



Prácticas educativas para la implementación del Diseño Curricular



Propuesta de mayor abordaje del Área del Conocimiento	
Artístico para Primaria	3
Proyecto de lectura para Primaria.....	4
Diseño y elaboración de estampitas de Primera Comunión.....	6
Ludificación del aula.....	7
El estigma de la Matemática.....	11
Matemática y Diseño.....	13
Feria de Ciencias.....	14
Ciencias Físicas y Química.....	16
Historia.....	18

Hoy se concibe la necesidad del intercambio docente, requisito y sobre todo oportunidad fundamental, para poder crecer desde lo profesional, personal y comunitario. Es por esa razón, que nos parece de suma importancia compartir algunas prácticas llevadas adelante en nuestro Colegio, para seguir avanzando en la implementación de nuestro Diseño Curricular.

Cuando compartimos nuestras experiencias de aula es posible generar aprendizajes cooperativos en el que la práctica se resignifica con el otro, su mirada y posibles lecturas. Cuando nos disponemos a aprender de la experiencia del otro damos lugar al enriquecimiento, poniéndonos en lugar de aprendices, reflexionando y mirando las prácticas propias, generando transformaciones significativas.

Nuestro Diseño Curricular, que deja de lado lo meramente contentidista, ayuda a contemplar y sintonizar con el pensamiento de nuestro Fundador, el Hermano Gabriel:

“Por sí sola la instrucción no basta para formar a un hombre honrado, a un ciudadano, a un verdadero cristiano. Hay que añadir a todo ello la educación, es decir, hay que enseñarle a encauzar su conciencia y sus costumbres, y proporcionarles a la vez, luces y fuerzas, que le ayuden poderosamente a cumplir sus deberes para con Dios, para consigo mismo y para con sus semejantes”.
(Circular de 1856)

Es nuestro propósito, que esta breve reseña, compartida por algunos docentes a la comunidad educativa, ayude a seguir siendo aprendices, a motivarnos, y, sobre todo, a animarnos a compartir lo que hacemos en nuestras aulas con los otros colegas.

Prof. Marcelo Mónico

Propuesta de mayor abordaje del Área del Conocimiento Artístico para Primaria

DIRECCIÓN DE PRIMARIA

Se parte de la concepción del alumno que se quiere formar: una persona a la que buscamos ayudar a desarrollar las competencias del siglo XXI atendiendo particularmente al Diseño Curricular (Cuaderno SAFA N° 24).



La propuesta de cambio y sus fundamentos:

Dada la necesidad de un abordaje más sistemático y frecuente de la Competencia Artística desde el sector de Primaria se proponen talleres de Teatro y Artes Visuales.

Se toma en cuenta que esta área del conocimiento es esencial para el estímulo de la capacidad creadora, el disfrute estético, la valoración del arte como elemento innato de los seres humanos y fuente de cultura que desarrolla las competencias cultural y artística, autonomía e iniciativa personal y creatividad.

Propósitos:

- Propiciar la creatividad.
- Estimular el goce estético.
- Fortalecer la confianza.
- Dar espacio a la creatividad.
- Desarrollar otros aspectos de la personalidad de cada educando.

Proyecto de lectura para Primaria - Equipo de animación a la lectura.

**MAESTRAS ÁNGELA FINOZZI -
GABRIELA BABBA - SILVIA LORENZO**

Objetivo general

- Promover el desarrollo de la lengua oral propiciando situaciones que permitan desarrollar su acervo lingüístico en lengua oral y escrita.
- Favorecer la apropiación de la lengua escrita para adquirir conocimiento y comunicarse.
- Sensibilizar en el texto literario, promoviendo la educación estética, como forma de liberar el pensamiento.
- Poner al alcance de los niños los medios adecuados y suficientes para hacer posible los hábitos lectores y la capacidad de disfrutar el placer de la lectura ya que se considera que ésta es una herramienta imprescindible para el aprendizaje, básica para acceder a la sociedad del conocimiento y la cultura, y recomendable como alternativa creativa de ocio.

