



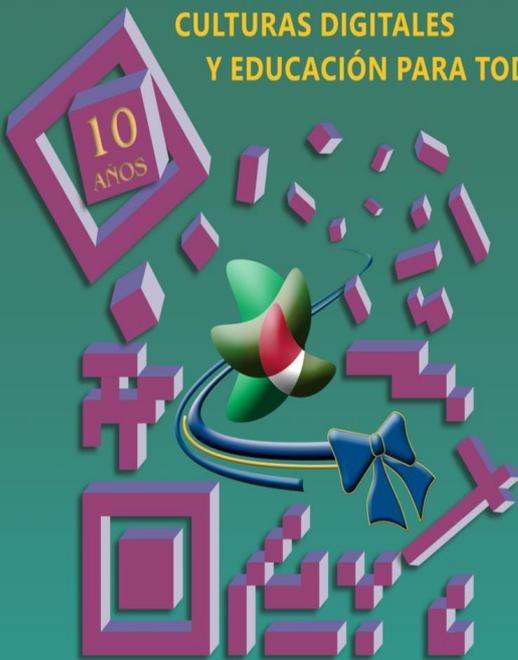
Departamento de Tecnología Educativa y Ceibal



PUENTE 11

X CONGRESO NACIONAL: SIGLO XXI, EDUCACIÓN Y CEIBAL

CULTURAS DIGITALES Y EDUCACIÓN PARA TODOS



EXPERIENCIAS REGIONES 1 y 2



Diciembre 2019

CONSEJO DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

Directora General

Magíster Irupé Buzzetti

Consejeros

Mtro. Héctor Florit
Mtro. Pablo Caggiani

Secretaria General

Dra. Silvia Suárez

Secretaria Docente

Lic. Mirta Frondoy

Pro Secretaria

Mtra. Insp. Alicia Milán

Inspección Técnica Insp. Técnica

Mag. Selva Pérez Stábile

Referente CEIBAL del CEIP

Mtro. Insp. José Barrios

Director del Departamento Tecnología Educativa y Ceibal

Mag. Jorge Delgado

Coord.^a Nal. de Formación y Contenidos Digitales

Mtra. Insp. Elizabeth Mango

Coord.^a Nal. de la Red Global de Aprendizaje

Mtra. Insp. Estela Rodríguez

Coord.^a Nal. de los Centros CTE

Mtra. Insp. Carmen Sesto

Equipo Editorial

Coordinación General

Mtro. Insp. Jorge Delgado
Mtra. Insp. Elizabeth Mango

Docentes Contenidistas

Mtra. Andrea Etchartea Gelpi
Lic. Beatriz González Puig
Mtra. Élide Valejo García
Mtra. Esther Moleri Duboué
Mtra. Jimena de Freitas de Souza

Mtra. Milena Martín Fasciolo
Mtra. Rosario Schunk Arigón
Mtra. Sandra Acevedo Rodríguez
Mtra. Patricia Pacheco Bustamante
Mtra. Verónica Gaínza San Millán

CONTENIDOS

| | | |
|--|---|--------------------|
| Propuestas educativas en época de culturas digitales Jorge Delgado |  | 4 |
| Plantando árboles (Artigas) Ivanna Albornoz , Liliana Farías e Inser de los Santos |  | 6 |
| Ven, recorre y disfruta... Miradas Suareñas (Canelones Centro) Patricia Carvalho, Mariela Guntemberg, Elizabeth Mondelli, Lorena Navarro y Silvia Torres |  | 12 |
| EnREDados en la naturaleza (Canelones Este) Cecilia Bergalli, Ema Cabrera, Rita Monta, Viviana Corujo y Adriana Fernández |  | 17 |
| Proyecto ciclovía (Canelones Oeste) Karina de León, Gabriela Delorrio, Cecilia Iturria, Shirley Lenzi, Laura Méndez, Lorena Motta, Natalí Reyes, Betiana Rodríguez y Marcela Santana |  | 25 |
| La travesura de aprender Pensamiento Computacional desde Nivel Inicial (Colonia) María R. Blanco Vigorito |  | 30 |
| Nuestra escuela florece” - “Our school flourishes (Flores) Valeria Comba, Ana Pereira y Laura Marinoff |  | 39 |
| Leer es cosa seria (Montevideo Oeste) Macarena Quintana, Mariela Giacosa y Camila Troche |  | 46 |
| Inclulógicos CraftT (Paysandú) Eduardo Aguilar y Guillermo Mignaco |  | 49 |
| Proyecto DOGSEN: sensores de micro bit para ahuyentar perros (Río Negro) Leticia Olivera y Mariel Toñole |  | 59 |
| Formación de maestros para maestros: Escuela CTEC (Salto) Valeria Giménez |  | 63 |
| Gestión de nuestro ambiente de aprendizaje con Class Dojo (San José) Luciana de León |  | 69 |
| Uso racional y cuidado del agua (Soriano) Andrea Marrero, colaboradora Jenny Brink |  | 75 |

Las experiencias publicadas fueron presentadas en el marco del Pre Congreso Educación y Ceibal “Culturas digitales y educación para todos”.

