con trabajo grupal autónomo con productos artísticos; la nº3 también se realizará con trabajo autónomo grupal cuyo contenido son las biomoléculas y alimentos y el producto final serán infografías; y la nº4 corresponderá al análisis de encuestas alimenticias realizadas a todos los alumnos de secundaria de la Dante, graficación de resultados y devolución a todos los cursos con tips y consejos para obtener una alimentación más saludable.

Nos vamos a detener en el detalle de la secuencia nº2 cuyo objetivo era trabajar las habilidades de adaptabilidad, responsabilidad, creatividad, trabajo grupal, conciencia social y comunicación, a través de los contenidos TCA: trastornos conductas alimentarias (Objetivos ODS3: salud y bienestar) y con productos finales artísticos. Los productos finales incluyeron: esculturas, cuadros, comics, collage de fotos, maquetas, folleto, obra de títeres, canción compuesta y ejecutada por la banda del colegio. La producción artística fue tan asombrosa que lo que iba a ser una presentación para los dos 5tos años se transformó en una muestra artística para toda Secundaria Superior de la Dante, con exposición de las obras y explicación de las mismas por los chicos, buscando concientizar sobre el problema trabajado.

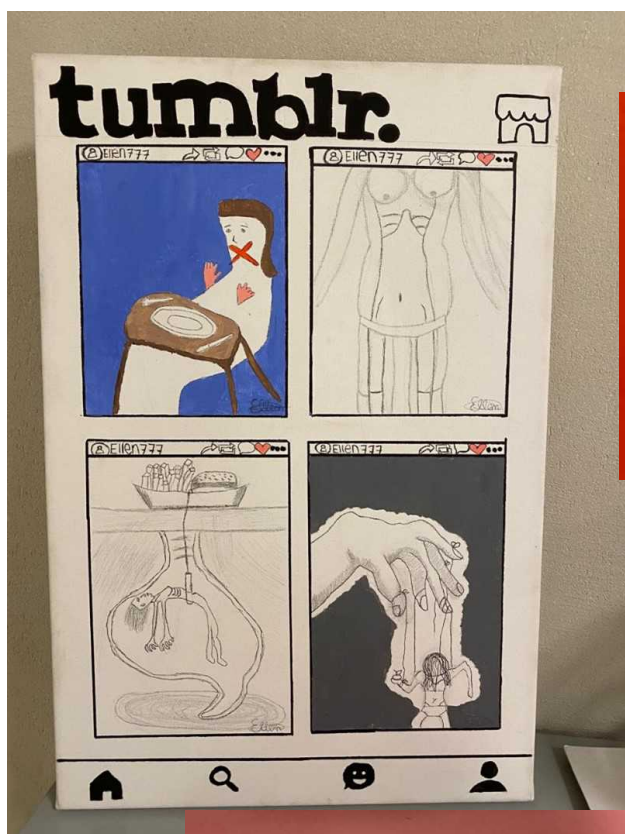
A continuación se brinda detalle de la secuencia:

- **Contenidos**
 - TCA: trastornos conductas alimentarias. Objetivos ODS3: salud y bienestar.
- **Soporte**
 - Videos: película “Hasta el Hueso”

- Google Forms
- Soporte elegido por cada grupo
- **Problema**
 - El impacto de los TCA en la adolescencia.
- **Preguntas**
 - ¿Por qué hay tantos adolescentes con TCA?
 - ¿Qué haría si le pasara a un amigo/a?
- **Proceso**
 - Habilidades:
 - Trabajo grupal: investigación por grupos de trabajo sobre diferentes tópicos que surjan de la pregunta.
 - Adaptabilidad: en el grupo y tarea a realizar.
 - Responsabilidad: atención y participación en el aula, pre entregas y entrega en tiempo y forma.
 - Comunicación: oralidad y uso de un medio idóneo al tópico elegido.
 - Conciencia social: generar un mensaje o posible solución sobre lo investigado.
 - Desarrollo del tema: observación de la película “Hasta el hueso” y breve explicación en clase sobre TCA. Debates y reflexiones. Trabajos de investigación. Realización grupal de productos artísticos.
 - Cronograma:
 - Jueves 09/05: observación de la película.
 - Jueves 16/05: debatir y reflexionar. Contestar en forma individual un Google Forms.
 - Jueves 23/05: presentación áulica de TCA. Formación de grupos, elección de tópicos a investigar y producto final.
 - Jueves 30/05: trabajo en grupo autónomo.
 - Jueves 06/06: trabajo en grupo autónomo.
 - Jueves 13/06: muestra de proyectos.
- **Producto final**
 - A elegir por cada grupo en diferentes soportes posibles:
Producto artístico: recreación dramática, obra de teatro, canción (producción propia), baile, cuadro, escultura, collage de fotos (producción propia), comics.
- **Evaluación**
 - Bitácora de la participación en los grupos y entrega final.



Compartimos imágenes de algunos de los productos:



Esta obra está inspirada en la película "Hasta el hueso", la cuál trata de Ellie, una chica que lucha contra su anorexia y problemas familiares. Nosotras quisimos recrear el perfil de Tumblr de la protagonista, ya que esta expresaba su dolor y trastorno alimenticio mediante sus dibujos publicados en esta red social. Constanza di pasquale, Antonina mammoli y Sofía montani

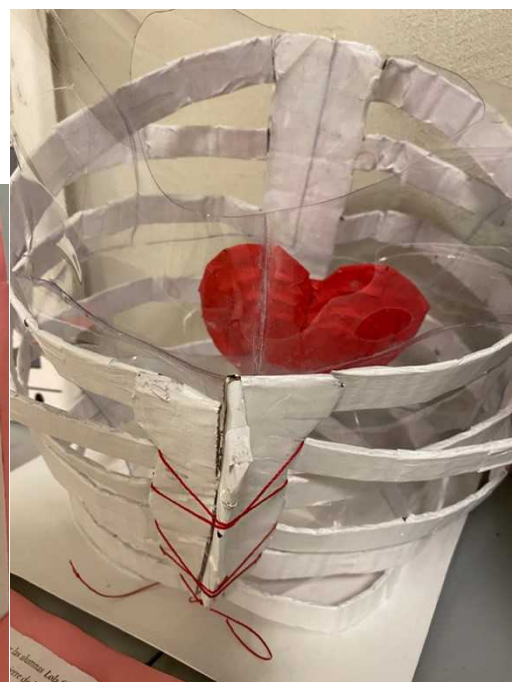
Esta obra fue realizada por las alumnas Lola Chifflet, Catalina Llanos Viega y Valentina López como cierre de la secuencia sobre desórdenes alimenticios trabajada en la materia química a cargo del profesor Héctor Alasia.