Objetivo específico

- Proporcionar estrategias para que los niños desarrollen habilidades de comprensión lectora y formar lectores capaces de desenvolverse con éxito en el ámbito escolar y fuera de él.
- Ampliar y actualizar las colecciones de libros infantiles, recursos de información y equipamiento para permitirles cumplir su papel como puertas de acceso a la sociedad del conocimiento.
- Mejorar la presencia y la valoración social del libro, la lectura y las bibliotecas a través de campañas de difusión y comunicación, eventos y celebraciones.

Descripción de actividades

- Relatos de cuentos orales, para lograr un acercamiento a los libros de forma progresiva, empezando por contar: cuentos mínimos; cuentos de nunca acabar, cuentos acumulativos, cuentos de animales, cuentos maravillosos.
- Invitar a los niños a narrar y/o leer historias en voz alta, utilizando un micrófono.



- Escuchar grabaciones de cuentos y ver proyecciones de diapositivas.
- Organizar exposiciones de dibujos, fotografías, reseñas de los libros leídos
- Celebración del día del libro, juegos de lectura, maratones de lectura, etc.
- Realizar un cuadro de doble entrada, por un lado, el nombre de los niños y por el otro los libros que van leyendo y se irán marcando con un círculo rojo la cantidad de libros leídos por cada niño.
- Realizar exhibición de libros de cuentos, leyendas, poesías, etc.
- Dramatizar cuentos: presentando un baúl de disfraces proponer a los niños que dramatizen escenas vividas en el cuento.
- Proponer diferentes juegos de lectura.
- Realizar, en las clases campañas de donaciones de revistas y libros para formar una biblioteca de aula.
- Escribir cuentos y encuadernarlos para que otros niños puedan leerlos.
- Invitar a diferentes autores para que nos visiten y dialoguen con los niños.
- Invitar a diferentes editoriales para que expongan los libros donde los niños puedan tocarlos, mirarlos y también comprarlos.
- “Reciclando la Lectura. Ayúdanos con tus libros”, esos que les han gustado tanto, para traer la alegría a otros niños. Donar a un club de libros o a un Caif.

Diseño y elaboración de estampitas de Primera Comunión

CATEQUISTA MARÍA EMA PINTOS,
DOCENTE MARCELA STAPFF

Contextualización:

Desde hace tres años y en respuesta a la propuesta de Catequesis, los alumnos de 6º año de Primaria han venido diseñando y elaborando en las clases de Informática las estampitas de la Primera Comunión, en ocasión de dicha celebración.

La propuesta ha dado resultados satisfactorios, si bien se han observado oportunidades de mejora.

Fortalezas

- Buen uso de la herramienta de diseño informático por parte de los alumnos para su diseño y elaboración.
- Motivación personal en el diseño y elaboración de las estampitas.

Oportunidades de mejora.

Estandarizar los procedimientos para la concreción del diseño y elaboración de estampitas de Primera Comunión.

El mismo constituye una actividad académica con un fin específico acorde al Colegio con un impacto en la Pastoral.

Ludificación del aula

Ludificación del aula es una intervención educativa académica. Ésta se encarga de trabajar los contenidos de las asignaturas utilizando metodologías y recursos pedagógicos lúdicos que permiten elaborar experiencias que conducen e impulsan a lograr aprendizajes significativos para el estudiante y, además, una motivación profesional al docente.

En dicha instancia, el juego toma un rol de facilitador y mediador dentro de la relación docente-contenido-estudiante, orientándose hacia la búsqueda de aprendizajes, potenciando el componente de lo lúdico como herramienta educativa.

Fundamentación

¿Por qué ludificar los contenidos de una asignatura?

Actualmente resulta una necesidad y es una demanda educativa-social, formar ciudadanos que adquieran conocimientos y logren ser competentes en su aplicación y formación profesional a lo largo de la vida.

