



2020: desaf os, aprendizajes y crecimiento. A o para reinventarse.

“Los Padres de familia hallar n en este Colegio, a la par de una educaci n cristiana, todas las garant as de una instrucci n completa, porque el fin de este nuevo establecimiento es proporcionar a los ni os una s lida y religiosa educaci n, juntamente con la instrucci n m s ajustada a los modernos adelantos y las justas exigencias sociales, para que de esta suerte puedan esos ni os desempe ar de una manera digna los deberes civiles, c vicos y religiosos que corresponden a los buenos hijos y m s tarde a los buenos ciudadanos.”

(Hermanos de la Sagrada Familia “Centenario de la llegada...” N  9 p.6)

Un esfuerzo tremendo... pero lo conseguimos

Prof. Marcelo M nico.....2

Ser docente en tiempos de pandemia y no morir en el intento

Prof. Pedro Caram n.....4

Profesor a la intemperie: entrar a casa y salir del sal n

Prof. Ignacio Sosa.....5

La educaci n en pandemia: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) durante la cuarentena.

*Profas. Ximena Rodr guez, Mar a Florencia Cabrera,
Vera Barboza y Mar a Soledad  lvez.....9*

Proyecto sobre educaci n emocional: “Siento contigo”

*Mtra. Andrea de Pablo Riva y Prof. Pablo Rey R os
Sector Inicial-Primaria.....15*

Pastoral en pandemia... Un efecto de resiliencia

Equipo Pastoral Sagrada Familia Aguada.....20

Propuesta de Tecnolog a e Inform tica

Coord. Daniel Karvelis.....23

Resultados de la encuesta aplicada a las familias

 mbito 2 de PCI y Consejo de Direcci n.....34

Un esfuerzo tremendo... pero lo conseguimos

La emergencia sanitaria... las medidas del Gobierno... la no concurrencia a los centros educativos desde el pasado 15 de marzo, el retorno presencial parcial, han sido motivo de ocupación y trabajo por parte de todos los involucrados, gestores, docentes, familias y estudiantes.

El trabajar desde nuestros hogares trastocó la vida familiar, sumado al caos de los quehaceres diarios, el cuidado de los adultos mayores y de los hijos, especialmente los más pequeños.

Sin dudas los educadores tenemos aún mucho por aprender y flexibilizar, sin embargo considero que hay que reconocer y destacar algunos puntos importantes.

- En 48 horas los docentes migramos del manejo de un aula presencial a estar frente a una plataforma, teniendo rápidamente que resignificar nuestras prácticas y nuestro vínculo con el alumno.
- Para aquellos educadores que no utilizaban aún este tipo de tecnologías; fue un paso gigantesco, algo utópico se convirtió en una realidad tangible en pocas horas.
- Internet por momentos se volvió lenta; muchos de nosotros trabajamos allí la mayor parte de la jornada escolar o laboral. Navegamos con algunas herramientas básicas... una brújula y no mucho más; pero con las ganas y la convicción de saber al puerto que nos dirigíamos, ese lugar donde los estudiantes no perderían el contacto con el docente y sus compañeros, aunque este fuera vía virtual; un lugar donde se jerarquizan contenidos, pero sobre todo donde se desarrollan y fortalecen las competencias de este siglo.
- Aprendimos estrategias en el día a día y no sólo innovamos en herramientas para subir, descargar o compartir materiales, sino que también logramos dosificar las tareas, las entregas y los tiempos frente a las pantallas; los nuestros, los de los alumnos y también los de las familias.
- Invertimos muchas horas para aprender, planificar, compartir, equivocarnos, mandar tarea... volver a equivocarnos y dar un buen click para subir algo, después de haber fallado varias veces, ello ha consumido muchas más horas de las que generalmente estamos en nuestros lugares de trabajo.
- Compartimos mensajes, correos, llamadas, whatsapp a lo largo del día pidiendo ayuda, ofreciendo un recurso, aportando lo que cada uno sabía o le habían compartido.
- Armamos una y otra vez la grilla horaria para tratar de cumplir con los requerimientos de las autoridades nacionales.



En esta revolución digital hemos sido capaces de colaborar con el resto de los colegas; la empatía y la solidaridad nos ha permitido poner a disposición de los otros nuestra experiencia y nuestros saberes para así entre todos sumar ideas, descubrir nuevas prácticas y volver a reinventar la dialéctica del “aula”. Es claro que en este camino incierto y desconocido nos reinventamos todos y ¡juntos!

Conmueve el trabajo de los docentes en nuestro centro educativo tratando de adaptarse a esta nueva realidad que hoy nos toca vivir. Es en este momento que debemos concientizarnos y poner en práctica todo aquello que procuramos despertar y desarrollar en nuestros alumnos. Las tan mencionadas competencias del siglo XXI, debemos abordarlas nosotros como profesionales de la educación desde nuestro rol de alumnos. Aprovechemos a no caer en rutinas anteriores y reflexionemos sobre nuestras prácticas de aula, para impactar positivamente en nuestros estudiantes, que todo este acontecer sirva para darnos cuenta que estar cómodos puede cambiar de un momento para otro, moviéndonos de nuestra zona de confort.

¡Solamente tengo agradecimiento a esta vocación tantas veces castigada!

Es por eso que agradezco por resignificar y dignificar nuestra tarea educativa a todos los docentes, adscriptos, profesores especiales, psicólogos, psicopedagogos, secretarios, auxiliares, personal de servicios, administrativos, personal del área informática, directivos y a todos los que seguramente me estoy olvidando pero marcan presencia en nuestra comunidad.

“Lo intentó otra vez a setecientos metros de altura, descendiendo en vertical, con el pico hacia abajo y las alas completamente extendidas y estables desde el momento en que superó los setenta kilómetros por hora. Necesitó un esfuerzo tremendo, pero lo consiguió”

(“Juan Salvador Gaviota” de Richard Bach)

Prof. Marcelo Mónico
Adjunto a Dirección General

Ser docente en tiempos de pandemia y no morir en el intento

Como a todo el mundo, la pandemia nos hizo rever la forma de enfrentarnos a una nueva realidad que, por momentos, nos resultó abrumadora. Saludar de puño o de codo, no poder darle un beso a nuestros seres queridos o un abrazo a las personas que estimamos, se volvió habitual.

Donde más repercutió ese cambio fue en la manera de afrontar nuestra práctica docente; ese arte que consiste en enseñar a partir de la gestualidad, de la analogía espontánea o del humor. Si bien se venía programando un cambio a nivel institucional, que se pensó paulatino y escalonado, la pandemia nos introdujo a todos los docentes, de todos los niveles, a investigar acerca de nuevas tecnologías, herramientas y saberes, que en mi caso eran conocidos de nombre, pero desconocidos en funcionamiento.

Y un día pasé de la pizarra y los marcadores a manejar *Classroom*, *Gmail*, *Drive* y otras tantas cosas, que ni idea tenía de su existencia. Al principio costó hasta el simple hecho de responder innumerables mails por día con consultas y pedidos de materiales. Con el tiempo aprendimos que a esa lógica debíamos agregarle videos cortos que expliquen un cierto tema (¡gracias *Youtube!*), una actividad lúdica que sirva de evaluación formativa y/o diagnóstica, o un cuestionario usando formularios de *Google*.

El primer día de *Classroom* (¡gracias *Meet* y *Zoom!*) uno se enfrenta a la computadora, pone su mejor cara de circunstancia y emite un "Buenos días", esperando que del otro lado vuelva, aunque sea un tibio, "Buen día, profe". La sensación de no estar hablándole al vacío es fenomenal, tanto que hasta uno presupone que podría salir algo bueno de esta situación de pandemia. Con los días se va agarrando la mano a esto de la "virtualidad", sabiendo que nada sustituye el trabajo de clase, pero comprendiendo que no hay posibilidad de volver. Es ahí cuando comienzan los desafíos y las preguntas: ¿estarán entendiendo lo que se explicó ayer?, ¿cómo evaluó lo que van aprendiendo?, ¿estarán haciendo ellos solos los trabajos?

Todas esas dudas que tanto aquejan, se van sorteando usando herramientas que están a disposición del que quiera y se anime a usarlas. Navegando encontré un pizarrón interactivo, donde cada uno en su casa escribe a modo de hoja y el profesor lo va viendo en su computadora (<https://whiteboard.fi/>).

Descubrí también que es divertido evaluar usando *Quizizz* o *Kahoot* y que, además, uno sirve más que otro, sea en la evaluación individual o en grupos. Navegando un poco más, encontré cursos de gamificación (en plataformas -como *Coursera* o *Udemy*- y sitios para jugar como *Socrative* o *Cerebriti*). Por esas casualidades, hallé también un

juego de rol para educación que se usa mucho en el hemisferio norte (www.classcraft.com).

La pandemia nos sacó la oportunidad de trabajar presencialmente y “mano a mano” con el otro, pero también nos obligó a enfrentarla de forma creativa y en conjunto con los demás actores institucionales. Es por eso que me gustaría cerrar con un relato acerca del primer viaje que hicieron dos vendedores de zapatos ingleses enviados a África. Ambos vendedores estuvieron una semana en cierta ciudad y al cabo de ese tiempo enviaron sus informes. El primero decía: “oportunidad desperdiciada”, “ninguno usa zapatos”, “tiempo y dinero perdido”. El segundo vendedor escribió: “oportunidad única”, “ninguno usa zapatos”, “todavía”. Depende de nosotros saber si somos el primer o el segundo vendedor.

Prof. Pedro Caramán

Profesor a la intemperie: entrar a casa y salir del salón.

Algunas reflexiones sobre la experiencia de clase en tiempos de pandemia.

“Quedarse en casa”, “no salir”, “estar a resguardo”, “cuidarnos entre todos”, fueron frases que se volvieron parte de nuestra escena cotidiana a partir del pasado 13 de marzo. La suspensión de la presencialidad a clases y el contexto por el que transitamos a partir de ese día ya es historia conocida.

Para quienes trabajamos en la educación, la experiencia de quedarse en casa implicó a su vez, salir del aula. Este doble movimiento trastocó nuestras formas de trabajar con los alumnos y, en consecuencia, la forma de pensar nuestras prácticas: nos obligó a transformarnos rápidamente, apelando a nuestra creatividad, esfuerzo e imaginación. Como contracara, nos colocó frente a nuestros límites, nos expuso a otros cansancios, y convirtió rincones de nuestros hogares en un centro educativo abierto casi veinticuatro horas, con las voces de nuestros alumnos resonando entre las personas con quienes vivimos.