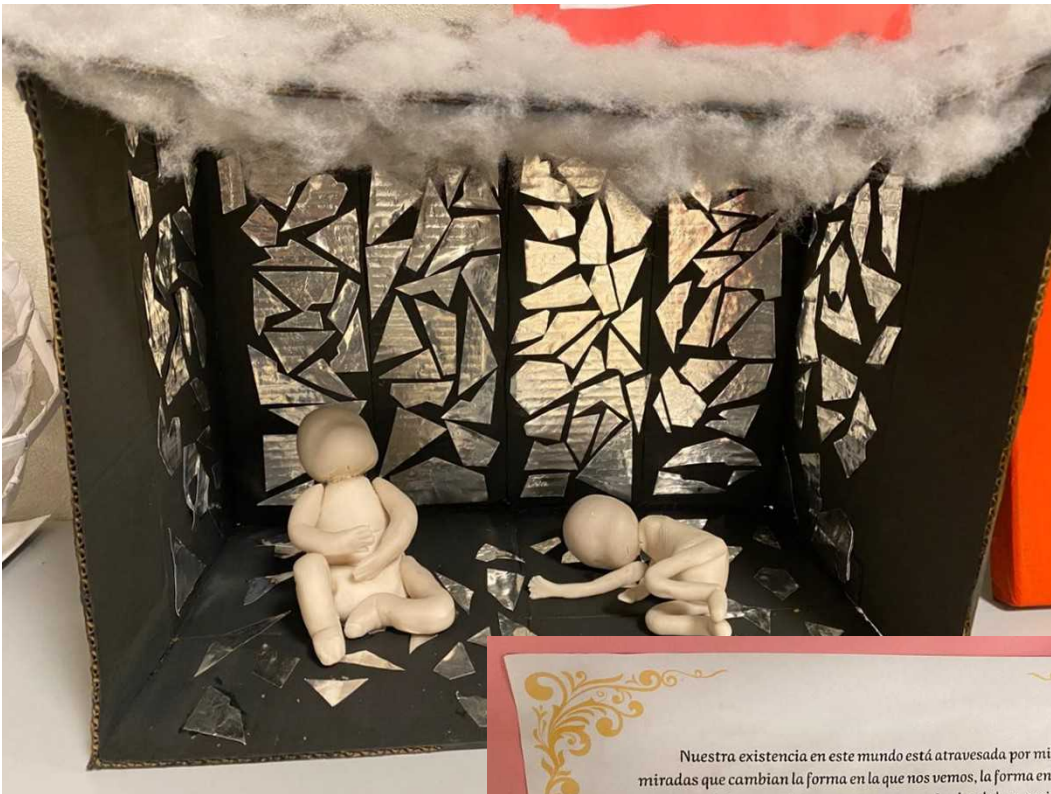
¿Que buscamos representar?

Lo primero que construimos fue el torso de acetato. La transparencia de este representa la desconexión de la persona con su propio cuerpo y la fragilidad del mismo que sufre esta enfermedad.

Luego construimos los huesos con cartón y papel. Estos representan el desgaste físico que un trastorno como este conlleva.

Y por último el corazón para mostrar que detrás de un desorden alimenticio hay una persona que necesita ayuda por lo que es necesario dejar de estigmatizar esta enfermedad.





Nuestra existencia en este mundo está atravesada por miradas, miradas que cambian la forma en la que nos vemos, la forma en la que nos comportamos, la forma en la que nos tratamos, miradas dulces, cariñosas, llenas de amor, tristes, viles, llenas de envidia. Cuando somos chicos estas miradas se deslizan por nuestra piel y caen al suelo, desaparecen, aparentemente sin dejar rastro. Cuando crecemos ecos de estas miradas pasadas vuelven, intensificadas, chocan con el reflejo y vuelven a entrar en nosotros. Y un día, sin darte cuenta, no soportas ver el espejo. Tus ojos se convirtieron en dos orbes que queman tu piel y lo único que queda es intentar volver a encontrarte dentro de esa carcasa a la que algún día llamaste tuya.



Dismorfia corporal

Esta maqueta representa el cuerpo y mente de una persona atravesando un TCA, ya sea bulimia, anorexia, atracones, etc. Buscamos demostrar cómo se ve una persona luchando contra esta enfermedad. Hay distintas cosas significativas en nuestra maqueta. Nosotras le encontramos un significado pero está a interpretación personal.

“De estudiantes a maestros: El poder transformador de los alumnos como educadores”

La práctica de que los alumnos de años superiores preparen actividades y enseñen idiomas a los alumnos de grados inferiores es una estrategia educativa que ofrece múltiples beneficios tanto para los estudiantes mayores como para los más jóvenes, así como para la comunidad educativa en su conjunto. Esta metodología se basa en principios de aprendizaje colaborativo y refuerza habilidades fundamentales en ambas partes.



1. Refuerzo del aprendizaje: Para los alumnos de años superiores, enseñar a sus compañeros más jóvenes representa una oportunidad única de reforzar su propio conocimiento del idioma. Al preparar lecciones y explicar conceptos, estos estudiantes deben consolidar y profundizar su comprensión del material. Este proceso de enseñanza refuerza su dominio del idioma y les ayuda a identificar y corregir posibles lagunas en su conocimiento.

2. Desarrollo de habilidades pedagógicas y liderazgo: Participar en la enseñanza proporciona a los alumnos mayores la oportunidad de desarrollar habilidades pedagógicas y de liderazgo. Planificar lecciones, gestionar una clase y adaptar su comunicación a diferentes niveles de comprensión son competencias valiosas que pueden transferirse a futuros roles académicos y profesionales. Estas experiencias fortalecen su confianza y capacidad para asumir responsabilidades.

3. Fomento del aprendizaje entre pares: El aprendizaje entre pares es una metodología educativa poderosa que promueve un ambiente de colaboración y apoyo mutuo. Los alumnos de grados inferiores pueden sentirse más cómodos y motivados al aprender de compañeros cercanos a su edad, lo que facilita la creación de un entorno de aprendizaje más relajado y accesible. Además, los estudiantes mayores pueden actuar como modelos a seguir, inspirando a los más jóvenes a esforzarse en sus estudios.