Propuestas educativas en época de culturas digitales

Mag. Jorge Delgado
Director del Departamento Tecnología Educativa y Ceibal

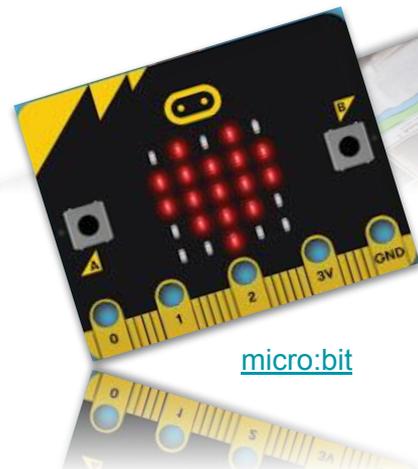
La historia da cuenta que en todas las épocas los docentes han apelado a las “nuevas tecnologías” como mediadora de los procesos educativos. Ejemplos concretos podrían ser la radio, la televisión, el video reproductor, entre tantos otros, que acorde a su momento también fueron “nuevas tecnologías”.

Hoy, habiendo transitado casi veinte años del siglo XXI, advertimos que este proceso de avance tecnológico y desarrollo de lo digital online ha ido transformado las formas de gestionar el aula. La inclusión de recursos como las plataformas educativas, las bibliotecas digitales, los portales educativos, el desarrollo de software aplicado a la gestión de la información, las posibilidades que ofrecen temáticas como la robótica, el trabajo con sensores o la programación, así como las narrativas transmedia y todo aquello que nos ofrece la inteligencia colectiva en red, está configurando en las escuelas y en sus aulas una cultura digital con foco en la enseñanza y en el aprendizaje, lo que nos permite hablar de una cultura digital educativa o pedagógica

Esta realidad convergente entre lo tecnológico, lo social y lo cultural, que también se expande, cada vez más y a menor costo, a los hogares a través del acceso a recursos y servicios (Fainholc, 2017:54), nos interpela a discutir acerca de los posibles escenarios que se avecinan.



[Feria Ceibal](#)



[micro:bit](#)

La buena noticia es que ante la necesidad de que nuestros niños desarrollen ciertas habilidades que le permitan “habituarse al cambio, aprender nuevas cosas y mantener el equilibrio mental” (Harari, 2017:320), las tecnologías resultan grandes aliadas. No obstante, convengamos que ellas (por más atractivas que sean) por sí solas no garantizan mejores aprendizajes y que su pertinente integración en el aula está supeditada a la actitud, a la formación y las decisiones que en consecuencia adopta el docente.



Teclado



Feria Ceibal



Feria Ceibal

Las experiencias que aquí presentamos son testimonios reales de esta afirmación. Las mismas fueron seleccionadas por las propias inspecciones departamentales con el propósito de compartirlas en la instancia del Pre-Congreso Nacional, realizado en el Centro Agustín Ferreiro (CAF), los días 7 y 8 de octubre de 2019. Este pre-congreso fue el escenario previo a la décima edición del Congreso Nacional; “Siglo XXI; Educación y Ceibal”, realizado los días 14 y 15 de noviembre de 2019, en el Salón de los Pasos Perdidos del Palacio Legislativo. Desde la dirección del DTEC expresamos nuestro reconocimiento y agradecimiento a los docentes que fueron parte de estas experiencias y, generosamente, aceptaron compartirlas en el presente documento.