Personalmente transité por una sensación ambigua: nunca trabajé tanto desde mi casa, pero, contradictoriamente, nunca me sentí tan a la intemperie. Lo pensado y planificado para el año había quedado instantáneamente descontextualizado. A la vez, todo el repertorio de herramientas con el que contaba para mis cursos en condiciones “normales” se tornó obsoleto de un plumazo, ya sea por inaplicable o por estar pensado casi en su totalidad para el vínculo presencial con los alumnos. Transité entonces esta etapa de “estar a la intemperie”, llena de miedos, inseguridades e incertidumbres: hacer a

tientas, pensar y repensar, hacer y deshacer, probar y fallar, y siempre con la duda a cuestas.

A continuación trataré de pasar en limpio algunas reflexiones sobre este año tan particular.

1. Al resguardo de la tecnología

A la intemperie, una tormenta puede asustar. Las primeras horas una vez declarada la suspensión de la presencialidad fueron un temporal de esos que se anuncian con vientos fuertes que aparecen súbitamente y una lluvia torrencial que arrecia. Las herramientas tecnológicas sirvieron de “refugio” en las primeras horas y días de la “tormenta”. Hacia allí corrimos docentes y alumnos, y en pocas horas nos encontramos a resguardo de la lluvia. La comunicación comenzó a fluir de forma casi espontánea: comunicados, tareas, propuestas para coordinar encuentros virtuales, entre otros intercambios, comenzaron a darse rápidamente. La ventaja: la universalización del uso de *Google Classroom* en el Colegio, hizo que todos, tanto docentes como estudiantes, supiéramos hacia dónde había que correr a refugiarse. El desafío: ¿cuáles serán los mejores caminos en el uso de estas herramientas?

2. Salir a explorar la zona

Una vez pasada la tormenta, uno puede animarse a explorar: pisando sobre lo seguro, atreverse a adentrarse en nuevos lugares, en busca de caminos que posibiliten transitar mejor esta vida a la intemperie. Se hizo necesario probar nuevos recursos: acostumbrarse a las clases virtuales y sus dinámicas propias, confeccionar videos explicativos, utilizar pizarrones virtuales, reelaborar materiales de lectura. En esas salidas a explorar era posible perderse en los bosques de las aplicaciones, o en los matorrales de las múltiples publicaciones o conferencias virtuales de psicólogos, colegas o expertos en educación y sus respectivas recomendaciones. En este sentido fue particularmente valioso el intercambio inmediato con los colegas cercanos, compartiendo experiencias, herramientas, intentos, aciertos y fracasos. Estas instancias dieron ánimo para continuar en la búsqueda, y permitieron acortar caminos. El grupo de *Whatsapp* con los colegas se convirtió en el mejor mapa de orientación para salir a explorar.

3. Al fin, la calma

Una vez explorado el terreno, la zona se vuelve más conocida y segura. El establecimiento de un cronograma de funcionamiento semanal que fijaba y ordenaba los encuentros virtuales significó un momento

de relativa calma y ordenamiento. A la vez, la repetición de esta misma rutina de forma semanal permitía explorar nuevas posibilidades y evaluar de mejor forma lo trabajado.

En mi exploración, me encontré con un esquema de trabajo que me permitió trabajar y evaluar de mejor manera. A la vez, le ofreció a los alumnos tener cierto grado de estabilidad frente a un contexto tan cambiante e incierto. Este esquema de trabajo me implicó tomar decisiones importantes: qué priorizar, qué incluir, qué dejar fuera, y, sobre todo, qué enseñar y para qué enseñarlo.

Con matices, tanto en Ciclo Básico como en Bachillerato, opté por el siguiente esquema de trabajo:

Semana 1

Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
<p>Encuentro virtual 1 (30min) -Introducción de un concepto o herramienta -Presentación del material y de la tarea en torno al concepto.</p>			<p>Encuentro virtual 2 (30min) -Espacio para consulta de dudas acerca del Material 1 y la Tarea 1</p>	
<p>Tarea 1: en torno al concepto o herramienta introducido en el encuentro virtual 1 (con plazo hasta el final de la semana)</p>				
<p>Material 1: en torno al concepto o herramienta introducido en el encuentro virtual 1.</p>				

El esquema responde a la necesidad de priorizar el trabajo en torno a un concepto o herramienta de la asignatura por semana. Las actividades de la semana se estructuran en torno al trabajo con ese concepto o herramienta.

Así, en el primer encuentro virtual de la semana, se introduce el concepto o herramienta a trabajar, y a la vez se propone un material de estudio y una tarea correspondiente. En cuanto al material de estudio, implicó elaborar materiales que combinaran textos y recursos visuales. En muchas ocasiones, estos materiales eran acompañados por un video explicativo, ya sea elaborado por el docente, o tomado de recursos disponibles en línea.

El segundo encuentro virtual se abre como espacio de consultas sobre el material de estudio y sobre la tarea enviada, para la cual aún restan un par de días de plazo para su entrega.

Este esquema propició el ordenamiento de la semana, así como el establecimiento de una rutina fija y predecible de trabajo. A su vez, permitió dar un sentido a priori a los encuentros virtuales, ya que el alumno sabía de antemano para qué estaría destinado ese espacio.

En el caso de algunos grupos, experimenté también con un breve cuestionario electrónico de chequeo (*Google Forms*) de corrección instantánea al final del encuentro virtual 1, para que tanto los alumnos como el docente pudieran evaluar el grado de atención y seguimiento de la clase.

Algunas reflexiones

El 29 de junio supuso un paulatino regreso a nuestra “zona de seguridad”: la presencialidad. Este regreso puso muy rápidamente de manifiesto dos cuestiones: a) la importancia del aula como instancia óptima para el aprendizaje (entendiendo el aula en el sentido de espacio donde ocurre la enseñanza-aprendizaje, y que encuentra y pone en vínculo “cara a cara” a estudiantes y docentes); y b) la sensación clara de que “algo” en nuestra tarea de ser docentes cambió, y que ese cambio será duradero. En este sentido hoy más que nunca se vuelve necesario reflexionar sobre lo recorrido hasta ahora, para encontrar claves de cara al futuro inmediato.

El contexto actual nos puso frente a un enorme desafío, que implicó no solo transformar aspectos prácticos de nuestra tarea, sino también reflexionar acerca del sentido de lo que diariamente hacemos. Arrastramos con nosotros el cansancio de un año largo que paradójicamente transcurrió con vértigo. Nuestros horarios se desdibujaron y durante un tiempo nuestra casa fue la escuela. Hemos sobrevivido a la intemperie, pero también hemos construido y aprendido en el camino. Al igual que los humanos primitivos, refugiados en cavernas de piedra, saliendo por momentos a explorar, hemos aprendido de a poco a “domesticar” esta nueva realidad, apartándonos del miedo inicial. Expuestos a la intemperie, pudimos refugiarnos en nuevas herramientas, que nos acortaron algunos caminos y nos permitieron sortear la tormenta. Y siempre, a lo largo del año, los otros: los colegas, los alumnos. La dimensión colectiva y comunitaria de la educación ha quedado de manifiesto más que nunca. Aquel 29 de junio del retorno a las aulas a compartir una jornada de trabajo, hizo que muchas sonrisas de alegría desbordaran los tapabocas. Compartir espacio y tiempo es fundamental en la tarea educativa, aunque solo sea para sentirnos un poco menos a la intemperie de la existencia.

Prof. Ignacio Sosa

La educación en pandemia: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) durante la cuarentena.

Ante el desafío abrupto surgido por la inminente pandemia, la educación sufrió una crisis en su sentido más esencial que nace de la relación entre docentes y estudiantes a partir del ámbito del aula como lugar de encuentro inter-relacional.

Sin embargo, esa crisis implicó desafiar la creatividad de los docentes y generar nuevos mecanismos que permitieran no abandonar los lazos afectivos y que, a su vez, mantuvieran la propensión del conocimiento. Los proyectos de ABP que presentamos a continuación son ejemplo y muestra representativa de todo lo que aún queda por recorrer en estos nuevos caminos del siglo XXI.

Interpretando/me

El proyecto *Interpretando/me* significó una labor interdisciplinaria en la que se conjugaron la filosofía, la literatura, el teatro virtual y las artes plásticas, a través de un proceso reflexivo y de creación, mediante un diálogo permanente entre docentes y estudiantes, y a su vez, motivado por la circunstancia coyuntural que atraviesa la humanidad con la pandemia. Fue desarrollado por las profesoras María Florencia Cabrera (filosofía) y María Soledad Álvez (literatura).

A partir del anuncio inicial de la crisis sanitaria en el país, nos encontramos con un crecimiento exponencial del circuito de comunicación virtual que veníamos experimentando desde hacía tiempo con nuestros estudiantes. La crisis se convirtió en oportunidad de explorar nuevos modos de establecer el vínculo estudiante-docente, y aunque la pérdida aurática de la instancia convivial es insustituible por lo que significa el encuentro presencial, se pudo experimentar los mecanismos de la cibercultura, quitándoles la frialdad a la que suele asociarseles por su lógico distanciamiento y dotarlos de calidez.

El proyecto surgió de la inquietud del alumno Rodrigo Alanís que, por comunicación privada, evidenciando la necesidad artística y el agobio del encierro, escribió una líneas que luego de un pensar en conjunto con las docentes se transformó en el impulso que el grupo de 6° Artístico necesitaba. Fue el motor para salir del aislamiento y concentrar sus energías y fuerzas creativas en productos artísticos de excelencia. En la descripción del proyecto publicado en la plataforma *Classroom* del Colegio el 3 de abril de 2020 el alumno expresaba:

En este tiempo de estar con nosotros mismos y como ya vimos antes análisis de textos/poemas/canciones los invito a elegir una de estas

expresiones que les haga llegar algo, que toque sus sentimientos, que les ponga la piel de gallina, que puedan analizarla en la visión que toma cada uno y que logren identificarla con cosas personales. La idea de este trabajo es que puedan conectarse con ustedes, que estén en constante autoconocimiento, reflexión y que se animen a dejar salir sentimientos para poder conocernos más entre todos. El que quiera puede dejar público su trabajo para que conozcan otro lado más íntimo del compañero. Pueden redactar, grabar un audio, hacer un video, o lo que les guste para expresar lo que sienten.