4. Establecimiento de lazos comunitarios: Esta práctica fortalece el sentido de comunidad dentro de la escuela. Al colaborar en actividades educativas, los estudiantes de diferentes niveles desarrollan relaciones interpersonales más sólidas y un mayor sentido de pertenencia. Estas interacciones positivas contribuyen a un ambiente escolar más cohesionado y respetuoso.

5. Promoción de la empatía y la responsabilidad social: Al asumir el rol de maestros, los alumnos mayores desarrollan empatía y una mayor comprensión de las dificultades y desafíos que enfrentan los más jóvenes. Esta experiencia fomenta un sentido de responsabilidad social, alentándolos a apoyar y guiar a sus compañeros de manera constructiva y compasiva.

6. Preparación para el futuro: Enseñar a otros es una habilidad valiosa en muchas áreas de la vida. Al involucrarse en la enseñanza, los estudiantes mayores se preparan mejor para futuros roles que requieran comunicación efectiva, gestión de grupos y liderazgo. Esta experiencia puede ser particularmente beneficiosa para aquellos interesados en carreras en educación, capacitación y desarrollo, entre otras.

En el marco de la conmemoración de un nuevo aniversario de la República Italiana, alumnos de 2do Año del Nivel Secundario junto con la profesora Silvana Veronesi prepararon juegos alusivos: verdadero/falso, crucigramas y sopa de letras que compartieron con los alumnos de 5° A y 5° B del Nivel Primario.

Pusieron en juego su creatividad y su empatía para que las actividades se desarrollaran en un clima agradable y relajado. Valoramos el esfuerzo y la disponibilidad para desarrollar las actividades.



“Miradas al cielo”



Profesoras: Lorena Candido-Martina Gillio - Sol Pusino- Gabriela Ballari

Primer año trabajó en un hermoso proyecto interdisciplinario que, a través de cuentos, mitos e investigaciones atrapó a los alumnos desde la imaginación y la curiosidad.

Este proyecto no solo aborda conocimientos de Ciencias, sino que también fomenta habilidades de lectura, escritura, creatividad, resolución de problemas y construcciones, entre otros.

La propuesta del proyecto surgió a partir de la pregunta motivacional:

¿Hay más estrellas en el cielo que granos de arena en el mar?

A partir de la pregunta los chicos trabajaron en una interacción constructiva donde expusieron sus ideas y conocimientos; este trabajo permitió la participación activa mediante discusiones en clase donde los alumnos compartían sus ideas, llegando a interesantes conclusiones.

Las conclusiones a las que llegaron los condujo a plantearse la siguiente situación problemática:

¿Por qué el Universo siempre fue tan importante para el hombre?

Es por ello, que desde las diferentes áreas los alumnos trabajaron para intentar dar respuesta a la relación del Universo con la Literatura, el Arte, las Ciencias y las Matemáticas.

En un primer momento socializaron con el Equipo Directivo, preceptores y algunos profesores su proyecto.

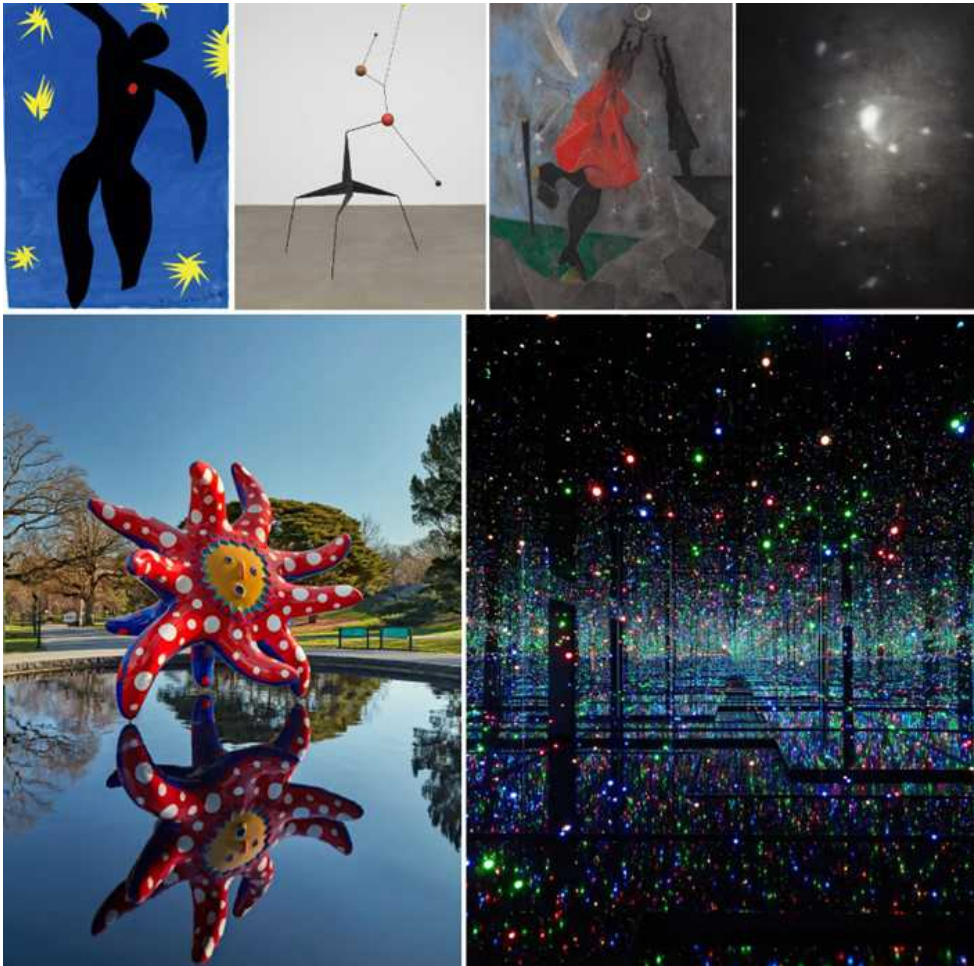
Luego desde las diferentes áreas investigaron:

- Desde Prácticas del Lenguaje: leyeron e investigaron sobre los diferentes mitos y la relación de estos con el Universo. Trabajaron mucho para saber que según la mitología griega el Universo comenzó con el Caos, un vacío infinito y desordenado. Pero, decidieron ir por más y junto a Ciencias Naturales investigaron sobre las Constelaciones, realizando una representación de la misma en formato papel que fue acompañada de un texto informativo.