Aportes Bibliográficos

- Fainholc, B. (2017). En Delgado, J. Siglo XXI: Educación y Ceibal, ANEP-CEIP, 2017. Recuperado de https://ceibal2014.wixsite.com/departamento-ceibal/publicaciones_el_21/11/19
- Harari, Y. (2017). 21 lecciones para el siglo XXI. Recuperado de https://ceibal2014.wixsite.com/departamento-ceibal/publicaciones_el_21/11/19

Plantando árboles



Artigas
Escuela Urbana N° 8

La escuela N° 8 Gral. Brigadier Juan Antonio Lavalleja fue fundada el 16 de enero de 1888 como escuela volante en la zona de Catalán Grande. Recorrió muchas localidades del interior del departamento, estableciéndose en el lugar actual recién en 1951. Pasó a denominarse Gral Brigadier Juan Antonio Lavalleja el 12 de setiembre de 1989. En la actualidad es una escuela de categoría Urbana común, doble turno y atiende una población de 330 alumnos.

Su Director es el maestro Inser De los Santos. Cuenta con un colectivo de 24 maestros y cuatro funcionarios no docentes.

Integran el colectivo docente la maestra secretaria, la profesora de Educación Física, la profesora de Música, dos maestras dinamizadoras (una por turno), dos profesoras de Portugués, y una maestra itinerante.

La escuela participa del proyecto Ceibal en Inglés virtual y del Programa de Salud Bucal.

La escuela N° 8 es protagonista de su propuesta educativa. Es una organización que enseña y aprende, fortaleciendo sus lazos identitarios con su Comunidad Educativa.

Las familias participan activamente de sus actividades y son el sostén de su funcionamiento:

COMISIÓN FOMENTO

CONSEJO DE PARTICIPACIÓN

CONSEJO DE NIÑOS

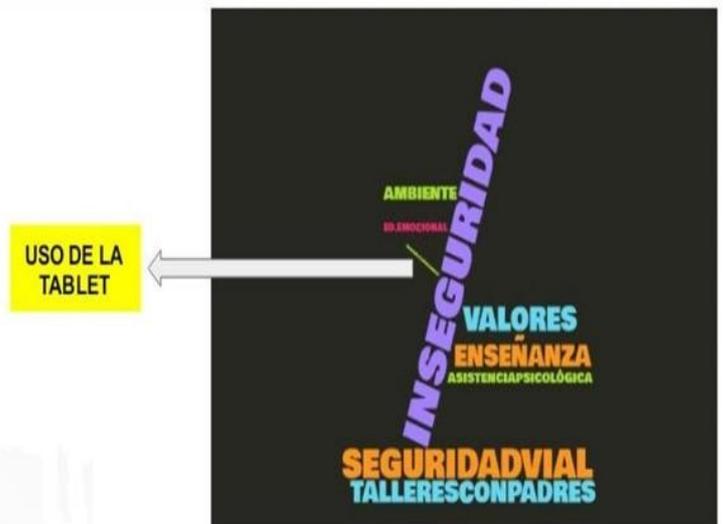
ETAPAS

- 1) Diálogo con la comunidad:
 - ¿qué necesita la escuela?
 - ¿qué problema tiene la escuela?
 - ¿qué les gustaría cambiar o mejorar en la escuela?
- 2) Diseño de proyecto - medio ambiente:
“plantando árboles”
- 3) Implementación del proyecto:
 - plantación
 - cuidado: georreferenciación
 - re plantación
 - concientización social: afiches

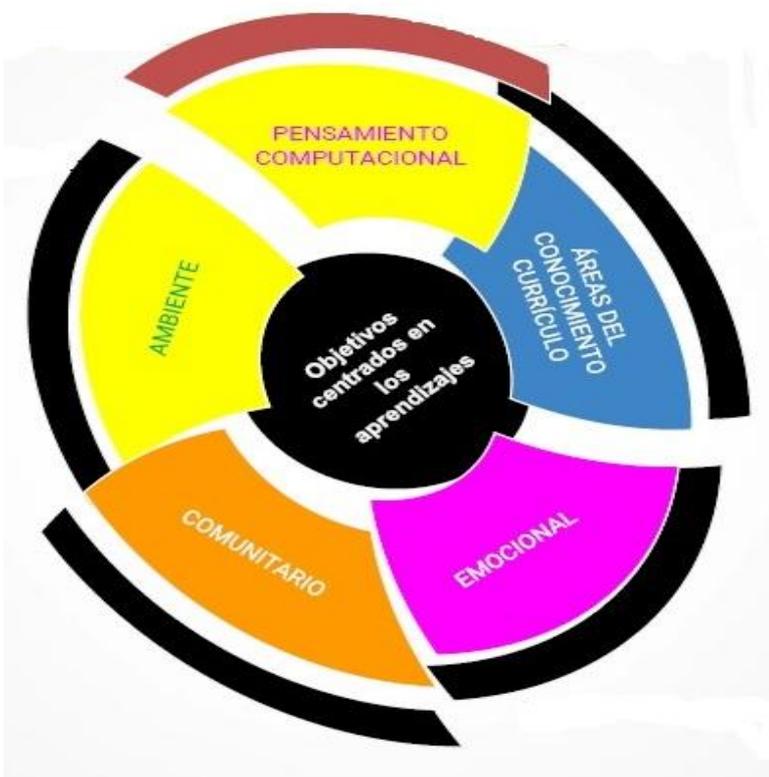
- 4) Recursos tecnológicos:
 - aplicaciones Canva y Voki
 - recursos web: Google Maps y Georreferenciación.