Estas líneas calaron hondo en el sentir del grupo que manifestó rápidamente sus ganas de participar. Un halo de certidumbre en un mar de incertidumbres por los que atravesábamos día a día sin saber cómo se iría a resolver la situación de confinamiento. Tomando en cuenta este puntapié inicial, se redactó por parte de las docentes el proyecto académico-artístico de un mes de duración, donde se fueron especificando las clases y horarios virtuales donde se trabajaron diversos tópicos. También se solicitó la redacción del proyecto, en una primera instancia, como borrador, y luego la entrega final del mismo junto a la creación artística. De esta manera, el vínculo y el contenido se fue afianzando a medida que pasaron las semanas.

En este sentido, el tópico de la interpretación que dio nombre al proyecto educativo *Interpretando/me* implicó una serie de cuestiones superpuestas que requirieron el compromiso de todas las partes involucradas: en primer lugar, reflexionar en profundidad sobre la filosofía de Martin Heidegger, su concepto de metafísica y lo óntico y lo ontológico del ser; en segundo lugar, el comentario analítico del poema *Cotidiana 1* de Mario Benedetti, que además sirvió de homenaje implícito al centenario de su nacimiento; en tercer lugar, el visionado de los cortometrajes teatrales *Conductas en Cuarentena* de Marianella Morena, que exponen el lenguaje transmedial, tan en boga actualmente como una de las consecuencias de esta pandemia y, finalmente, una clase magistral enfocada a las artes plásticas llevada a cabo por el Lic. en Artes Plásticas y Visuales, Santiago Dieste, teniendo como eje a Heidegger. Es así que, interpretar los contenidos expuestos derivó en la generación de nuevos conocimientos y comprensión profunda del entorno. Interpretar al mundo significa comprenderlo.

El resultado del proyecto *Interpretando/me* mostró el nivel de creatividad de nuestros estudiantes y el grado de sensibilidad ante una circunstancia inédita en el último siglo de la humanidad. Nuestros alumnos y alumnas produjeron textos, dibujos, audiovisuales, performances, cuyo contenido son una demostración del valor de los trabajos interdisciplinarios y de cómo se puede trazar un camino de aprendizaje que vincule contenidos programáticos de distintas asignaturas, la reflexión emocional humana sobre cuestiones universales y la aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación.

El cierre del APB se realizó en una instancia de tres horas y media de duración donde todos/as los/as alumnos/as mostraron sus proyectos y explicaron sus motivaciones y sentido artístico. La evaluación final se realizó mediante una rúbrica donde se evaluaba la planificación y descripción del trabajo, el pensamiento crítico expuesto y el proyecto artístico en sí.

Algunos de los proyectos realizados se pueden visualizar en los siguientes *links*, donde se presenta el proyecto artístico:

- [La conocida, o mejor habitada cuarentena](#) de *Agustina Silva*.
- [OyarVide](#) de *Rodrigo Alanís y Mateo Rodríguez*.
- [Un mundo en pausa](#) de *Victoria Gonçalvez y Santiago Dotta*.
- [¿Y ahora qué?](#) de *Micaela López y Nicolás Lezama*.
- [Diario de mi primera cuarentena](#) de *Pilar Rosas*.
- [Tiempos de añoranza](#) de *Rosario Hernández*.
- [Innerbloom](#) de *Santiago Literas*.
- [Reflexión](#) de *Rodrigo Vázquez*.

Las descripciones fundamentadas de cada proyecto se pueden leer en el siguiente *link*:

[Fundamentaciones proyecto Interpretando/me](#)

Dime cómo hablas y te diré quién eres

El proyecto *Dime cómo hablas y te diré quién eres* fue un trabajo en profundidad de la capacidad argumentativa de los estudiantes a partir de un escenario virtual de simulacro en el que se confrontaron distintas ópticas sobre un tema de actualidad elegido por los propios estudiantes, dando lugar a la elaboración de fundamentos sólidos que fijaran una postura crítica.

Dicho proyecto resultó de la labor interdisciplinaria entre las asignaturas filosofía y literatura, como también de los mecanismos de ludificación para recrear situaciones supuestas que imitaban al mundo real. Participaron de la misma las profesoras de filosofía Ximena Rodríguez, María Florencia Cabrera, Vera Barboza y Jorge David; la profesora de literatura María Soledad Álvez y el Equipo de Ludificación del colegio integrado por Ignacio López, Maite Ibarra y Federico Sardiña.

La planificación del ABP Argumentación se presentó por la plataforma Classroom el 8 de mayo de 2020 en los tres grupos de 5° año (dos grupos de Humanístico y un Artístico). En la misma se especificaba por semana las tareas a desarrollar. Algunas de las tareas trabajadas fueron: presentación del proyecto de ABP, la división de los grupos de trabajo, explicación y división de los roles en cada grupo; búsqueda de las fuentes de información para armar el proyecto; argumentos y contraargumentos; producción del debate (guión y filmación del video de apertura). Se trabajó con el envío de materiales a distancia

por *Classroom* al tiempo que se realizaba el aprendizaje significativo de los mismos en las instancias virtuales (por *Meet* o *Zoom*) donde se enriquecía el proyecto a debatir.

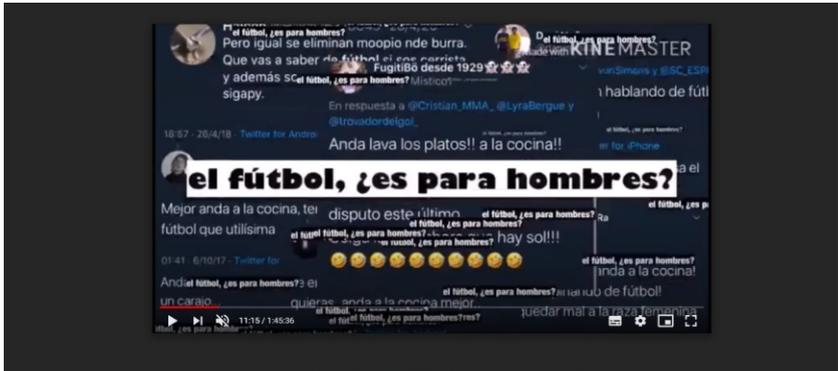


Diseño de la estructura del debate que se realizó.

Diseño estético a cargo del Equipo de Ludificación y contenido estipulado por las docentes del curso.

De este modo, los estudiantes divididos en dos subgrupos en cada aula, a través del uso de la plataforma *Zoom* debían debatir a favor o en contra de determinado tópico, con las dificultades inherentes que surgen del distanciamiento presencial y teniendo que recurrir al uso de la tecnología. Los temas seleccionados por los estudiantes fueron: fútbol, veganismo y consumismo. La elaboración de la pregunta disparadora del debate fue diseñada por las docentes del ABP. Los debates se centraron en argumentar posturas a favor y en contra de tópicos polémicos: 1) ¿El fútbol promueve la desigualdad de género?; 2) ¿El consumismo es el principal responsable de la crisis ecológica?; 3) ¿Puede el veganismo salvar el mundo?

Cabe agregar que el proyecto atravesó a diferentes niveles de Secundaria, tanto de Cuarto como de Quinto año, lo que enriqueció las competencias puestas en juego en cuanto a la vinculación emocional y cognitiva. En paralelo con las actividades de ABP Argumentación y como estructura base de una instancia de debate público, se desarrolló con los alumnos de 4º año (los tres grupos del colegio), durante cuatro semanas en paralelo al proyecto de 5º, instancias de clase con todos los estudiantes del nivel, impartidas colectivamente entre los profesores Vera Barboza y Jorge David. En dichas instancias, se adecuaron y simplificaron los contenidos conceptuales que se estaban desarrollando con 5º año y se fueron poniendo en práctica a través de distintos ejercicios y actividades preparatorias para que los



estudiantes de 4° participaron de las audiencias de los debates con un rol protagónico en la formulación de preguntas en función de las distintas inquietudes, a partir de la escucha atenta y los contenidos desarrollados previamente. Además, los estudiantes de 4° elaboraron un producto final de su participación en el proyecto, pensada en conjunto con el equipo de ludificación luego de las audiencias públicas.

¿Es el consumismo el mayor responsable de la crisis económica?

A FAVOR:

MOMENTO 1:

- Consumismo: consumo excesivo de productos innecesario de la vida humana.
- Sobreproducción (extracción de recursos de la naturaleza para productos, energía, etc. "THE GUARDIAN")
- Degradación del suelo - Fracking
- Extinción de animales por sus hábitos dañados (fracking)
- Problemas de salud por minería.
- Muchas especies extintas de seres vivos.

MOMENTO 2:

- La ganadería es la responsable de la emisión del 14% de los gases del efecto invernadero.
- El 10% más rico emite el 49% de la contaminación mundial, el 50% más pobre tan solo el 10%
- Necesitan recursos rápidos para el consumo de la carne: deforestación, etc.

Parte de la recopilación colaborativa de argumentos del debate sobre consumismo elaborado por estudiantes de 4° C.

Dime cómo hablas... Y TE DIRÉ QUIÉN ERES

INVITACIÓN ESPECIAL
LUNES 8 DE JUNIO

DEBATES

 9:00 hs - 5° HB ¿El fútbol promueve la desigualdad de género?
 11:00 hs - 5° HA ¿Es el consumismo el principal responsable de la crisis ecológica?
 13:30 hs - 5° At ¿Puede el veganismo salvar el mundo?

Link al video de presentación

Link al formulario de inscripción

Link para el ingreso al debate por ZOOM

PROYECTO ABP - 5to AÑO BACHILLERATO

Invitación al debate. La audiencia pública (debate) se realizó por la Zoom el lunes 08 de junio de 2020.

Diseño realizado por el Equipo de Ludificación y contenido diagramado por las docentes del ABP.



La recopilación colaborativa de los argumentos se presentaron creativamente mediante historias de instagram donde quedarán plasmados los argumentos del debate.

De este modo, ya no solamente se vio favorecido la adquisición de los contenidos de las asignaturas correspondientes, sino también la valoración del diálogo entre pares, las distintas miradas sobre un tema, la capacidad de argumentar las convicciones de cada parte, el intercambio de pensamientos, la empatía, y por supuesto, la exploración de la tecnología como escenario presente-futuro que sirve como trasfondo de las circunstancias que estamos atravesando en esta pandemia.

*Link para acceder al debate realizado sobre
¿El fútbol promueve la desigualdad de género?*

Artículo de creación y redacción colectiva:

*Profas. Ximena Rodríguez, María Florencia Cabrera,
Vera Barboza y María Soledad Álvez.*

Proyecto sobre educación emocional: “Siento contigo”

“Todo nuestro conocimiento tiene su principio en los sentimientos”.