Teniendo en cuenta las Habilidades Socioemocionales, los alumnos crearon “Mi propio Universo” donde plasmaron sus emociones, sus personas favoritas, sus gustos y preferencias, entre otros.

- Desde Arte: los alumnos aprendieron a realizar proporciones a partir de los datos tomados en Ciencias Naturales, comprendiendo la verdadera dimensión de los tamaños de los elementos a realizar y su disposición en el universo, comparando de manera efectiva las verdaderas diferencias de tamaños y distancias entre los planetas, satélites naturales y astros estudiados. Realizaron los objetos que formaron la instalación del planetario teniendo cuidado de respetar las proporciones a escala y las texturas visuales de los artefactos (planetas) realizados. También realizaron dioramas entre ellos la luna y su calendario y maquetas de satélites artificiales.

También realizaron trabajos de apreciación artística desde las obras plásticas que muestran la curiosidad y admiración del hombre hacia él en los diferentes momentos de la Historia del Arte. Además de Vincent Van Gogh, Yayoi Kusama y sus Infinity Mirrored Room, Georgia O'Keefe, Gerard Ritcher, Gustav Klimt, Nicholas Roerich, Fernand Leger, Paul Klee, Sol LeWitt, Alexander Calder, Víctor Vasarely, Rufino Tamayo, Matisse, etc.





Todo esto para comprender más la inmensidad del universo y la curiosidad del hombre hacia él.

- Desde Ciencias Naturales: los estudiantes se organizaron en grupos de trabajo para llevar a cabo investigaciones sobre los componentes de nuestro Sistema Solar guiados por preguntas que ellos mismos formularon. Se familiarizaron, también, con las distintas concepciones y teorías sobre el origen y organización del sistema. Por último, se acercó a los alumnos a algunas magnitudes y movimientos en el Universo, para profundizar en la concepción de éste, motivando la reflexión y la capacidad de razonamiento lógico, de imaginación y de abstracción, consolidando los conocimientos en un proceso gradual e intuitivo.
- en la concepción de éste, motivando la reflexión y la capacidad del razonamiento lógico
- Desde Matemáticas analizaron unidades de medida para reconocer el peso en los distintos planetas. Además, trabajaron con notación científica para poder operar de una manera más cómoda con números más grandes.

A partir de todo lo trabajado desde las diferentes asignaturas intentamos guiar a los alumnos hacia la comprensión de la dimensión del “Universo”, también de la fragilidad y pequeñez de la tierra en esa grandiosidad infinita y entender por qué el hombre se sintió atraído hacia él y el misterio que generó durante siglos y que aún hoy genera en el ser humano, que lo lleva a seguir explorándolo. Observar la dimensión de la tierra en proporción a los demás planetas y astros, observar el pequeño lugar del hombre ante la inmensidad del todo, ayuda a interpretar lo frágil que es la humanidad al estudiar el caos que se generó a partir de un evento...El Bing bang. Esto los llevó a tomar dimensión del por qué de la metáfora utilizada como pregunta disparadora *¿Hay más estrellas en el cielo que granos de arena en el mar?*.

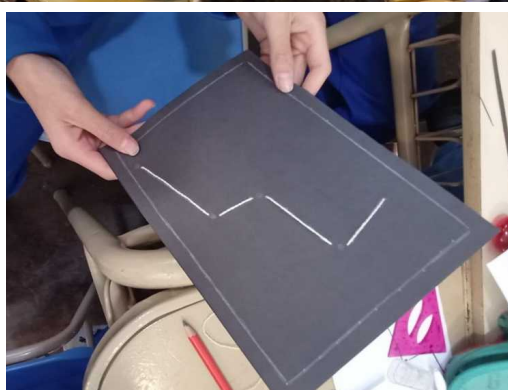
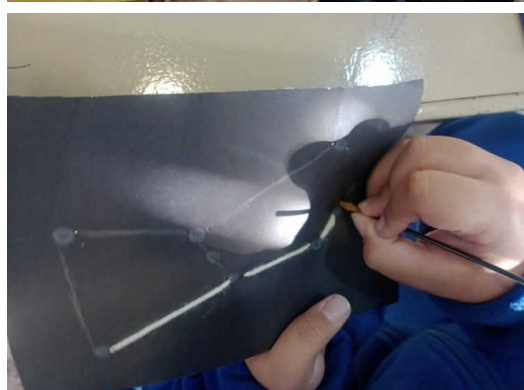
Este proyecto busca cambiar miradas. A partir del trabajo realizado pretendemos que aquellos que participen en la instalación, todas las personas que tomen contacto con el planetario y las actividades expuestas al levantar la vista en “una noche estrellada” ya no vean sólo estrellas sino que experimenten como ese cielo que alguna vez fue el



límite ya se ha corrido. Que no se acaben los interrogantes, que la imaginación los lleve a pensar en más que una sucesión de eventos del cual surgimos como una mera consecuencia ya sabida. Debemos mirarnos como la maravilla que somos, nosotros “los terrestres”. Esta experiencia nos llevará a ser conscientes de lo efímero del paso del ser humano en este universo y que comprendamos que quizás no sea solo nuestro. Que los lleve a no dejar de preguntarse qué hay más allá? pero sin dejar de admirar y de cuidar nuestro pequeño lugar en el universo aquí y ahora.

Estamos seguros de que este proyecto enriqueció el aprendizaje de los alumnos y los hizo ver el Universo con ojos nuevos y curiosos dejando muchas puertas abiertas para seguir trabajando.

¡Qué gran trabajo Primer Año!



"Welcome party"



On 3 June, we, second-year students, hosted a welcome party for the first-year students from the English Teacher Training College. We wanted to create a tradition in the English

Department and to create a bond between both groups. The second year chose the theme student, which was Dracula since it was related to British literary culture.