5) Resultados del intercambio con la comunidad: UNA COMUNIDAD QUE DIALOGA

PRIMERA INSTANCIA: EVALUACIÓN A NIVEL COMUNITARIO



ESFERAS DE APRENDIZAJES



- Presentación bimestral de los proyectos a la comunidad.
- Proyectos áulicos multigrado y por ciclos.
- Talleres con padres.
- Entrevistas con diferentes actores sociales.

PRESENTACIÓN DE PROYECTOS BIMENSUAL

- Se calendariza las presentaciones en los dos turnos
- Tarea con padres
- Exposición de trabajos
- JUNIO semana del 3 al 7
- AGOSTO semana del 26 al 30
- OCTUBRE semana 28 al 1/11
- DICIEMBRE semana del 13 al 17



P.E.I “Plantando árboles frutales”

¿Por qué árboles frutales?

Para preparar a las nuevas generaciones en el uso y cuidado de los bienes públicos y naturales.

La plantación de árboles frutales en las inmediaciones del centro escolar, es un proyecto intergeneracional y generacional.

COMPETENCIAS Y DIMENSIONES

Ciudadanía:

Una perspectiva global.

Comprensión de diversos valores y visiones del mundo.

Interés genuino en la sostenibilidad humana y ambiental.

Solución de problemas ambiguos y complejos del mundo real para beneficiar a los ciudadanos

Carácter:

Aprender para realmente aprender.

Desarrollar coraje, tenacidad, perseverancia y capacidad de recuperación.

Hacer del aprendizaje una parte integral de la vida.



¿QUIÉNES PARTICIPAN?

- Niños



- Familia



- Escuela



- Comunidad.



IDEAS QUE NOS MOVILIZAN

- *“Involucrar al mundo para cambiar al mundo”* Paulo Freire
- Generar nuevos aprendizajes.
- Aportar valores muy preciados:
 - el cuidado del otro
 - el servir al otro
 - el estar con otros

PROBLEMA

DESPOJO



NECESIDAD DE SEGUIMIENTO

ASAMBLEA CON NIÑOS

Acciones realizadas:

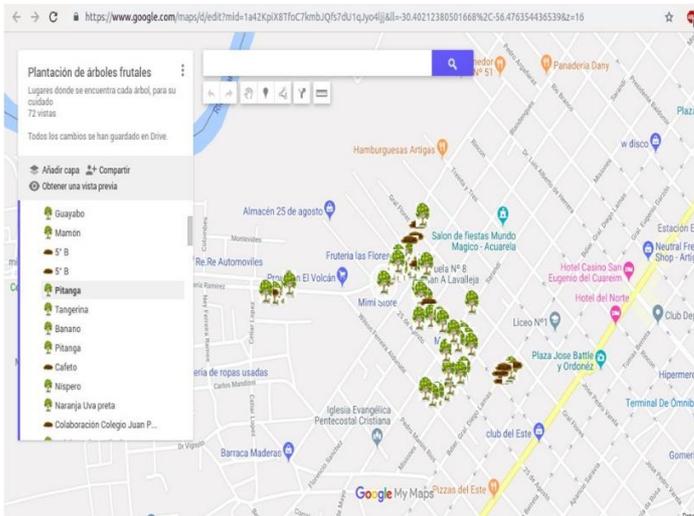
- creación de mensajes en diferentes soportes:
 - afiches (Canva)
 - audios (Voki)
- creación de un rap
- visita a la prensa radial y televisiva
- georreferenciación