Leonardo Da Vinci

Ante un año de pandemia, donde tuvimos que encontrarnos y sentirnos cerca aunque estábamos lejos es que al retomar la presencialidad comprendimos que una forma de estar juntos es estar entre nosotros. Este proyecto busca encontrar ese nosotros desde lo emocional, desde la esencia del ser humano, desde nuestro espíritu de trascendencia. El conocer nuestras emociones y compartirlas con los otros nos permite crecer y fortalecer nuestros vínculos. Por esto es que justamente ante un año de pandemia la competencia emocional se convierte en un pilar imprescindible de abordar y acompañar en nuestra tarea educativa.

Introducción

Las emociones son base en nuestras relaciones y así en la conformación de vínculos.

En una sociedad y mundo que nos amenaza con las “relaciones líquidas”, es nuestra oportunidad como educadores y profesionales de la educación, promover como experiencia educativa otro tipo de realidad en las relaciones, una que no sea efímera, vaga, líquida y basada en la inmediatez sino, algo que promueva el entendimiento, la creación de lazos y compromisos entre nosotros, una relación con contenido y con sentido de trascendencia.

El estado de “yoismo”, que busca la individualidad del ser humano, la superación y la derrota pero en soledad, transformarlo por un “nosotros”, confiando en la capacidad de mi par compañero y superando obstáculos, consiguiendo logros, soportando derrotas, pero acompañado, trabajando en equipo.

La realidad de la educación hoy en día nos marca que no podemos basarnos exclusivamente en una teoría y técnica academicista, debemos concientizarnos y concientizar de la necesidad de crear vínculos y establecer redes entre los docentes y entre los alumnos, entre docentes-alumnos-aula, entre docentes-alumnos-familia. De modo de generar una conciencia colectiva de la educación donde todas las partes estén involucradas desde donde le corresponda, pero también, asumiendo su parte de responsabilidad.

Para todo esto, nuestra tarea y oportunidad como profesionales de la educación es justamente manifestarnos educativamente como seres

emocionales, que logran establecer vínculos y que pueden y buscan la mejora personal y colectiva trabajando en equipo.

Es muy importante el rol del maestro/a en educación emocional, ya que por imitación, el alumno/a aprende a desarrollar y a poner en práctica su propia inteligencia emocional. Puede ofrecer un clima de seguridad, respeto y confianza ante los alumnos que desea educar. Con ejercicios sencillos, ayudamos al niño/a a poner nombre a sus emociones, compartimos las nuestras y conseguimos que los niños asocien la emoción con una situación vivida, lo que favorece el desarrollo de la conciencia moral y la empatía.

Marco teórico

Las emociones que experimentan los seres humanos juegan un papel fundamental en la dinámica de todos los fenómenos sociales y actantes de la vida diaria. El estudio psicológico y sociológico de las emociones comenzó hace tres décadas con el nacimiento de la sociología de las emociones que representa al ser humano en su desarrollo diario estableciendo vínculos constantes con sus pares. El estudio desde la psicología y la sociología nos ayuda a comprender qué son las emociones, la infinidad de estados emocionales existentes, sus diferentes tipos, y la gran complejidad de sus procesos. También nos muestran algo tan complejo y a su vez básico como la naturaleza social de las emociones humanas, la naturaleza emocional de los fenómenos sociales, y el papel que deben desempeñar las emociones en la disciplina sociológica.

La educación emocional prepara a las personas para la adquisición y asimilación de estrategias. En este proceso de educación debe intervenir la familia, la escuela y el propio entorno, con el objetivo de favorecer el desarrollo de un individuo autónomo, crítico y capaz de mantener buenas relaciones.

El ambiente. Los vínculos.

Papá y mamá son el primer “ambiente” afectivo en el que, generalmente, el niño o niña se inserta y desde esa interacción es donde aprende a vincularse de una determinada manera, en base a lo que allí ocurre y a las características específicas que determinan la comunicación de padres y madres, no solo entre ellos, sino también, de cada uno de ellos, y de ellos en conjunto, con el resto de relaciones y con el mundo en general. El niño o niña “percibe” un clima relacional determinado, una manera específica de interaccionar frente a los demás, a los otros. Él, a su vez, va sintiendo la manera específica en cómo se dirigen a él (se vinculan con él) y cómo es insertado en el sistema familiar y social circundante.

Los vínculos se generan y establecen en base a tres premisas que se conforman como círculos y ellos confluyen en el medio entendiendo a los tres como un solo estado para un vínculo estable y fuerte.

En primer lugar, todo vínculo debe basarse en la confianza. El yo de cada individuo debe confiar que puede lograr establecer ese vínculo y que a su vez, ese lazo establecido le será beneficioso para su persona. Por otra parte, la confianza se construye con el otro y el vínculo se mantiene estable mientras esa confianza no se rompa por ninguna de las dos partes. Es importante tener en cuenta que un vínculo al romperse en la confianza, por más intentos de reconstrucción, es difícil que quede restaurado como antes.

En segundo lugar, la confianza debe estar basada en la empatía. Los vínculos no buscan como premisa el amor o el cariño eterno, pero sí, la empatía con el otro. Esto abre la oportunidad al conocimiento entre las personas que buscan establecer cierto vínculo. Si no hay empatía, no hay interés en generar y construir el vínculo.

Por último y como fundamental, debe existir el entendimiento en base de respeto. Entiéndase como diálogo, comunicación, exposición, etc desde la humildad de respetar al otro. El entendimiento es la base del vínculo y para que exista un entendimiento real con respeto debe estar acompañado de apertura. El yo puede vincularse con el otro siempre y cuando esté preparado para abrirse al diálogo, al entendimiento y así, aceptar, crecer, proponer y establecer códigos donde ambos puedan tener criterios de entendimiento que los mantengan unidos, confiados y con una actitud positiva y expectante para recibir el cambio que se les, o se propongan.

En los vínculos debemos hacer desaparecer el yo, él, ella, tú y transformarlo por un nosotros. Necesitamos restaurar “el Nosotros” como una forma profunda de respetar un orden sano y evolutivo de los vínculos. Nadie puede obligarnos a establecer vínculos, pero la negación convierte el nosotros en soledad.

Proyecto pedagógico: “Siento contigo”

Carlos Skliar, docente y pedagogo referente en latinoamérica sobre los pensamientos educativos del siglo XXI se pregunta en una de sus conferencias transitadas en 2018 ¿qué supone “estar juntos” en las Instituciones educativas? ¿qué es lo que pasa después que la presencia está?

Nos tenemos que seguir preguntando sobre la “existencia de los demás”. Estar presentes es ni más ni menos una posición material pero una vez que estamos presentes... cuánto los proyectos educativos tocan la existencia de la gente, cuánto se vuelven fundamentales y cuánto es conocida por los docentes y a la hora de pensar nuestra propuesta.

Competencia emocional.

Remite a la exploración emocional de uno mismo y en interacción con los otros. Al reconocimiento de cada uno como individuo sensible a lo que menos ocurre. A que somos también en función de lo que nos pasa y sentimos, de lo que eso nos hace sentir y lo que producimos o nos genera emocionalmente la vivencia transcurrida.

La competencia emocional adaptada desde nuestro diseño curricular propone:

- Descubrirse a sí mismo y a los otros como entidades sensoras, promotoras y receptoras de emociones y sentimientos.
- Comunicar mediante diferentes formas de expresión sus estados de ánimo, sus emociones y descubrimientos.
- Expresarse a través del reconocimiento de variables emociones.
- Comprender progresivamente lo que me ocurre, lo que siento y poder explicarlo, “ponerlo en palabras”.
- Conocer, aceptar y confiar en sus propias capacidades.
- Promover relaciones centradas en el respeto a la persona y en el diálogo.
- Sentir el estilo de la Familia Nazarena.

Objetivos

Objetivos generales:

- Continuar motivando y experimentando el trabajo diario del aula desde las competencias institucionales.
- Trabajar como cuerpo docente este proyecto donde se visualice el manejo de las emociones, vínculos y trabajo en equipo de modo transversal en diferentes niveles.
- Despertar y descubrir las diferentes emociones que se nos presentan en el día a día sobre todo referido al espacio escolar.
- Involucrarnos como cuerpo docente e involucrar a nuestros educandos y padres en el descubrimiento y expresión de nuestro campo emocional, competencia emocional y trabajo en equipo.

Objetivos específicos:

- Ejecutar el proyecto en base a una bibliografía específica que nos colabore a la representación y elaboración de actividades que motiven a las niñas y los niños de nuestra institución a experimentar desde las competencias pertinentes.



- Trabajar en base a las emociones que nos llevan a determinados comportamientos y cómo manejarlas, reconocerlas, superarlas y lograr acompañar a mi par.
- Presentar, estimular y desarrollar herramientas que fortalezcan los vínculos entre los componentes del ámbito escolar.
- Buscar alternativas para la conformación y elaboración de espacios o proyectos trabajando en equipo explicitando en la práctica el concepto vivencial de “nosotros”.
- Estimular la imaginación, creatividad y autonomía del cuerpo docente y estudiantes.

La llamada a caminar con los jóvenes y las familias es “cultivar las pequeñas virtudes nazarenas que favorecen el encuentro: alegría, sencillez, presencia, escucha, servicio, solidaridad, perdón, paciencia.” No podemos entender la propuesta de vida nazarena si no la entendemos desde la oportunidad de abrir nuestro corazón y espíritu al pleno y consciente desarrollo de nuestras emociones.

**Mtra. Subdirectora Andrea de Pablo Riva
y Prof. Coord. Ped. Pablo Rey Ríos
Sector Inicial - Primaria**

Pastoral en pandemia...

Un efecto de resiliencia

“Las diferentes pruebas que he sufrido a lo largo de 15 años para llevar a cabo esta buena obra que tiene la finalidad de proporcionar como ayuda a los Sres. Curas del campo y de la ciudad piadosos maestros, abnegados catequistas, y ayudantes de culto, cantores y sacristanes, asiduos y edificantes, me habrían desanimado. Lo mismo habrían hecho mis pocos estudios y mis escasos talentos. Pero me ha dado fuerzas Aquél que a veces se sirve de los débiles y sencillos como instrumentos para mostrar que él es todopoderoso y que puede realizar obras administrables y hacerlas triunfar contra toda esperanza, incluso en medio de contradicciones y cuando parece que va a desaparecer”¹, escribía el Hno. Gabriel en su carta a Monseñor Devie en 1836.