By choosing Dracula, we not only celebrated a classic piece of literature, but we also aimed to create an engaging and memorable experience for the first-year students. The character of Dracula from Bram Stoker's iconic 1897 novel holds a lasting cultural impact even in our current times. Hosting an event themed around such a renowned figure allowed us to connect British literary heritage while also having a fun and immersive atmosphere. We dearly hope that this tradition continues with each year holding a themed party of a different British novel and/or culture so that the English Department has a defined place in CIEDA.



Our afternoon was divided into three parts: a pre-task ice breaker game, a core-task a role-play game, and a final-task metacognition activity. We began with the "En palabras" card game to break the ice and



get to know each other better. This game encouraged everyone to disconnect from their phones and connect with each other, with cards categorized into "perspectives," "presentation," "depth," and "decompress." This session helped build an emotional environment, letting us see different facets of each other that we had never shown before.

Next, we played a role-play game called "Dracula", which is based on the well-known game "La Mafia" or in the American version "Werewolf". We had plenty of fun playing, laughing a lot while we argued, created story backgrounds for our roles, and tried to guess who

Dracula was. It is an interesting, competitive, and clever game for developing great arguments and thinking structures in order to win the game. We concluded with a time capsule activity, where first-year students wrote letters to their future selves and included plans for the year to do with second-year students. The items were placed in a chest which we are planning to open at the end of the current year.

To conclude, we gifted them a souvenir with different items that we considered a kind of encouragement for them to face first-year of the English Teaching Training College. Together, these activities not only created memorable experiences but also are the beginning of the traditions that we want to set for the English Department of CIEDA.

Victoria B., Victoria A. y Agustina

Estudiantes de 2^{do} año Profesorado de Inglés – CIEDA

Celebración de bienvenida

El día lunes 3 de Junio llevamos a cabo el té de bienvenida para los estudiantes del primer año del Profesorado de Inglés, organizado por el grupo de estudiantes de segundo año del

mismo profesorado. La temática de esta reunión fue "Dracula", elegido por los estudiantes de 2° año ya que es parte de la cultura literaria británica.



Esta actividad fue pensada para que los alumnos de ambos cursos puedan conocerse e interactuar dentro de la institución. Durante el evento se llevaron a cabo distintas actividades y juegos, entre ellos, la primera actividad fue pensada a modo de presentación y para crear un vínculo amistoso entre ambos cursos. A modo de presentación, los estudiantes de 2° explicaron el por qué habían elegido la temática para la reunión.

Luego, se llevó a cabo el primer juego, "En palabras", que consiste en primer lugar en desconectarse para conectarse, dejando los celulares a un lado. Las cartas están divididas en "perspectivas", que hace alusión al debate, la curiosidad y el respeto por miradas diferentes, "presentación" para

incursionar en uno mismo y presentarse ante otros, "profundidad" para tratar sobre lo emocional, y "descomprimir para equilibrar la profundidad de las conversaciones y disfrutar la liviandad. Este juego fluyó con soltura, llevándonos a descubrir facetas del otro y de uno mismo, nos emocionamos, reímos y hasta lloramos, aliviando el ambiente y relajándonos para la siguiente actividad. Esta segunda actividad

Consta en un juego de rol llamado "Mafia" o "Werewolf". adaptado a la temática de la

velada: "Dracula", donde cada participante actúa como un personaje dentro del juego habiendo dos villanos, campesinos, una vidente, un joker y un doctor. Es un juego de debate y competencia, donde el objetivo es matar a los Dráculas. Una vez terminada esta actividad pasamos a la cápsula del tiempo donde cada estudiante de primer año tenía que

escribir un mensaje para ellos mismos para el futuro, y además, una actividad que quieran realizar con segundo año, como ir al teatro o alguna otra salida, Esta cápsula del tiempo se

abrirá a finales de este año. En simultáneo a todas estas actividades había una mesa dulce con budines, cookies y té, para que todos los presentes pudieran disfrutar. Para finalizar, los estudiantes de segundo año entregaron souvenirs a cada una de los compañero/as de primer año: eran pequeñas bolsas que dentro llevan varios regalos, cada uno con un significado especial para ayudar a los estudiantes de primer año a transcurrir este ciclo lectivo. Una vez más nos emocionamos con las lecturas de dichos significados y concluimos la reunión con mucha alegría de haber cumplido nuestro objetivo.

Verónica, Andrea y Catalina

Estudiantes de 2do año Profesorado de Inglés



“Promoviendo la metacognición en el aula: el poder de los exit tickets”

La **Metacognición** se refiere a la habilidad de los estudiantes para ser conscientes y reflexionar sobre sus propios procesos de pensamiento y aprendizaje. Cuando hablamos de metacognición nos referimos al conocimiento de las estrategias cognitivas (cómo aprendemos) como también a la regulación de estos procesos (cómo monitoreamos y regulamos nuestro aprendizaje) (Flavell, 1979). Fomentar la metacognición en nuestros estudiantes ayuda a que puedan convertirse en personas más autónomas y efectivas, capaces de reflexionar sobre sus métodos de estudio, las estrategias que utilizan y así puedan realizar ajustes y mejorar continuamente.

Los **exit tickets** o "boletos de salida" son una herramienta de evaluación formativa que se utiliza al final de la clase para obtener retroalimentación inmediata sobre lo que los estudiantes entendieron como así también sobre sus propias percepciones. En otras palabras, el docente pide a los estudiantes que respondan una pregunta o completen una tarea breve antes de terminar la clase.

Algunas razones por las que los exit tickets son importantes para fomentar la metacognición y mejorar el aprendizaje de nuestros estudiantes son:

1. Reflexión Inmediata:

Los exit tickets obligan a los estudiantes a reflexionar sobre lo que han aprendido en la clase ya que deben pensar activamente sobre los conceptos discutidos y debatidos recientemente.

2. Evaluación Continua:

Proveen a los profesores una evaluación continua de lo que entendieron los estudiantes, de esta manera logran identificar áreas donde los estudiantes tienen dificultades y pueden así ajustar sus próximas clases.

3. Retroalimentación Instantánea:

Permiten una retroalimentación inmediata que deviene esencial para el aprendizaje efectivo. Los estudiantes reciben información sobre su desempeño al momento de completar el exit ticket y pueden ajustar sus propias estrategias de estudio y cursos de acción para mejorar su comprensión en las próximas clases.

4. Promoción del Pensamiento Crítico:

Los exit tickets invitan a los estudiantes a analizar, sintetizar y evaluar la información aprendida, fomentando el pensamiento crítico.