Las injerencias de ciertas modalidades educativas como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje por competencias, trabajan, exponen y nos demuestran una necesidad de cambio, de repensar y resignificar metodologías y perspectivas pedagógicas educativas.

La ludificación en el aula también busca participar y aportar una perspectiva distinta para optimizar la forma en que se dictan los saberes de cada disciplina.

Ludificar un contenido implica planificar una serie de técnicas que aporten a los saberes cierta creatividad, esclarecimiento, una vivencia no convencional, una ambientación que introduzca al contenido, una situación problemática a resolver y una asociación constante entre el juego y el contenido. El estudiante percibe y recibe el saber desde una experiencia significativa que lo ayuda a incorporar los conocimientos de la asignatura desde un mayor nivel de compromiso. Aparece el factor de la motivación como eje central de dicha intervención. El poder enseñar motivando y buscando la forma más atractiva de presentar los conceptos es entre otros uno de los grandes aportes de la ludificación en el aula.

Bruner (citado en Aizencang, M, 2005) menciona en sus estudios cómo se logran resultados y experiencias de aprendizaje significativas, si se trabajan los saberes desde una instancia de juego. Esto



permite el involucramiento, el placer, el poder investigar y experimentar en el proceso de la tarea, logrando resultados favorables en su desenvolvimiento.

La ludificación en el aula trabaja con competencias pertenecientes a la Recreación Educativa y la capacidad lúdica, haciendo referencia a la actitud, la predisposición ante la actividad y el compromiso del estudiante, la autogestión y autonomía, buscando suscitar adolescentes más independientes, más creativos y seguros en su desempeño académico. Por último, la ludificación es un satisfactor sinérgico de aspectos educativos y sociales del estudiante mejorando su calidad de vida.

Objetivos Generales

- Ludificar espacios de aula, de diferentes asignaturas, para los alumnos de cuarto año de secundaria.

Objetivos Específicos

- Aplicar técnicas y recursos lúdicos que mantengan la coherencia del contenido y cuiden el trabajo docente.
- Implementar el trabajo integral entre el profesor de aula y Licenciados de Recreación educativa.

- Sistematizar las propuestas de cada asignatura para tomar los contenidos ludificables.

Descripción de las tareas

- Implementar técnicas lúdicas que trabajen los contenidos de cada asignatura.
- Realizar la tutoría a los docentes de las asignaturas implicadas en el proyecto desde la Recreación Educativa.
- Aplicar instancias de evaluación creativas/lúdicas.
- Desarrollar espacios de coordinación con el colectivo docente.
- Construir espacios de encuentro y trabajo en equipo entre los alumnos de cuarto de secundaria.
- Integrar al sector de bachillerato (Quinto artístico/Sexto artístico) en las intervenciones pertinentes.
- Utilizar espacios de la institución para actividades, generando oportunidades para salir del salón de clase.

Experiencia en el aula

El equipo trabaja articulando las asignaturas de cuarto año A y B brindando insumos para el desenvolvimiento de los contenidos, velando por el hilo conductor y la continuidad del desarrollo general del proyecto y el Diseño Curricular de la institución.

- Se ludifica un contenido por nivel en las asignaturas de los docentes asignados por Dirección de Secundaria.
- Se generan tres instancias de intervención general, que manifiestan lo trabajado hasta el momento: una instancia de presentación, otra a mitad de año y finalmente una de cierre.
- Se ejecutan instancias de intervención en cada asignatura, manteniendo un equilibrio de espacio y tiempo en que se dicta la actividad lúdica y la planificación docente del día a día.

Por otro lado, el proyecto cuenta con una instancia de investigación del departamento de educación de la Universidad Católica del Uruguay, donde se realiza un seguimiento por el Lic. Ricardo Lema, actual coordinador de la Licenciatura en Recreación Educativa. El Profesor coordina y planifica junto a la Profesora Soledad Álvez, realizando intervenciones en los grupos de 5to. Artístico y 5to. Humanístico.