A más de 180 años, así como lo vivió Gabriel y sin que no lo imagináramos, “Aquél” nos puso a los Catequistas y Educadores una de las pruebas más complejas a cumplir en nuestra tarea. Cuando teníamos todo pronto, programas, actividades, juegos y catequesis armadas, todos comenzando una nueva etapa, tan solo dos semanas duró nuestra ilusión....

1. Hno. Teodoro Berzal, *Guía, Ángel, tesoro, los Escritos del Hno. Gabriel Taborín, selección de textos, 2010*



Un hecho histórico en estos tiempos, nos mandó directo a casa, con pocas horas de trabajo, sin saber cómo actuar para defendernos, y lo que fue peor.... Sin conocimiento alguno del tiempo de retorno. Por primera vez para mucho de nosotros, la realidad nos golpeaba la cara con un hecho que hasta el momento no nos habíamos imaginado, cómo tendríamos que realizar una actividad que sin dudas es cien por ciento presencial, cara a cara, de escucha directa, de abrazo consolador, de risas cómplices.

El gran debate se comenzó a originar en los distintos equipos. ¿Era posible llegar con la propuesta a los distintos grupos a través de una pantalla?, ¿cómo “engancharíamos” a los chicos virtualmente y sostenerlo en un tiempo incierto?, ¿reprogramar lo hecho o adaptarlo a lo virtual?, y lo que para nuestra tarea es vital ... ¿Cómo haríamos para que los jóvenes abrieran su corazón?

A partir de ahí, el proceso de aprender (rápidamente para algunos), el manejo de comunicación virtual, conectividad, y adaptar todo el andamiaje en nuestras casas.

Y la historia se echó a andar...y con gran rapidez, ¡empezamos a recibir una de las primeras sorpresas... ¡comenzamos a entrar en sus casas!, compartir sus intimidades, compartirles las nuestras. Dormitorios, comedores, livings y los lugares más insólitos, se dieron cita en los centenares de encuentros virtuales.

Aprendimos a pasar de la comodidad del aula a convivir con escenarios y ruidos de fondo, con familiares pasando por detrás de la cámara en momentos de rezo, y un sinfín de anécdotas para el recuerdo.

Aprendimos a disfrutar de encuentros con abuelos, abuelas, padres y madres, cantamos, rezamos, jugamos, lloramos, nos sorprendimos, los cautivamos.

Aprendimos a descubrir el Dios que hay en cada casa, nos conmovimos con lágrimas de bronca, de tristeza, de agradecimiento luego de una reunión bien lograda.

Con alegría y gran participación, compartimos una “picada lúdica”, juego virtual realizado primero con los alumnos y luego con los funcionarios, así como también virtualmente se vivió la Celebración de Pascua, Vigilia de Pentecostés y encuentro de Catequistas.

Nos volvimos a caer.... Si, porque cuando el tiempo pasaba y no había cambios, el desgano comenzó a tomar fuerza en muchos, y aparecieron o, mejor dicho, "desaparecieron" las caras para estar solo con nombre, o en casos directamente ni asistir. Fue así que hubo que recomenzar, volver a intentar, a retomar fuerzas y volver a enamorar, teniendo éxito en algunos casos.

Y luego la historia nos puso el segundo gran desafío, volver a encontrarnos, que a priori nos imaginábamos que sería gran solución, y de mucha incertidumbre. ¡Y la historia no nos defraudó! La alegría y entusiasmo con que los chicos volvían a encontrarse en los distintos espacios, nos brindaba el alivio de una tarea bien lograda.

Hoy a pocas semanas de finalizar los cursos, podemos saborear las mieles del éxito, con programas de catequesis sin atrasos, clases curriculares completas, grupos juveniles, animadores y misioneros cerrando sus espacios con escasas bajas de participantes, el merendero de los días jueves colaborando con tantas personas necesitadas. Sumado a nuevas propuestas que "nacieron" en plena pandemia vía virtual, van camino a consolidarse como "espacio de Adoración", "Coro de canto", "Movida Nazarena".

El gran Leo Buscaglia en "vivir, amar y aprender" decía: *"Tal vez el amor (pueden reemplazarlo si quieren por educación), sea el proceso por el cual yo te conduzca delicadamente de regreso a ti mismo"*.

Sin dudas, este año, esta coyuntura nos llevó a reformularnos, a encontrarnos con nosotros mismos, como fieles seguidores de esa resiliencia de Gabriel, y a partir de allí, y con mucho amor, conducir a nuestros alumnos a encontrarse con ellos mismos.

***Equipo Pastoral Sagrada Familia Aguada
Noviembre de 2020***

Propuesta de Tecnología e Informática

“Una educación donde sólo prime la memoria y el dominio de determinadas habilidades, tiene cada vez menos sentido en este mundo complejo y cambiante. Debemos desarrollar en nuestros alumnos habilidades y competencias basadas en la complejidad. El conocimiento mal estructurado, poliédrico y en interacción, la enseñanza basada en problemas, el empleo de estrategias de narratividad, invitan al alumno a investigar, dialogar, re-construir la información, y generar su propio aprendizaje, relevante y significativo. Son algunas de las estrategias desde las que ha de partir la innovación educativa para hacer frente a la sociedad del siglo XXI.”
(Aznares, J.P. , Callejón, M. D. , 2006).

“Necesitamos la tecnología en cada aula y en las manos de cada estudiante y de cada profesor, porque es el bolígrafo y el papel de nuestro tiempo, y es la lente a través de la cual experimentamos gran parte de nuestro mundo”

David Warlick

(Una de los primeras personas en adoptar y promover la tecnología en el aula)

Introducción

En este artículo se explicará el proceso tecnológico e informático en el que se encuentra el Colegio con el objetivo de potenciar la competencia digital.

Los objetivos y propuestas tienen por cometido, no solo cubrir las necesidades del Área de Informática y Tecnología que se brindaban hasta el año 2019 en la Institución, sino también realizar una actualización en cuanto a contenidos del área y una evolución progresiva que contempla la inclusión de la tecnológica desde la edad inicial de un alumno, hasta su etapa en Bachillerato.

Se debe tener en cuenta que los conocimientos adquiridos en el uso de las herramientas informáticas y durante el proceso que realiza cada alumno, deben ser considerados como objetivos secundarios y no como un fin en sí mismo.

Las propuestas que se presentan en este documento, son las que se han podido realizar y que se han ajustado debido a la nueva realidad de no presencialidad en gran parte del año, de distanciamiento físico y de las posibilidades de la Institución para fomentar y llevar adelante las propuestas del área.

Fundamentación

La educación es uno de los temas en donde las personas que nos dedicamos a la docencia directa, debemos estar revisando constantemente nuestras prácticas educativas y actualizarnos en cuanto a las formas de llevarla adelante. Si tomamos esto como una premisa de lo que debiera ser la educación actualmente, es importante tener presente que las Tecnologías de la Información y Comunicación son clave en estos tiempos donde la forma de recibir y transmitir la información, cambian constantemente, al igual que los medios por donde se hace y las motivaciones que tienen los alumnos por adquirirlas y utilizarlas.

Hoy día se habla de las siglas STEAM en la educación, es decir, la utilización de disciplinas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemática en proyectos multidisciplinares. En el ámbito educativo, es notorio el aumento en el interés por parte de los docentes en utilizar estos conocimientos curriculares en diferentes proyectos. Si bien es muy difícil que desde el principio se logre una propuesta que contemple todas las disciplinas, es esperable que con el pasar del tiempo, los docentes se motiven a trabajar mayoritariamente en una propuesta de centro, que contemple la mayor cantidad de disciplinas posibles. Sin duda que los alumnos notarán una mejor utilización de sus aprendizajes, donde pueden combinar los conocimientos adquiridos para obtener un producto, que a la vista de los docentes deberá ser lo menos importante de todo, volviendo a hacer hincapié en el proceso de cada alumnos.

Si bien desde el área de Informática se presentan una serie de elementos innovadores, será el docente quién asumirá entonces un papel fundamental al decidir o no transformar su práctica diaria para adaptarse a las nuevas necesidades de la educación. Esta transformación implica en ciertos casos que debemos, estar abiertos en reconocer que algunos alumnos tengan más conocimientos específicos y habilidades que los docentes sobre el uso de tecnología, y atentos para poder utilizar esta situación en beneficio del alumnos y del grupo, sacando provecho y lo mejor de cada uno de ellos.

Con una mirada pensada mucho más en el currículo del futuro, que en el del pasado, desde el área de Informática se incluyen una serie de elementos tecnológicos innovadores para la educación, que acompañan la propuesta. En esta dirección, se cambia el método de enseñanza y aprendizaje tradicional de una clase magistral, donde el docente expone los contenidos a sus alumnos, a una serie de métodos que se introducirán y adecuarán a las propuestas de cada nivel a lo largo del año. Algunos de estos métodos ya se vienen utilizando en la Institución y otros que se irán incluyendo a lo largo del año. Es importante aclarar que los contenidos pasan a un segundo plano, tomando mayor relevancia las capacidades de cada alumno y las competencias utilizadas y adquiridas en el proceso, logrando así un

aprendizaje significativo. Algunos de los métodos a utilizar serán los siguientes:

- Aprendizaje basado en proyectos.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje colaborativos y cooperativos.
- Pensamiento computacional.
- Gamificación: aprendizaje a través del juego.

Rol docente tallerista y docente dinamizador

A partir de este año, en el sector de Inicial y Primaria se modificó el perfil y los roles de los docentes de Informática, con la intención de optimizar los recursos humanos y sacar el máximo provecho de las capacidades de cada docente, ofreciendo así una mejor propuesta educativa.

Es entonces que, el **tallerista** es el docente que tiene por cometido llevar adelante las propuestas de Informática pensadas y planificadas para ese nivel en las clases de Informática. En conjunto con los otros docentes y coordinador del área, realiza la planificación anual intentando lograr cambios de mejora permanente, diseña, planea y ejecuta proyectos en el aula o bien virtuales que se integran a las propuestas de Informática, desarrolla procesos de orientación, motivación y estimulación del aprendizaje, aplicando modelos pedagógicos que propicien el aprendizaje significativo, autónomo y colaborativo de cada estudiante, entre otras tareas.