5. Responsabilidad y Compromiso:

Si los exit tickets forman parte de la rutina de clase, los estudiantes se sentirán más motivados y comprometidos pues saben que al finalizar deberán demostrar la comprensión de la información.

6. Desarrollo de Estrategias de Estudio:

Cuando los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, teniendo que pensar en sus estrategias como así también en las dificultades que encontraron, pueden desarrollar y ajustar sus propias estrategias y así mejorar sus habilidades de aprendizaje para lograr mayor autonomía.

Algunas preguntas que podemos incorporar en los Exit Tickets:

- ¿Cuál fue el concepto más importante que aprendiste hoy?
- ¿Qué parte de la clase te resultó más difícil de entender? ¿por qué?
- ¿Cómo aplicarías lo que aprendiste hoy a una situación real?
- ¿Qué preguntas aún tenes sobre el tema de clase de hoy?
- Describe una estrategia que utilizaste hoy para ayudarte a entender la clase.

Incorporar exit tickets en nuestros planes de clase fomenta la metacognición en los estudiantes y promueve la autonomía. Al reflexionar sobre su propio aprendizaje y recibir retroalimentación inmediata, los estudiantes pueden ajustar sus estrategias para lograr aprendizajes efectivos y de esta manera poder ser estudiantes más autónomos.

Mgtr. Eugenia Ianiro

"EABP: Enseñanza - Aprendizaje basado en proyectos. Características y requisitos de un buen proyecto"



*"Nuestro destino nunca es un lugar,
sino una nueva forma
de ver las cosas".
Henry Miller*

En su libro "Aprendizaje real, mundo real", Adria Steinberg identifica las siguientes características de un buen proyecto:

- * Autenticidad.
- * Rigor académico.
- * Aprendizaje aplicado.
- * Exploración activa.
- * Implicación de adultos.
- * Prácticas de evaluación continuada.

Sumamos a estas características otros rasgos que, a nuestro criterio, se deben tener en cuenta a la hora de trabajar por proyectos:

1) La intencionalidad tiene que estar puesta en el aprendizaje.

Todo lo que hagamos o propongamos a los alumnos, todo lo que el grupo aporte o en lo que desee trabajar en un proyecto tiene que conducir a que haya aprendizaje. "Empezar con el fin en mente significa comenzar con un claro entendimiento de tu destino. Significa saber hacia dónde vas y así comprender mejor dónde estás ahora, y de esa forma seguir los pasos que siempre te lleven en la dirección correcta" (Covey, 1997).

Definir metas de comprensión, hilos conductores y competencias, contenidos... todo en función de que se produzca el aprendizaje.



2) Un proyecto no lo es si está vacío de contenido.

Muchos docentes dicen que al trabajar por proyectos se "atrasan" con los contenidos. Nada más alejado de la realidad. Siempre hay un contenido/habilidad de una disciplina o de varias que se va desarrollando a medida que avanza el proyecto. ¿Qué habilidades quiero que aprendan, desarrollen, dominen mis estudiantes a través de este contenido? ¿Qué quiero que los alumnos logren al final de esta oportunidad de aprendizaje? El rigor del aprendizaje y del pensamiento se identifica cuando se tiene claro qué contenidos curriculares de la/s materia/s deberían comprender los alumnos; qué competencias básicas, procedimientos o habilidades específicas de las materias (análisis estadístico o edición de video, por ejemplo), así como actitudes se deberían desarrollar (persistencia, control de la impulsividad, flexibilidad, escucha activa...).



3) El proyecto debe tener relevancia para la comunidad en la que está inserta la escuela.

Los proyectos son muy valiosos cuando van más allá del aula y marcan un impacto en la comunidad. Pueden implicar prácticas en empresas, asociaciones, hogares de ancianos, sociedades de fomento, trabajos de campo y exploraciones en la comunidad.

Podríamos preguntarnos: ¿qué actividades de campo tienen que llevar a cabo los alumnos para avanzar con el proyecto? (por ejemplo, entrevistar expertos, participar en la exploración de un lugar de trabajo).



4) El proyecto debe ser interesante.

Aprender es difícil y enseñar, aún más. Pero ninguna de estas acciones es imposible.

Nuestro sistema nervioso no está diseñado para la educación y para el dispositivo "escuela". Por un lado, el cerebro instintivo actúa como filtro de conocimiento: "si lo que intento aprender es útil, lo retengo, y si no me sirve, desaparece".

Por otro lado, el tálamo deja de prestar atención cuando se aburre y borra contenidos. Nuestro cerebro se aburre fácilmente, necesita novedad constante.

El cerebro emocional no aprende si siente miedo; por eso la música, el movimiento, el poder elegir y el humor permiten aprender mejor.

Tenemos poca capacidad en la memoria de trabajo, se llena rápidamente y la sobrecarga impide aprender. En cambio, contamos con una inmensa memoria a largo plazo pero necesitamos imágenes, metáforas, movimiento para retener datos.

Por otro lado, requerimos tiempo de descanso. Si no dormimos lo necesario, todo el esfuerzo del aprendizaje se pierde. Durante el sueño repasamos lo aprendido.

De este análisis sobre el funcionamiento de nuestro cerebro y del sistema nervioso decanta la idea de



que un proyecto -tanto para los alumnos como para los docentes- debe ser novedoso, suficiente, sorprendente, respetuoso, relevante y dinámico.

Un ejemplo de ello fue el proyecto "Me travelling", que consistió en la utilización de juegos de simulación donde los estudiantes asumieron roles activos en las distintas instancias de un viaje: aeropuerto, a bordo, hotel, restaurante, comercios, museos, etc., practicando en simultáneo inglés e italiano.

5) El proyecto debe tener espacios de elección y decisión para los alumnos.

Si bien los aspectos fundamentales de un proyecto son espacios de decisión docente, los alumnos tienen que poder elegir, por ejemplo, con quién quieren trabajar, quiénes serán los destinatarios de los resultados, cómo lo van a plasmar o mostrar. El docente debe considerar de antemano espacios de decisión para los alumnos.



6) El proyecto debe entusiasmar a los alumnos, pero sobre todo al docente.



7) El proyecto debe ser documentado.