PRODUCCIONES

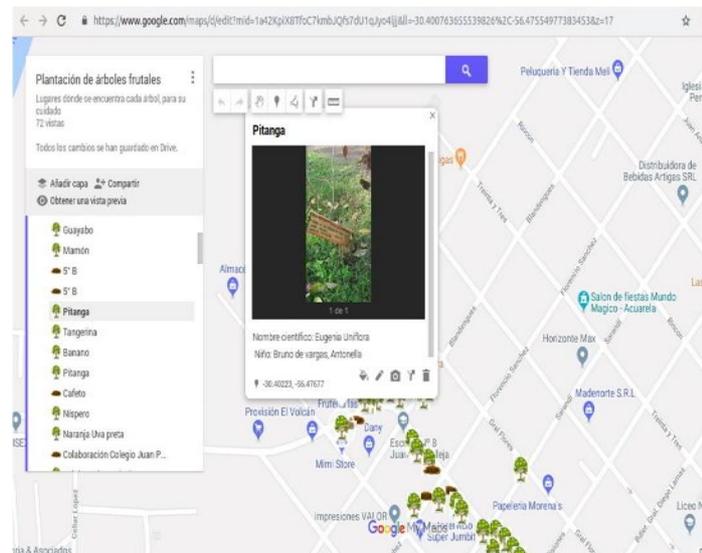
APALANCAMIENTO DIGITAL



TRABAJO DE CAMPO



LOCALIZACIÓN, IDENTIFICACIÓN Y MAPEO



MAPA DE GEORREFERENCIACIÓN:

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1a42KpiX8Tfoc7kmbJQfs7dU1qJyo4ljj&ll=-30.40212380501668%2C-56.476354436539&z=16>

PROYECCIONES:

- Sensibilizar
- Concientizar
- Re-plantar ejemplares frutales



[Video de la propuesta](#)

- Desde la imagen o con lector de código QR visualizas el video de la experiencia.

Aportes Bibliográficos

ANEP- CEIP (2008) *Programa de Educación Inicial y Primaria*

CEIP (2016) *Documento Base de Análisis Curricular*

Fullan Michael, Langworthy Maria (2014) *Una rica veta - Cómo las nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad.*

Fullan Michael, Quinn Joanne (2016) *Coherencia: los impulsores correctos en acción para escuelas, distritos y sistemas.*

Freire, Paulo (2004) *Pedagogía de la autonomía.*

Autores

Mtras. Ivanna Albornoz y Liliana Farías.

Mtro. Director: Ines de los Santos



Ven, recorre y disfruta... “Miradas Suareñas”

Canelones Centro - Pando
Joaquín Suárez
Escuela N°228

La escuela N°228 de Joaquín Suárez, A.P.R.E.N.D.E.R. designada para la práctica docente de estudiantes de magisterio de 4° año, enmarcada en el Proyecto de la Red Global de Aprendizajes, pertenece a la Jurisdicción de Canelones Centro.

En el presente año y considerando el Proyecto Institucional como el medio para construir prácticas de calidad, se focaliza en la centralidad del estudiante como sujeto de derecho.



A partir del diagnóstico se decide planificar el PODES y proyectos áulicos basados en el desarrollo de competencias: Pensamiento Crítico y Ciudadanía como un marco de referencia que promueva la coherencia como comprensión colectiva respecto a la naturaleza de un trabajo colaborativo. Entendiendo la coherencia, según afirma Fullan (2016) como “...una profundidad compartida de comprensión del propósito y de la naturaleza del trabajo en las mentes y acciones individuales y, especialmente, colectivas. La coherencia representa entrar en acción...” (p.27).

Este proyecto se desarrolla en el grupo de 6° año A, parte de un tema real y relevante para el alumnado dando lugar a que los estudiantes sean co-diseñadores del mismo y brindando la oportunidad de buscar soluciones frente al problema con el que se sienten involucrados.

El equipo director participa como impulsor con otros, a la vez que intenta colectivamente hacer avanzar la organización promoviendo la

generación de alianzas y cambios en las maneras de enseñar y aprender. Alumnos, familias, maestra practicante, maestra MAC, instituciones de la zona, representantes de la cultura de la localidad, autoridades de la comuna canaria, logran interactuar con los estudiantes, a nivel local, brindando oportunidades auténticas.

Las ideas principales del proyecto “**Ven, recorre y disfruta...**” son: promover el potencial creativo de los alumnos, favoreciendo la adquisición de habilidades sociales cooperativas y participativas. Tiene como finalidad producir un cortometraje, dando a conocer sus posibilidades como herramienta para difundir lugares de la ciudad.

Se trabaja el texto periodístico en el aula y se analiza una noticia que se publica en CREA: “Pánico entre el público dio por tierra con el Carnaval” (1) , quedando de manifiesto la preocupación de los niños por los hechos de violencia ocurridos durante el verano en la ciudad de Joaquín Suárez .