El **dinamizador** es el docente que lleva adelante las propuestas de Informática, vinculadas estrechamente con contenidos específicos y curriculares de Inicial y Primaria. Previamente coordina con las maestras de cada nivel los temas a abordar, busca las mejores estrategias de intervención educativa sugiere la mejor forma de llevarlos adelante con la inclusión de dispositivos o recursos tecnológicos y colabora activamente al momento de llevar adelante la propuesta con los estudiantes. Promueve el uso pedagógico y responsable de las TIC, poniendo en marcha iniciativas y actuaciones tendentes a alcanzar los objetivos establecidos por el Área de Informática y la Dirección del Colegio. Al ser el mismo dinamizador quien coordina con las maestras, será él quien establecerá cuál será el tiempo necesario y frecuencia semanal para llevar a cabo la propuesta. Esto quiere decir que no necesariamente será una vez a la semana en un horario pre-determinado sino que dependerá de las necesidades de cada propuesta y de la disponibilidad de los recursos tecnológicos.

Proceso de mejora de los roles tallerista y dinamizador para el 2021.

Al momento estos dos roles coexisten pero en diferentes docentes. Para el 2021 se prevé que sea la misma persona quien lleve adelante

ambos roles por cada nivel de Educación Inicial y Primaria. Esto quiere decir que un docente se encargará de llevar adelante por ejemplo las propuestas para todos los grupos de 1er año de Primaria. El docente tendrá el espacio y tiempo de coordinación necesario con todas las maestras a fin de aunar propuestas a abordar y llevar adelante. Al ser el mismo docente quien cumple con los dos roles, podrá reforzar los contenidos informáticos en el Taller de Informática para que luego el trabajo con la maestra pueda ser más productivo.

Propuestas de inclusión tecnológicas

Las propuestas son variadas y apuntan a un proceso significativo y evolutivo de los alumnos desde Educación Inicial a Bachillerato. Es decir que las propuestas se irán escalonando en cuanto a dificultad e interés de los alumnos, acorde a su edad.

A continuación se detallan algunas de las propuestas que se irán incluyendo en el futuro o bien ya se comenzaron a realizar:

- Ciudadanía digital.
- Pensamiento computacional.
- Programación.
- Animación y Videojuegos.
- Inteligencia artificial.
- Robótica.
- Robótica reciclada.
- Programación de drones.
- Electrónica básica.
- Uso de placas programables: Microbit y Arduino.
- Realidad aumentada.
- Realidad virtual.
- Creación de aplicaciones para celulares.
- Utilización de dispositivos personales: Chromebook.
- Modelado 3D - Impresión 3D.
- Creación de audiovisuales. Edición de video y sonido.
- Diseño gráfico.
- Creación de sitios web.
- Código QR.
- La Hora del Código

Actividades llevadas adelante durante el 2020

En este proceso de inclusión tecnológica se ha realizado un plan a mediano plazo donde se irán incorporando diferentes dispositivos y propuestas tecnológicas. Debido a la situación actual de la pandemia del Coronavirus, muchas de las actividades debieron ser pospuestas o bien adaptadas para poder ser realizadas en el contexto actual.

Proyectos de Ciencia con Robótica



Durante los meses de setiembre y octubre, todos los grupos de 6° se embarcaron en llevar adelante prácticas científicas donde se utilizaba la robótica como parte del proyecto. Para esto se utilizaron los kits de *LEGO WeDo 2.0*. Los mismos ofrecen oportunidades a los estudiantes de trabajar y desarrollar ideas y conocimientos, así como comprender el mundo que les rodea. El nivel de progreso y dificultad de los proyectos, permitió a los estudiantes desarrollar competencias a la vez que exploraban y aprendían conceptos científicos. Los proyectos desarrollan ocho prácticas científicas y de ingeniería que debían respetarse:

1. Formular preguntas y solucionar problemas.
2. Usar modelos.
3. Diseñar prototipos.
4. Investigar.
5. Analizar e interpretar datos.
6. Usar el pensamiento computacional.
7. Defender un argumento a partir de la evidencia.
8. Obtener, evaluar, documentar y comunicar información.

El principio básico es que cada estudiante deberá participar en todas estas prácticas en los diferentes proyectos de cada curso.

Los proyectos fueron seleccionados por los docentes, acordes al programa curricular. Cada clase llevó adelante una propuesta diferente, con el objetivo de poder compartir diferentes experiencias con el resto de las clases. Los temas seleccionados fueron los siguientes: plantas y polinizadores, fuerza y energía, fenómenos climáticos y actividad volcánica. Cada clase se subdividió en seis equipos de 3 o 4 alumnos, dando así la posibilidad a todos los alumnos de realizar un trabajo efectivo por parte de todos los integrantes.

La robótica en el aula resulta entonces, una gran herramienta pedagógica en cuanto a motivación de los estudiantes, el desarrollo de competencias básicas y adquisición de conocimientos tecnológicos y científicos en general.

Planisferios con Realidad Aumentada

Los alumnos de 5° y 6° de Primaria realizaron los clásicos planisferios, donde colorearon y ubicaron los diferentes continentes y océanos que comprenden el globo terráqueo. Luego de realizar esta tarea y con ayuda del Dinamizador de aula, los alumnos fueron capaces de pasar el modelo plano del globo terráqueo, al mismo modelo pero en 3D (3 dimensiones) utilizando las tablets y la aplicación Quiver de realidad aumentada. El software hace un escaneo de la imagen pre-determinada y lo convierte en 3D, consiguiendo una mayor percepción, interacción y aprendizaje por parte de los estudiantes.



La realidad aumentada combina imágenes del mundo real con otras virtuales, creando un entorno más completo y con muchas más información. Es así que junto a la imagen real se le puede agregar más información en forma de superposición de texto, imágenes, objetos 3D, audio o vídeo sobre el mundo que nos rodea. Los expertos en neuroeducación coinciden en que es fundamental emocionarse para adquirir conocimientos. La realidad virtual tiene la capacidad de atraer, conmover y captar la atención de los estudiantes.

Ciudadanía digital - Sé Genial en Internet

Durante los primeros meses de cuarentena y no presencialidad que tuvimos en el Colegio, desde el Área de Informática se planificó una propuesta de acercamiento a la Ciudadanía Digital y lo que implica tener buenos hábitos en internet, para trabajar con los alumnos de Educación Inicial y Primaria.



Los objetivos de esta actividad fueron los de fomentar la construcción de los conceptos fundamentales de ciudadanía digital y seguridad para que puedan explorar con confianza el mundo en línea, crear lineamientos sobre qué tipos de comunicación son adecuados (y cuáles no), y promover la reflexión sobre los riesgos y beneficios que implica compartir información, datos personales, familiares y de amigos, en las redes sociales.

De la mano de la propuesta que tiene *Google for education* de: "Sé Genial en Internet", desde el Área de Informática consideramos que era muy oportuno conversar y trabajar en esta propuesta para los tiempos que se nos avecinaban. Las propuestas educativas y el contacto con los docentes eran hasta ese momento totalmente de forma presencial y tangible, y luego de un fin de semana pasamos a comunicarnos y trabajar en su totalidad por la web. Es así que nos comprometimos y nos esforzamos en enseñarles los mismos buenos comportamientos que debemos tener para los espacios físicos, también debemos tenerlos de forma responsable cuando usamos internet. Esta propuesta involucró a las familias que mediante diferentes juegos y actividades de reflexión debían trabajar con sus hijos, para obtener al final el Certificado de "Sé Genial en Internet".

La iniciativa se basa en cinco pilares fundamentales de donde se desprenden todas las actividades y recomendaciones:

- Sé **Inteligente** en Internet: comparte (o publica) contenidos con cuidado.
- Sé **Precavido** en Internet: no caigas en trampas.
- Sé **Fuerte** en Internet: guarda tus secretos.
- Sé **Amable** en Internet: es genial ser cordial.
- Sé **Valiente** en Internet: cuando identifiques riesgos o amenazas, no dudes en consultarlo con un adulto.

Informática, pensamiento computacional, codificación - Un acercamiento a la programación

El **Pensamiento Computacional** es un conjunto de habilidades de las que cualquier persona puede hacer uso para resolver problemas cotidianos. Estas habilidades se desarrollan a lo largo de las distintas fases de cada proyecto las cuales pueden incluir el Pensamiento Computacional. Las fases que se involucran son las siguientes: Descomponer - Abstraer - Utilizar un pensamiento algorítmico (código) - Evaluar - Generalizar.



Durante las últimas semanas de la cuarentena, se llevaron adelante diferentes actividades de programación acordes a cada nivel de Educación Inicial y Primaria. Los resultados fueron muy buenos y si bien no se pudo llevar adelante la propuesta de pensamiento computacional de forma integral, sembró las bases para hacerlo en el futuro y permitió además, avanzar en el uso de las herramientas programación que les permitirán a los alumnos acceder a otras propuestas más avanzadas como la robótica, creación de aplicación para celulares, programación de drones, etc.

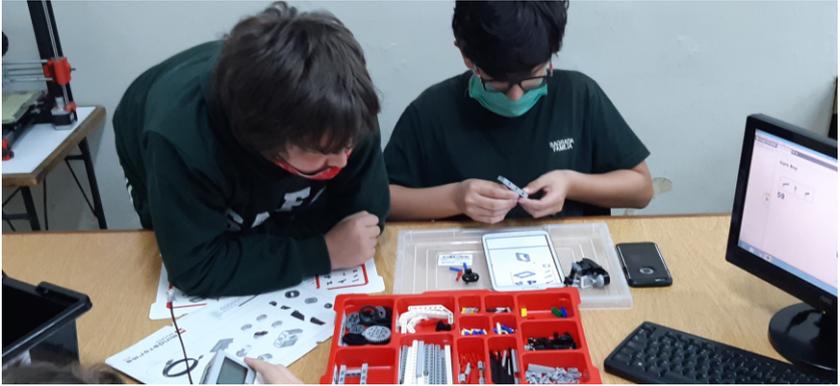
Dentro de los conceptos que se refieren a la programación, se trabajaron los siguientes principios: salida - entrada - eventos - bucles - funciones - condiciones - variables.

Taller de Robótica Educativa Básica en Secundaria

La construcción y programación de robots educativos resulta muy motivadora para el alumnado de Enseñanza Secundaria y es una manera atractiva e innovadora de aprender poniendo en práctica todos los conocimientos teóricos de Ciencias y Tecnología.

Este taller tiene por cometido realizar un primer acercamiento a la programación y robótica educativa con los kits de robótica de *LEGO Mindstorms EV3*. Esta propuesta fue presentada a los estudiantes de primer año de Ciclo Básico, como una actividad extracurricular y op-

cional, con un cupo limitado que fue superado ampliamente. La propuesta propone que los estudiantes adquieran de forma divertida y práctica, los principios básicos de programación y de robótica, llegando a realizar en pocos días proyectos guiados de gran complejidad.