En el desarrollo del proyecto se debe reunir evidencia, documentando lo que sucede. Ello hace visible y público el aprendizaje, transformando la escuela en espacio de pensamiento. Los docentes solemos decir que no nos queda tiempo para hacerlo, pero actualmente hay múltiples recursos para lograrlo: filmar, sacar fotos con el celular, hacer grabaciones de voz contando lo que va sucediendo (por ejemplo, la reacción de un alumno, indicios de comprensión que se hagan evidentes; es fundamental registrarlo en el momento porque, a medida que pasa el tiempo, tendemos a olvidarlo o confundir el momento en que se produjo).



8) El proyecto debe ser comunicable.

Es muy valioso poder definir el destinatario del producto, la audiencia o público a quien se presentará el producto final del proyecto. ¿Será para los compañeros del aula, para otros alumnos del colegio, para las familias, para expertos en el tema, para difundir en Internet? Esta decisión condiciona códigos de comunicación, dominio de soportes, adecuación al nivel de quien escucha, decisiones en el modo de la presentación.

Esto tiene una gran influencia en el grado de implicación de los alumnos, lo que sin duda repercutirá en el logro de mayor calidad.



9) El proyecto debe favorecer el protagonismo de los alumnos.

Durante el desarrollo de un proyecto, se suele observar a alumnos o grupos muy activos, pero no involucrados. Es necesario transformar la participación en protagonismo. Esto se logra cuando los estudiantes sienten que no son espectadores.

En el proyecto "Kermesse Matemática", los alumnos enseñaron a compañeros, docentes, familias los juegos matemáticos con los que "hicieron matemática" los distintos grados a lo largo del año.

Para ello debieron entrevistar a las maestras, entender cada juego, diseñar la mejor manera de presentarlo, siendo ellos los encargados de llevar adelante su desarrollo.



10) El proyecto debe propiciar espacios de articulación.

Muchas veces escuchamos a los docentes decir "no trabajo por proyectos porque no soy creativo". En realidad, en muchos casos es más valioso hacer una buena articulación que ser desmedidamente creativo.

Articular es encontrar un vínculo entre contenido y contexto, y ésta es una habilidad clave para un docente. Por eso, un buen proyecto puede llevarse adelante aun con un solo docente si es capaz de articular todo lo que esté a su alcance para lograr una comprensión más acabada.

Un ejemplo sobre el origen de un objeto cotidiano puede servirnos para entender mejor esta idea.

En 1970, Bernard Sadow vinculó una valija con un par de ruedas, y así surgió la maleta con ruedas. Sadow no inventó la valija y mucho menos la rueda, pero tuvo la habilidad de articular dos elementos que ya existían para dar origen a otro que le solucionaba un problema a la hora de viajar. Supo mirar a su alrededor y crear un elemento que, aunque parezca mentira, no existía.

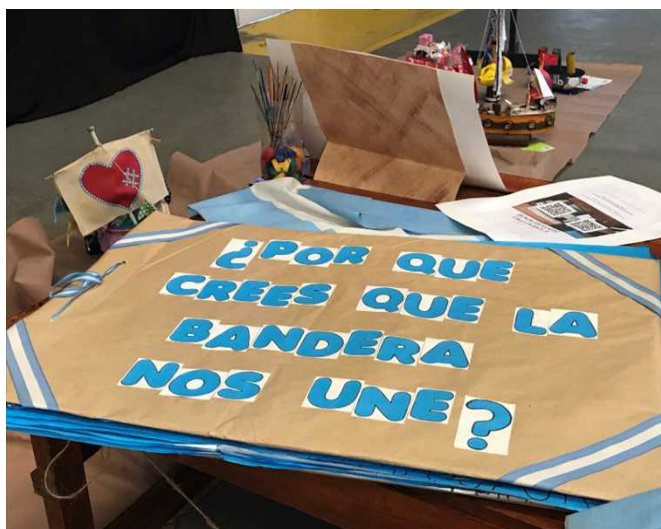


11) Se deben buscar buenos disparadores.

Las ideas iniciales de un proyecto deben presentarse a los estudiantes utilizando actividades iniciales o disparadores que resulten motivantes, que los inviten a sumarse y a participar. Pueden ser videos, imágenes, canciones, pero todos deben constituir un reto o desafío para resolver. Un recurso valioso para arrancar un proyecto son las preguntas problematizadoras, también llamadas por algunos autores preguntas pertinentes.

Estas son preguntas que no se pueden responder por sí o por no, son de esas "no googleables", que inspiran a los alumnos y, a la vez, generan luego una investigación rigurosa para darle respuesta.

Una buena pregunta esencial hace que un proyecto sea intrigante, complejo y problemático, y debe estar relacionada con preocupaciones auténticas o ser una pregunta del "mundo real". Es interesante que necesite varias actividades y la síntesis de diferentes tipos de información para poder ser respondida. En la medida en la que aborde aspectos del mundo que pueden estudiarse de manera productiva a través de dos o más disciplinas, la pregunta esencial facilitará el desarrollo de un



proyecto interdisciplinar. Debe servir de "faro" que promueva el interés y la imaginación del alumno y lo vincule hacia las metas y objetivos del proyecto.

Las mejores preguntas esenciales suelen ser las que surgen de los propios alumnos. Para favorecer esto se puede empezar con una actividad de "inmersión" que les permita encontrar un propósito para implicarse en la investigación siguiente. Un debate sobre una idea interesante, una investigación inicial, una visita puede hacer que los alumnos descubran nuevas preguntas que se conviertan en "pregunta esencial" del proyecto que vamos a proponer. Tienen especial interés las preguntas que se pueden relacionar con experiencias de los propios alumnos.

Cada problema o pregunta debe ser "explorada" por el maestro y los estudiantes, en su discusión e investigación (libros, Internet, especialistas, familia).

Un proyecto de aprendizaje bien puede entenderse como una sucesión consistente de problemas pertinentes que conducen a un propósito previamente acordado.

12) Es importante elegir nombres creativos.

Así como el nombre para cada uno de nosotros es la primera señal de identidad, aquello que nos identifica y nos da entidad, el nombre de un proyecto lo genera, lo hace especial, distinto.

Freud, en su ensayo "Tótem y tabú", dice que "nuestro nombre es a la vez símbolo de nuestra humanidad y nuestra singularidad".