Los alumnos expresan preocupación por la imagen negativa que la sociedad se está formando de la ciudad. Entonces surge la siguiente interrogante:

¿Cómo podemos cambiar la imagen de nuestra ciudad?

La propuesta es crear un cortometraje que aborde una realidad diferente, que promueva el entorno, las manifestaciones culturales y artísticas existentes, en el entendido de que el **patrimonio cultural** es la herencia propia del pasado de una comunidad, mantenida hasta la actualidad y transmitida a las generaciones presentes para preservarla y engrandecerla. Comienza así un trabajo de investigación que involucra a la docente, alumnos, comunidad educativa y otros actores que aportan a la misma.



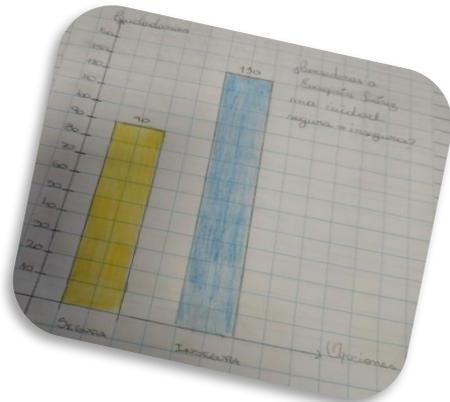
Las actividades se planifican abordando contenidos programáticos desde las Áreas del Conocimiento de Ciencias Sociales, Lengua y Matemáticas. Desde las prácticas de enseñanza se abordan textos periodísticos, expositivos y argumentativos, debates, encuestas, entrevistas, elaboración y lectura de gráficos, cálculos, probabilidad, medios de comunicación y manifestaciones culturales, entre otros.

La tecnología se integró para acelerar, facilitar y amplificar el aprendizaje, combinando entornos físicos y virtuales, creando condiciones para que los alumnos asumieran la responsabilidad de su propio proceso. La experiencia proporcionó un sin fin de aprendizajes significativos para los estudiantes, lo que se evidencia en sus diálogos y producciones. Los estudiantes pueden expresar claramente cómo la inclusión de elementos digitales mejoró sus habilidades de pensamiento y la capacidad de pensar con otros, así como los resultados logrados. Son capaces de utilizar herramientas digitales que dan soporte a tareas que desarrollan el pensamiento crítico. También impactó en el resto de la escuela y la comunidad educativa, de tal forma que todos los alumnos se vieron involucrados en las diferentes propuestas del proceso de investigación.

Con la búsqueda de materiales, aplicaciones y herramientas se facilitó la producción del cortometraje, la creación de pequeñas películas de temáticas diferentes, la enseñanza, uso y aplicación de herramientas digitales como: Stop Motion, WeVideo, Powtoon, Google (en el visionado, análisis y reflexión de diferentes cortos, el uso del formulario, la realización de gráficas y la búsqueda de información), Youtube y CREA, (documentación de evidencias y soporte de toda la investigación).

Una estudiante de Facultad de Comunicaciones, ex alumna de la escuela, oriunda de la ciudad de Suárez, trabajó con los alumnos sobre qué es un cortometraje y cómo se hace, vinculando contenidos del Área de Conocimiento Artístico como concepto de plano, escena, locación, angulación, descripción y acción.

En la secuencia de actividades se realiza el visionado de diferentes materiales



Taller con estudiante de Facultad de Comunicaciones

audiovisuales, fragmentos de películas que motivan el interés y despiertan la curiosidad de los niños para crear un documental que dé cuenta del mensaje a comunicar.

Para esta investigación se tuvo en cuenta el conocimiento de la ciudad, de las instituciones que forman parte de ella, así como sus propuestas culturales y artísticas; se estableció comunicación con la Alcaldesa, se invitó a las familias para talleres en el local escolar, se realizaron entrevistas y así se recibió aporte de materiales que enriquecieron el proyecto.

El cortometraje será enviado al Ministerio de Turismo, publicado en la página web de la Intendencia Departamental y difundido a través del canal de televisión “Canelones al Este”.

Como anécdota, en la presentación del video elaborado para sintetizar el recorrido realizado, que se visualizó con los alumnos, al evaluar y retroalimentar la edición, al preguntarle a los niños qué les pareció, si les había gustado, si creían que faltaba algo, un alumno de la clase, Juan, dijo lo siguiente: -“Falta Jorge”. Es su amigo, su compañero, que se mudó, se fue a vivir a Argentina. Juan sintió que había sido parte de este proceso y no estaba. Entonces se re edita el contenido incluyendo al compañero. Así como Juan manifiesta lo que para él falta, Facundo que ingresó recientemente a la clase, al ver el video expresa: “Cuánto han aprendido los compañeros en este proyecto, quiero ser parte del mismo”.