Evaluación

A lo largo del año se busca recibir de los alumnos las resonancias que les genera el cambio de las metodologías y sobre cómo colman sus



intereses y cuánto los motiva. Se dará una evaluación formativa que aplica para las metodologías, para los educadores y para los propios alumnos. Será de forma interactiva (Rué, 2002, citado por Lema & Machado, 2013). Se utilizará un formulario de Google, donde a través de un código QR podrán ingresar y escribir dos resonancias con las que se quedan luego de cada actividad. Esa información se irá guardando para luego exponer en la evaluación de fin de año.

A su vez, se realiza una valoración semanal post-clase en conjunto con el docente, la cual busca generar un pequeño registro de lo realizado en la misma. Éstas permiten ir modificando planificaciones siguientes, buscando mejorar lo hecho con anterioridad.

Por último, se lleva a cabo una evaluación a fin de año, contemplando lo que pueda ocurrir para así tener un nuevo punto de partida. Como insumo a la hora de realizar el balance final, también se cuenta con un feedback generado por los alumnos. Se utiliza una planilla que sea de fácil llenado, donde cada estudiante pueda expresar su grado de satisfacción con las actitudes y el desempeño de los docentes, dejando también una reflexión final de cómo vivió el curso.

Bibliografía:

Aizencang, N. (2005). *Jugar, aprender y enseñar*. Manantial.

Lema, R. Machado, L. (2013). *La recreación y el juego como intervención educativa*. Montevideo: IUACJ.

El estigma de la Matemática

**TRABAJO REALIZADO POR ESTUDIANTES
DE TERCER AÑO Ciclo Básico.
PROFESOR FERNANDO MALLARINI**

El leitmotiv es promover en el aula escenarios de respeto y reconocimiento a la diversidad en todas sus manifestaciones.

Se intenta ubicar a la Matemática desde un lugar del conocimiento donde el estudiante cuente con la libertad de hacer, experimentar, equivocarse, conjeturar, concluir, argumentar, comunicar, integrarse, animarse, compartir, etc.

La gestión de las clases debe generar situaciones en donde el alumno tenga un rol activo con espacios que propicien el desarrollo de competencias por parte del mismo y de forma autónoma, trabajando en la autoconfianza y la pérdida del miedo cultural con el que carga la asignatura.

Cumplidos estos objetivos la sinergia grupal será sumamente enriquecedora tanto para los alumnos como para el docente a cargo.

A través del monitoreo y guía durante el transcurso se procura generar una experiencia agradable y eficaz durante el proceso individual atendiendo cada una de las particularidades, en un clima de respeto y de convivencia con sus pares.

El hecho de mostrar a los estudiantes de qué modo se fue construyendo la Matemática y de presentar a sus verdaderos actores la presenta tal cual es, como un producto de la actividad y devenir de la humanidad que se gestó a partir de diferentes estímulos, en ocasiones para resolver problemas prácticos y otras veces por motivos de orden artístico o espiritual.

Contextualizando la Matemática desde su historia se hace menos ajena y se humaniza brindando la oportunidad a los estudiantes de ponerse en un rol de posibles creadores, generadores de cambio.

Consigna:

La Matemática como actividad humana...

Tomando a uno de los matemáticos trabajados en clase, los alumnos deberán presentar algún abordaje con contenido del curso y con el propósito de acercar las personas a la Matemática, rompiendo con el estigma que la asignatura ya carga. El formato es libre, puede haber ficción y se pueden usar las herramientas que deseen.

Uno de los grupos de Tercero eligió a Pitágoras y trabajó con el Teorema de Pitágoras a partir de una representación con títeres.

Construyeron un retablo en cartón con la forma de la representación del teorema de Pitágoras. Los cuadrados estaban pintados muy coloridos y el triángulo central hueco. Los títeres, también realizados por los estudiantes, eran de tela, vistosos y coloridos.

Los títeres conversaban con el público asomándose por el triángulo y también desplazándose por los bordes, indicando los elementos geométricos que iban mencionando al explicar el teorema.