El nombre de un proyecto genera expectativa; sus características despertarán la curiosidad de quienes se aproximan a él, harán que imaginen sus propias preguntas y respuestas en relación con ese enunciado, dirán o no mucho sobre los contenidos a abordar, el origen, los destinatarios los involucrados

Observemos los nombres de algunos proyectos:

- * "Ayer y hoy".
- * "Aromas y sabores".
- * "Buenas tardes, mucho gusto".
- * "Ideas que revolucionan".

Pensemos qué contenidos o habilidades se desarrollaron en ellos, qué espacios curriculares se implicaron, cuál/es habrá sido el producto/s obtenido...



13) El proyecto puede ser multidisciplinario, interdisciplinario o trabajar contenidos/habilidades de una sola área.



Multidisciplinario

Se aborda un problema desde cada disciplina. Se hace en profundidad y con rigor científico pero sin lugar para el intercambio y la integración.

Si bien por momentos se acercan las disciplinas y parecen tocarse en su abordaje, rápidamente cada uno se centra en su punto de vista.



Interdisciplinario

En este caso cada lana conserva su color y textura, pero juntas forman una trama distinta.

Así se integran los docentes, las disciplinas cuando abordan el problema trabajando juntos sin por eso perder lo propio de su espacio curricular.

14) El proyecto debe ser flexible.

Las secuencias de actividades no pueden preestablecerse rigurosamente. No siempre es posible anticipar por cuál de las actividades se empieza o se sigue, ya que la dinámica grupal y el propio desarrollo del proyecto reordenan permanentemente la secuencia de las acciones. Por esta razón los proyectos deben ser flexibles, pero también deben serlo los docentes, para poder acompañar los cambios de rumbos, las nuevas ideas, la variedad de propuestas, el clima que se genera en el aula fruto de la participación activa.



15) El proyecto debe poder ser realizable.

Realizar un buen proyecto no siempre está relacionado con la cantidad de recursos disponibles, pero debe asegurarse su viabilidad.

Tal vez no sea posible visitar una obra de arte en el museo en el que se encuentra, pero podemos recrearla en el aula... ¡y hasta lograr que los personajes cobren vida!



Proyecto "Museo viviente": los personajes salen de las obras de arte.

16) El proyecto debe ser evaluable.

Todo proyecto se evalúa en dos sentidos: el proceso de aprendizaje y el desarrollo del proyecto en sí mismo.

Es clave ir guardando información de avance a lo largo del desarrollo.

Para ello, algunas preguntas podrían ayudarnos: ¿cuál será la evidencia que consideraremos valiosa y aceptable?, ¿cuál podría ser el producto final de síntesis que les permita demostrar la comprensión de conceptos y el desarrollo de competencias y actitudes?



Ivana Juyneivch-Lucy Da Pian

"Aprendizaje basado en Proyectos. Un viaje poderoso para generar nuevos modos de aprender y vivir la escuela!. Edit. CEPA



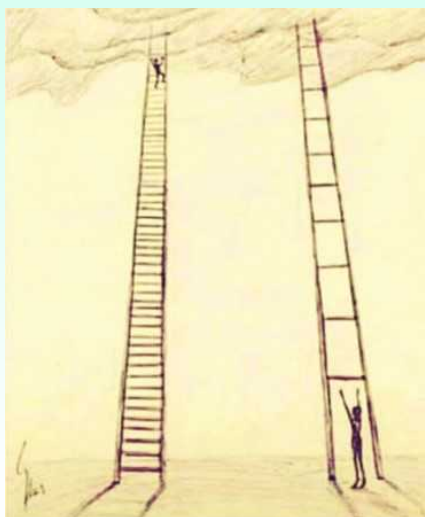
En el ámbito educativo, a menudo nos encontramos ansiosos por lograr grandes avances y resultados inmediatos. Sin embargo, en medio de esta búsqueda, olvidamos que la verdadera transformación se encuentra en el poder de los pequeños pasos. Esta es una idea central en la filosofía Kaizen, una joya de sabiduría que nos llega desde Japón. Kaizen, que significa "mejora continua", nos enseña que el progreso sostenido se logra a través de cambios incrementales y constantes, recordándonos que cada pequeño esfuerzo cuenta y que juntos, pueden llevarnos a un cambio significativo.

Esta filosofía no sólo ha demostrado su valía en la industria y los negocios, sino que también tiene un impacto profundo y transformador en la educación. En las aulas y en los corazones de estudiantes y educadores, Kaizen propone que cada proceso, actividad o tarea puede mejorarse continuamente. En lugar de buscar cambios drásticos y repentinos, nos invita a enfocar nuestra energía en realizar mejoras pequeñas pero constantes.

Imaginemos un maestro que, en lugar de intentar revolucionar su método de enseñanza de un día para otro, decide introducir pequeñas mejoras en su práctica diaria: una nueva estrategia para explicar un concepto difícil, un pequeño ajuste en la forma de dar retroalimentación, o una nueva dinámica para fomentar la participación en clase. Estos pequeños pasos, aunque aparentemente insignificantes, se acumulan con el tiempo, creando un entorno de aprendizaje más efectivo y enriquecedor.

Kaizen nos recuerda que el viaje de la educación no es una carrera hacia un destino final, sino un camino de mejora continua donde cada paso, por pequeño que sea, nos acerca más a nuestros objetivos. Es un camino que nos invita a celebrar cada avance, por modesto que parezca, y a reconocer que cada esfuerzo, cada intento de mejorar, es valioso.

Al adoptar la filosofía Kaizen en la educación, no solo aliviamos la presión de lograr grandes cambios rápidamente, sino que también fomentamos una cultura de mejora continua y sostenible. En un mundo educativo en constante evolución, es esencial recordar que cada pequeño paso cuenta y que la suma de estos pasos puede conducir a grandes transformaciones. Así, con paciencia y dedicación, vamos construyendo un futuro mejor, paso a paso, día tras día, en un hermoso acto de amor y compromiso con el aprendizaje.



Este número de CIAO!!! Llegó a su fin.
¡Los invitamos a escriturar y compartir sus experiencias!
Hasta el próximo CIAO!!
Equipo CIEDA

Centro de Innovación Educativa - CIEDA:

📍 Luis Costa 1225,
Campana, Buenos Aires

✉️ rieda@uada.edu.ar

☎️ 03489- 298493

📘 📷 [riedacampana](#)

— ● —
<https://www.youtube.com/@riedacampana>

HORIZONTES EDUCATIVOS - CIEDA | Podcast on Spotify