Durante el proceso, en el primer taller de familias que se realizó para involucrar a las mismas en el proyecto, se desconfiguró el equipo de videoconferencias, destacándose como positivo que el hermano de uno de los niños logró restaurarlo y ponerlo a funcionar nuevamente.



Conclusión

Este proyecto permitió un trabajo colaborativo valorando la producción del corto cinematográfico como una alternativa válida y posible para divulgar lugares y actividades; despertando el interés en los ciudadanos, generando sentido de pertenencia al lugar donde viven y acercando a otras personas para conocer e involucrarse con la zona.

Es importante destacar la excelente disposición de los diferentes actores que fueron encuestados y entrevistados, siempre dispuestos a ayudar y brindar información para nuestra investigación. El producto final fue motivador para el niño y los actores sociales que participaron, ya que la difusión del audiovisual con datos de la ciudad, plasmados en un trabajo llevado adelante por ellos, fue más que satisfactorio.



[Video de la propuesta](#)

Aportes bibliográficos:

ANEP, CEIP. (2008). Programa de Educación Inicial y Primaria.

ANEP, CEIP. (2016). Documento Base de Análisis Curricular.

IGLESIAS SANTOS, M. (1999). Imágenes del otro. Ed. Biblioteca Nueva.

FULLAN, M. QUINN, J. MCECHEAN, J. (2019). Aprendizaje profundo. Involucra al mundo para cambiar al mundo. Editado en Plan Ceibal.

FULLAN, M. QUINN, J. (2016). Coherencia. Los impulsores correctos en acción para la escuela, distritos y sistemas. Editorial Mosca.

GISPERT, C. (1999). El Mundo del Cine. Editorial Océano.

RAMÍREZ, E. (2011). Consejos para hacer un cortometraje.

Autores

Maestra: Elizabeth Mondelli.

Maestra Directora: Lorena Navarro.

Maestra Subdirectora: Silvia Torres.

Maestra Inspectora de Zona: Mariela Guntemberg

Maestra MAC: Patricia Carvallo.



EnREDados en la naturaleza

Canelones Este
Escuelas Rurales N° 39, N° 91 y N° 294
“Sustentable”



Otras miradas sobre el Arroyo Solís Grande

Esta propuesta educativa, enmarcada en la Red Global de Aprendizaje (RGA) es innovadora en la Jurisdicción de Canelones Este de la Costa, por involucrar a tres escuelas rurales, que llevan a cabo proyectos que derivan en actividades de impacto en cada comunidad educativa, generando aprendizajes profundos, en tanto siguen la metodología del Ciclo de Investigación Colaborativa (CIC), con el objetivo de promover el desarrollo de competencias de comunicación, creatividad, pensamiento crítico, colaboración, ciudadanía y carácter. Sus proyectos tienen en común el abordaje de problemas situados en torno a un área protegida: la cuenca del arroyo

Solís Grande.

“EnRedados en la naturaleza”, incluye a tres escuelas rurales N° 294 de Jaureguiberry, N° 39 y N° 91 unidocentes de Piedras de Afilas y Estación Piedras de Afilas, que comparten un área geográfica protegida, en torno a la cuenca del Arroyo Solís Grande, donde enfrentan problemas ambientales de preocupación común. Realizan un anclaje emocional en la naturaleza, haciendo foco en la fauna ictícola, la flora nativa, y los impactos de la forestación.



Desarrollo:

Las tres instituciones se unen en un trabajo colaborativo entre los docentes en los espacios de sala en forma conjunta y sistemática con la MAC y otros actores como la Maestra Directora Centro de Tecnología Educativa y Ceibal (CTEC), Maestra Inspectora de Zona y la Mentora de RGA. La coordinación permite buscar estrategias, de prácticas educativas innovadoras. La colaboración es entendida en el marco de la Red Global de Aprendizaje como un espacio independiente pero con una organización que permite asumir desafíos, buscar soluciones a problemas comunes y, lo más importante, construir aprendizajes basados en problemas reales. El foco está puesto en un problema situado, real, aplicando el pilar de “Aprender a Aprender” donde se ponen en práctica varias de las competencias: pensamiento crítico, carácter, comunicación, colaboración, creatividad y ciudadanía.