Además realizaron algunos comentarios históricos relativos al mismo. Tres de los cinco estudiantes del grupo, tenían adecuación curricular y desde el comienzo de la actividad hubo un cambio de actitud favorable hacia el aprendizaje. Fue un punto de inflexión que los terminó motivando, generando oportunidades pedagógicas con beneficios hacia sus procesos de aprendizajes personales. Ellos mismos reconocieron haber experimentado instancias agradables en dicho proceso en donde además tuvieron la oportunidad de revisar contenidos matemáticos y seguramente repercutió en el aprendizaje de la asignatura.

Prof. Lilián Muñoz Vercesi
Asesora Académica en Matemática

Matemática y Diseño

PROF: LÓPEZ VIANA Y DEL PINO



El proyecto de fin de cursos de Sexto Matemática y Diseño se realiza en conjunto desde las asignaturas Comunicación Visual y Archicad BIM.

El estudiante adquiere las competencias para la realización de un proyecto de arquitectura (ajustado estrictamente a lo que tiene que ver con el diseño) abordando la problemática desde distintos puntos de partida: programa, toma de partido de la organización espacial, ergonomía, historia de la arquitectura y sus referentes, física y química aplicada de los materiales, entre otras.

Debe poner en práctica sus conocimientos y las competencias adquiridas en cursos anteriores para poder bocetar, diseñar, transmitir ideas y conceptos.

El producto final se compone de plantas de albañilería, fachadas, cortes, perspectivas realistas (renderizado) y una maqueta.

Feria de Ciencias

PROF. ISABEL CLERMONT



En octubre de 2005 encontré gran actividad al llegar al hall de entrada del Colegio. Los alumnos de sexto año de Medicina, Agronomía e Ingeniería estaban con sus profesores Roberto Sepúlveda y Julián Latorre colocando sus proyectos de fin de año para exponerlos al público en conmemoración del Año de la Física.

Hacía ya muchos años que los alumnos de sexto realizaban estos proyectos (barquitos de vapor, prototipo de motor eléctrico, fuego danzante al compás de la música, bobina de Tesla...), pero nunca los habían expuesto públicamente. No sólo los exhibían, sino que además explicaban su confección y fundamentos físicos.

Año tras año, continuaron estas exposiciones y el profesor de Química, Gustavo Bentancur, también expuso los trabajos de los alumnos... hasta un volcán entró en erupción en la escalera de entrada del Colegio, que atrajo a personas que pasaban por la vereda.



Luego, decidimos hacer la exposición en el Salón de actos. Los trabajos eran, como siempre, excelentes, pero la concurrencia de público fue un fracaso: un solo padre y pocos alumnos. El Profesor Sepúlveda salió a invitar a los grupos de la escuela para que concurrieran. ¡Era triste desperdiciar semejante exposición!

Pero de los errores se aprende, y en las siguientes exposiciones se hicieron cronogramas de concurrencia de los grupos de Secundaria y Primaria y se invitó especialmente a los padres y familiares de los alumnos.

Volvimos al hall de entrada y se agregaron trabajos de primer año de los alumnos de Alejandra Recousó, de quinto año de Laura Boffa y, entonces, el lugar de exposiciones quedó chico. Así llegamos a la **Feria de Ciencias** con el aporte de más profesores: Sebastián Burguño, Pedro Caramán, Alberto Censato, Marcelo Mónico, Sebastián Mendieta que apoyaron a sus alumnos para presentar sus trabajos.

Esta Feria de Ciencias ha crecido tanto, que en los últimos años ocupa todo el Gimnasio con gran éxito, para la satisfacción de alumnos, profesores y Dirección.