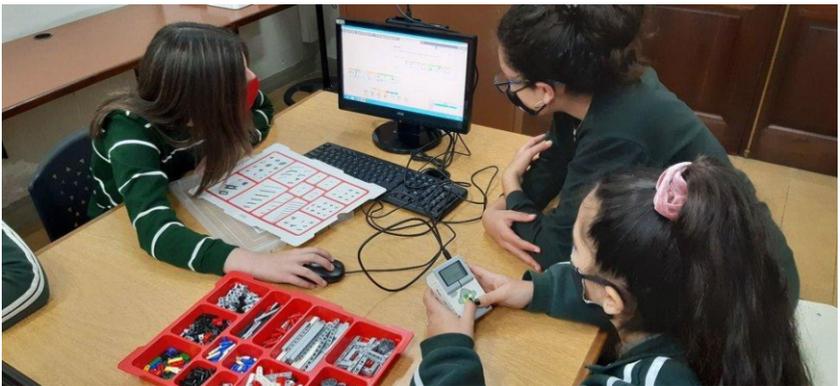


Los conocimientos que integran la robótica en general comprenden los de informática, mecánica y electrónica. En cuanto al carácter interdisciplinario podemos decir que puede comprender otras asignaturas como Física, Química y Matemáticas.

Para el 2021 se prevé que el Colegio pueda participar en competencias a nivel nacional como un primer paso e internacionales si se diera la posibilidad, lo que requerirá un buen dominio del Inglés y del Idioma Español para redactar los informes a presentar al jurado.

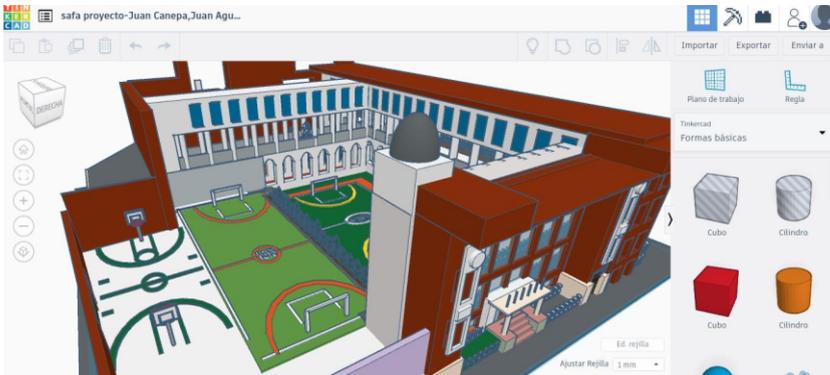
"La construcción de robots educativos resulta muy motivadora para el alumnado de Enseñanza Secundaria y es una manera atractiva e innovadora de aprender poniendo en práctica todos los conocimientos teóricos de Ciencias y Tecnología".

(Gabriel Ocaña Rebollo).



Proyecto de Innovación Tecnológica de 2°CB: “¿Conoces tu Colegio?”

En esta actividad tuvo por objetivo, incluir diferentes herramientas tecnológicas en los proyectos de aula que se llevan adelante en Ciclo Básico, y que los estudiantes puedan conocer un poco más sobre la estructura del Colegio, así como también un poco más de su historia.



Los estudiantes debían recabar información del Colegio mediante entrevistas con los Hermanos y otras personas con trayectoria dentro del Colegio. Mientras tantos iban filmando y logrando un video que muestre las diferentes zonas del Colegio para colocar *a posteriori* en un sitio web creado por ellos al cual se podrá acceder mediante la utilización de un código QR. A medida que avanzaban con las propuestas, se iban incluyendo otras opciones que completan el trabajo y ello se refiere a la arquitectura del Colegio, donde se realizó todo el edificio mediante la utilización de modelado 3D para que luego se pueda usar en otra propuesta de Realidad Aumentada y otra de creación de la estructura de edificio con cartón, mediante la utilización de un software que permite cortar y transformar modelos 3D en patrones 2D que se pueden cortar en plano.



El proyecto fue realizado en equipos de 4 estudiantes seleccionados por ellos mismos, abarcó varios meses de trabajo y la evaluación fue realizada en diferentes etapas a medida que transcurría la propuesta.

“Hora del Código” - Todo el Colegio



“La Hora del Código” es un movimiento global que llega a cientos de millones de estudiantes de más de 180 países y que se llevó a cabo en el Colegio y Liceo Sagrada Familia del 5 al 20 de noviembre. Se trató de una introducción de una hora de duración a las Ciencias de la Computación, diseñada para mostrar que todo el mundo puede aprender a programar. Cualquiera puede participar de este movimiento global, en cualquier momento en esos días.

En nuestro caso la actividad se dividió en cinco categorías

donde los estudiantes podían elegir dentro de 3 o 4 actividades diferentes por cada categoría, según la edad o los intereses de cada uno. La propuesta tuvo un alcance masivo que contempló un rango de edades desde Educación Inicial 4 años hasta Bachillerato, dando la posibilidad a las familias de los estudiantes de acompañar el proceso y a los funcionarios del Colegio que se vieron motivados en participar.

A todos los que participaron y terminaron al menos una actividad, se les entregó un pin como recuerdo de esta actividad en este año.

“La tecnología no es nada. Lo importante es que tengas fe en la gente, que sean básicamente buenas e inteligentes, y si les das herramientas, harán cosas maravillosas con ellas.”

Steve Jobs

Coord. Daniel Karvelis

Resultados de la encuesta aplicada a las familias

Julio, 2020

Introducción:

El 13 de marzo del presente año, ante la aparición de los primeros casos de COVID-19 en nuestro país, el Gobierno decretó (entre otras medidas) la suspensión de las clases presenciales.

Nuestro Colegio se encontraba en pleno proceso de implementación de un proyecto pedagógico en el que se reforzaban las competencias elegidas en el Diseño Curricular destacándose la competencia digital.

A modo de resumen señalamos en qué etapa de la implementación nos encontró la suspensión de las clases:

Pasos que ya se habían dado

- Creación de todas las casillas institucionales por las de *Google* en el nuevo dominio institucional @safaaguada.edu.uy
- Creación de las casillas de estudiantes de Secundaria
- Armado de *Classroom* de todos los cursos que los profesores voluntariamente solicitaron (2018)
- Cambio en la gestión de la red. Mejora de la conectividad. Optimización de los recursos tecnológicos. (Vinculación con NST)
- Adquisición de *kits* de robótica: 6 para uso en Primaria y 6 para uso en Secundaria (compra realizada a Ceibal)
- Cursos de capacitación para docentes de Secundaria. Ambos a cargo de NST, *partners* de *Google* en Uruguay (julio de 2019 y febrero de 2020).
- Primera etapa de implementación del proyecto “un dispositivo por estudiante”
 - Armado de todos los *Classroom* de 1° y 4° de Secundaria
 - Inclusión de todos los integrantes de los grupos en los *Classroom* correspondientes
 - Instalación de una tv por cada salón de 1° y 4° de Secundaria
- Apertura de la red *wifi* “safa_invitados”.

Pasos realizados con motivo de la aparición del COVID-19

- Apertura de cuentas institucionales a todos los docentes de todos los sectores.
- Previa autorización de las familias, se crean las casillas institucionales de todos los estudiantes de Inicial y Primaria, completando la totalidad del estudiantado.
- Creación de todos los *Classroom* de Inicial, Primaria y los que faltaban de Secundaria.

- Organización de horarios de *Meet* para todos los grupos del Colegio.

Nuevos desafíos:

- Segunda etapa del proyecto un **Chromebook por estudiante**. En 2021 se implementará esta forma de trabajo en todos los grupos de 5° de Primaria a 5° de Secundaria.
- Adquisición de carros y *lockers* para cuidado y carga de *Chromebook*
- Tercera etapa del proyecto un **Chromebook por estudiante**. En 2022 se cubrirá con esta forma de trabajo a los grupos que van de 4° de Primaria a 6° de Secundaria.
- Completar la adquisición de carros y *lockers* para cuidado y carga de *Chromebook*.
- Ampliar la cobertura de *wifi* a todos los espacios del Colegio.
- Complementar con más equipos de robótica.

En este contexto tan peculiar como inesperado, gracias a que estábamos embarcados en una propuesta innovadora, pudimos continuar con el contacto pedagógico y con las aulas abiertas sin que sufriéramos interrupciones. Rápidamente tuvimos que reinventarnos extendiendo la propuesta de 1° y 4° de Secundaria hacia todos los niveles educativos del Colegio.

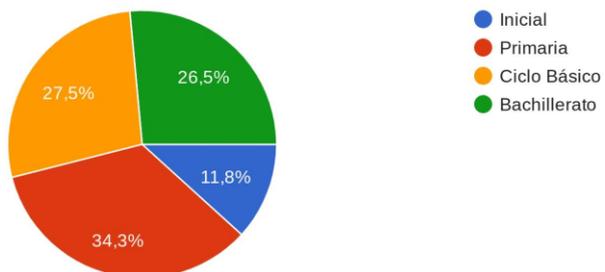
El Colegio y Liceo Sagrada Familia enmarcado en la metodología de PCI (Proyecto de Calidad Integrado) evalúa permanentemente para replanificar y/o reformular su Proyecto Educativo Institucional (PEI), es por ello que en esta ocasión consultamos a las familias sobre nuestra propuesta en tiempo de pandemia.

Población encuestada

En la figura tenemos detallados los porcentajes de cada nivel y cantidad de formularios recibidos. ¹

Indica el nivel en el que cursa tu hijo o hija
578 respuestas

1. Las familias de los estudiantes de nivel 2 y 3 años no participaron de la encuesta.



Fecha de realizada

Segunda quincena de julio de 2020 (a cuatro meses de la aparición de la pandemia COVID-19)

Objetivos:

1. Conocer la opinión de las familias de los estudiantes sobre la propuesta académica por la que optó el Colegio ante la suspensión de clases debido a la pandemia de COVID-19.
2. Obtener insumos para evaluar la implementación de la propuesta curricular en período de pandemia y proponer los caminos de mejora que sean necesarios.
3. Realizar una devolución a las familias dónde se presenten los principales resultados de la encuesta.
4. Dar respuesta a las consultas e inquietudes recibidas en el formulario.

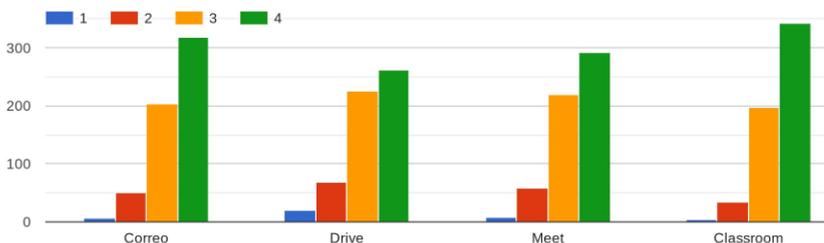
Ítems evaluados

- Las herramientas de Google for Education: Gmail, Drive, Meet y Classroom.
- Forma en la que fue instrumentada: claridad, rapidez, comunicación, respuesta y horarios.
- Comunidad educativa: docentes, secretaría y adscripción, servicio técnico, directivos, gestión humana y gestión financiera.

Análisis de resultados

Propuesta pedagógica

Indica tu nivel de satisfacción con las herramientas de Google que utilizamos en la propuesta educativa.



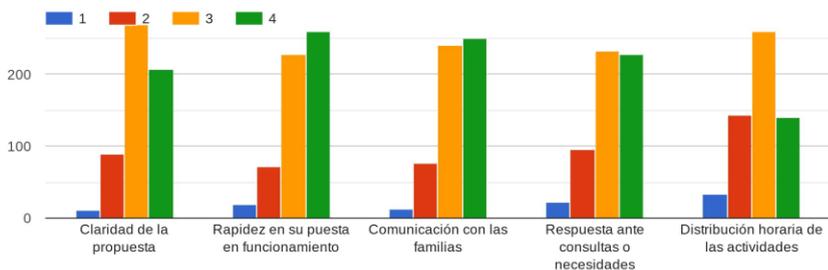
Tomando que los puntajes “altos” de 3 y 4 constituyen valores de aprobación, tenemos que los resultados son *altamente satisfactorios* respecto a las herramientas de *Google for Education*:

Herramienta	Aprobación (%)	Media	Modo
Correo	90.1	3.4	4
Drive	84.4	3.3	4
Meet	88.6	3.4	4
Classroom	93.4	3.5	4

En los cuatro casos la puntuación con mayor frecuencia (modo) es “4” y las puntuaciones mínimas se presentan con una frecuencia entre el 1% y el 2%.

Instrumentación

Indica tu nivel de satisfacción con la forma de implementación de la propuesta educativa



Al igual que en el ítem anterior, tomando que los puntajes “altos” de 3 y 4 constituyen valores de aprobación, tenemos que los resultados son *muy satisfactorios* respecto a la implementación de la propuesta pedagógica con herramientas de *Google for Education*. El ítem evaluado con menor puntaje tuvo de todos modos una aprobación de casi el 70% de las familias.

Herramienta	Aprobación (%)	Media	Modo
Claridad	82.5	3.2	3
Rapidez	84.3	3.3	4
Comunicación	84,8	3.3	4
Respuestas	79.8	3.2	3
Horarios	69.4	2.9	3

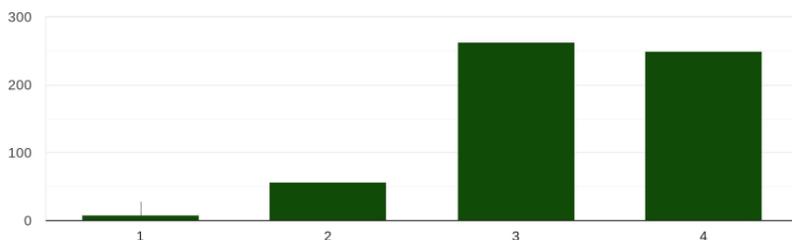
Las medidas de tendencia central presentan una leve disminución en relación a las obtenidas en la sección Herramientas. En este caso tenemos tres con modo 3 y dos con modo 4. En cuanto a las medias, salvo en el ítem “Horarios”, los descensos son de apenas unas décimas porcentuales. En esta sección se percibe una aprobación muy importante de las familias pero que dentro de estas aprobaciones hay un descenso algo significativo del 4 al 3. Las puntuaciones mínimas varían entre los distintos ítems de la sección oscilando entre el 2% y el 5.9%

Generalidades de la propuesta

A modo de cierre de la evaluación de la propuesta educativa, se preguntó a las familias sobre su conformidad **general** sobre la propuesta elegida por el colegio ante la pandemia de COVID-19.

¿Cuál es tu nivel de conformidad con la propuesta en general?

578 respuestas



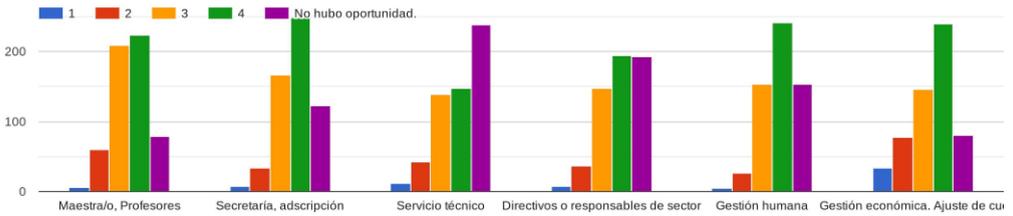
Los resultados no presentan más que una corroboración de los presentados previamente. Existe una gran paridad entre las puntuaciones 3 y 4 con una leve diferencia que hace que 3 sea el *modo* de la calificación. Por otra parte, la *media* de la valoración general es de 3.3 y la menor valoración aparece con una frecuencia del 1.4%

Acompañamiento

Sectores o función

En esta sección, a la que le llamamos “acompañamiento”, consultamos a las familias sobre la opinión que tenían sobre su percepción del desempeño de los diferentes sectores del Colegio. Para esta parte se agregó la opción “no hubo oportunidad”. Para el análisis de los datos consideraremos como población a los que efectivamente evaluaron.

Indica tu nivel de satisfacción con el acompañamiento, escucha, solución de problemas planteados, etc.



Los valores de aprobación (3 y 4), muestran que los resultados son altamente satisfactorios respecto al acompañamiento recibido por las familias de parte de los distintos sectores del Colegio. El ítem evaluado con menor nota tuvo, de todos modos, la aprobación de casi el 78% de las familias.

Sector o función	Aprobación (%)	Media	Modo
Docentes	86.4	3.3	4
Secretaría-adscripción	91.0	3.4	4
Servicio técnico	84,1	3.2	4
Directivos o resp. sector	88.6	3.4	4
Gestión humana	92.7	3.5	4
Adm.- gestión financiera	77.7	3.2	4

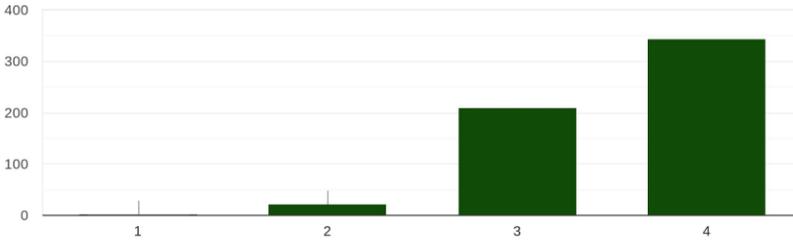
Las medidas de tendencia central presentan resultados sumamente positivos. Los modos de cada sector son iguales a 4, las medias están entre 3.2 y 3.5. Se resalta el ítem sobre Gestión Financiera en el que con una aprobación menor a los demás sectores, mantiene una media de 3.4 y un modo de 4. Esto representa un alto nivel de conformidad de las familias que vieron resuelto o considerado su problema económico ante el COVID-19.

Las puntuaciones mínimas varían entre los distintos ítems de la sección oscilando entre el 1% y el 5.7%

Generalidades sobre el desempeño

Al igual que en la evaluación de la propuesta pedagógica, se le consultó a las familias sobre el desempeño de los funcionarios del Colegio "en general".

¿Cuál es tu nivel de conformidad con el desempeño de los funcionarios del Colegio en general?
578 respuestas

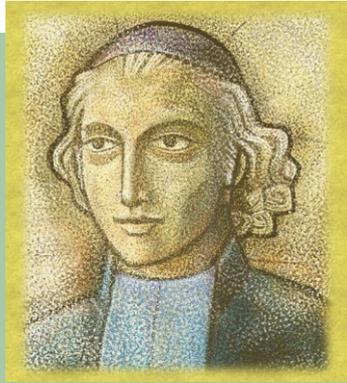


Los resultados refuerzan las conclusiones vertidas en la parte previa, más aún, muestra una mejora en la puntuación. La media es 3.6 y el modo es 4. Una lectura de estos datos sería que los padres, pese a que pueden estar con ciertas disconformidades en temas o aspectos particulares, confían y apoyan enfáticamente lo realizado por el Colegio. Esto se refuerza ante el resultado de “alta disconformidad” (puntuación 1) ya que aparece tan solo con una frecuencia del 0.3%.

Conclusiones

1. La encuesta realizada a los cuatro meses de la suspensión de clases arroja resultados positivos en todos los aspectos considerados:
 - Propuesta pedagógica con el paquete de *Google for Education*
 - Instrumentación
 - Acompañamiento
2. En todas las áreas y sectores encontramos posibilidades de mejora, lo que constituye un desafío y un compromiso.
3. Las valoraciones no presentan diferencias significativas entre los distintos sectores.
4. Se percibe el apoyo de las familias y la confianza que éstas continúan depositando en nuestra Institución.

Ámbito 2 de PCI y Consejo de Dirección Sagrada Familia



“El espíritu de cuerpo y de familia contribuye en gran manera, queridos hermanos, a la dicha, a la prosperidad y a la fuerza de una Comunidad y alivia la carga de aquel a quien Dios ha elegido para animarla y ser signo de unidad.

Nace de la caridad y, en consecuencia, de Dios que es la fuente misma. Todos los miembros que componen una Comunidad en la que, de verdad, exista este espíritu, tienen un solo corazón y una sola alma: se aman y se ayudan mutuamente, comparten las alegrías, las penas, los éxitos y los fracasos de todos; las atenciones recíprocas y una entrañable fraternidad unifican los espíritus y caracteres más diversos; lo que es de uno pertenece a todos y dejan de tener sentido las palabras 'mío' y 'tuyo'; cada uno se considera menos que los otros y Dios reina sobre todos.

No temen tanto ser atacados ellos, su imagen o persona sino su Comunidad.

Se entregan al servicio de los más humildes y rivalizan por ser el/la más humilde.

En una comunidad así se encuentra la paz, la satisfacción y la esperanza futura”.

(Carta-Circular del Hno. Gabriel del 2/7/1864)