Ciencias Físicas y Química

PROF. LAURA BOFFA



De acuerdo a los Principios Pedagógicos que encontramos en las Definiciones Institucionales del Diseño Curricular del Colegio Sagrada Familia (Cuaderno SAFA 24), los docentes de Química y Ciencias Físicas proponen a nuestros alumnos trabajos y actividades que impliquen situaciones auténticas, entendiendo que las mismas promueven procesos de trabajo, desarrollo de habilidades, el uso de conocimiento para resolver problemas con significado real y el trabajo colaborativo (Ravela y otros, 2017), sin perder de vista que también son muy importante los contenidos específicos de nuestra disciplina. Se cree necesario lograr un equilibrio entre los contenidos teóricos y las actividades de aula que promuevan la apropiación participativa de conceptos y herramientas necesarias para el desarrollo de un pensamiento crítico y significativo.

A modo de ejemplo se pueden citar algunas actividades:

- **Ciclo básico:** En los cursos de Ciencias Físicas y Química de Ciclo Básico, los docentes promueven la autonomía del trabajo en el laboratorio por parte de los estudiantes. Asimismo, se trabaja con un librito de actividades teórico prácticas, que incluyen situaciones reales para el desarrollo de las diferentes competencias científicas.



- **2° Bachillerato (Biológico):** Proyecto interdisciplinario (Biología, Química y Recursos Naturales y Paisaje Agrario). Salida didáctica a Maldonado realizada por el grupo, para recolectar muestras de agua de la “Laguna del Diario” que luego fueron sometidas a diferentes análisis químicos (determinación de propiedades físicas como temperatura de ebullición, densidad, pH e investigación de sustancia orgánica e inorgánica) y observación de diferentes microorganismos con posterior identificación de los mismos.
- **3° Bachillerato:** - Elaboración de trípticos sobre sustancias de interés para los alumnos con información relevante desde el punto de vista químico como parte de la evaluación del módulo de introducción a las biomoléculas.

En la evaluación del curso práctico, se les propone a los estudiantes el estudio de una muestra problema que contiene distintos compuestos. La resolución de dicho problema, implica la elaboración de una estrategia, para la cual deben revisar los contenidos estudiados en el curso, así como diferentes técnicas y habilidades adquiridas.

Bibliografía:

Ravela, P., Picaroni. B., Loureriro, G. (2017) *¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? Reflexiones y propuestas de trabajo para docentes*. Montevideo Uruguay. Grupo Magro Editores

Historia

PROF. ANDRÉS GADEA



La revista “La otra arquitectura” fue el resultado de un doble proceso. En primer lugar, involucró elementos académicos propios de la materia como la elección del tema, la búsqueda, selección y jerarquización de la información, la presentación al grupo y finalmente la producción del artículo. Pero a la vez se vivió un proceso intangible tanto individual como grupal, y que, seguramente sea más significativo. Los alumnos no solamente se encargaron del contenido, diseño y edición de la revista, sino que debieron salir a buscar los medios económicos para hacerla realidad. Aprendieron a convencer y a levantarse de frustraciones, y en el final tanto esfuerzo dio su fruto.

Propuestas pedagógicas como “La otra arquitectura” van en consonancia con el diseño curricular que nos guía. Un proyecto así, busca estimular el esfuerzo, la responsabilidad y el compromiso tanto de alumnos como de docentes. Para los alumnos es una verdadera forma de integrar aprendizajes viendo físicamente aquello que pudo haber quedado en la idea, y colabora, además, con la formación integral del estudiante. Es fundamentalmente un trabajo en equipo, donde el clima favorable, la cooperación y el cuidado afectivo son elementos indispensables. Para el docente, además de un intenso desafío brinda una posibilidad de evaluación formativa que involucra varias destrezas.



*“Por sí sola la instrucción no basta para
formar a un hombre honrado, a un ciudadano,
a un verdadero cristiano.*

*Hay que añadir a todo ello la educación, es decir,
hay que enseñarle a encauzar su conciencia
y sus costumbres, y proporcionarles a la vez,
luces y fuerzas, que le ayuden poderosamente a
cumplir sus deberes para con Dios, para consigo
mismo y para con sus semejantes”.*

(Circular de 1856)