Este pilar de la educación, Aprender a Aprender, va unido al “Aprender haciendo”, y es fundamental porque coloca al docente en un lugar de guía y al estudiante como protagonista de su hacer, permitiéndole investigar, arribar a conclusiones que son válidas. Por lo tanto en ese hacer a veces hay aciertos y hay errores, siendo necesario considerar estos últimos como una oportunidad para aprender y construir conocimiento. Además, el estudiante toma decisiones y emprende acciones concretas asumiendo un rol proactivo. Sobre este aspecto, se han iniciado secuencias de trabajo sobre Pensamiento Computacional desenchufado (Computational Thinking Unplugged), enfoque pedagógico por el que se enseña computación sin utilizar tecnología. Esto implica la resolución de problemas para lograr un objetivo y en el proceso, los estudiantes, tratan conceptos claves de computación y desarrollan cuatro habilidades de pensamiento: identificación del problema, descomposición del problema complejo, reconocimiento de patrones y pensamiento algorítmico.

Luego se aborda la programación con actividades concretas y sobre todo

situadas en el entorno tangible para luego trasladarse al entorno digital.

Proyectos:

La escuela N° 294: “Anclaje emocional en la naturaleza”, conociendo la fauna ictícola del arroyo Solís Grande afectado por la invasión del pez Carpa.

La escuela N° 91 denomina su proyecto “Teko” (significa “naturaleza” en lengua guaraní) y se centra en la flora nativa, que está en alto riesgo de pérdida de especies.

La escuela N° 39 centra su proyecto en la forestación de eucaliptus, que está predominando en la zona y estudia sobre el objetivo de la misma que es la obtención de pasta de celulosa, entre otros, y nombra su proyecto: “Del árbol al papel”.

Tabla N° 1



Objetivos:

- Promover la toma de conciencia acerca de la situación ambiental de la zona, incentivando a la actitud proactiva de la comunidad educativa.
- Potenciar el uso de los recursos educativos tecnológicos disponibles en la escuela, así como también en las posibilidades de innovar creativamente con ellos.
- Impulsar el desarrollo de competencias para el aprendizaje profundo, haciendo foco en la comunicación y el pensamiento crítico.
- Experimentar con prácticas pedagógicas nuevas enmarcadas en la RGA y analizar en colectivo sobre ellas.



La inclusión de la tecnología fue un pilar fundamental como herramienta para optimizar aprendizajes

En algunas oportunidades niños de escuela N° 95 de Cuchilla Alta, asistieron como tutores para enseñar a usar las placas programables y otras aplicaciones para producir diferentes presentaciones digitales, así como las plataformas. Fueron necesarios para el apalancamiento digital, facilitando el conocimiento, el acceso y gestión de la información, la comunicación,

potenciando la creatividad en la comunicación, que fue la competencia seleccionada para abordar.

La elección de las aplicaciones y programas fue acordada entre docentes y estudiantes con apoyo de las MAC que resolvieron utilizar aquellas con las que se sintieran más cómodos para lograr representar el proceso de la exploración del proyecto.

| Para conocer y ampliar información: | Para organizar la información, produciendo textos e hipertextos y para crear: | Para fomentar la evaluación y coevaluación: | Para difundir: |
|---|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> -Buscador de Google -Youtube -Recursos REA -Blogs. | <ul style="list-style-type: none"> -Genially; Canva: presentación de diapositivas, creación de infografías -Libre Office Writer, Impress: producciones escritas, con imágenes. -Fotoon, Crea tu historia: producciones escritas, con imágenes. -Market: ilustraciones. -Tux paint -Mapas mentales -Scratch: animaciones. -Placa Micro:bit. -Creación de códigos QR. | <ul style="list-style-type: none"> -Kahoot, -Plataforma CREA2. | <ul style="list-style-type: none"> -Blog -Videos -Audiolecciones. |

Tabla N° 2

En dos de las tres escuelas se logró la construcción de un prototipo a través de maquetas donde los estudiantes plantean posibles soluciones a los problemas estudiados utilizando la tecnología a través de la programación de la placa Micro:bit.



En este sentido, "La red no sería únicamente de dispositivos conectados sino de individuos capaces de aprovechar y explotar las estructuras cognitivas distribuidas que se hayan construido con otros. En esta red el conocimiento es una materia prima que ha de transformarse, modificarse, confrontarse con la práctica y la

experimentación para ser significativa y pertinente.

Es probable que lo que se valore entonces sea la posibilidad de adaptación constante, del aprendizaje permanente, de la adaptación cognitiva" (Cobo 2016, p79).



Impactos de los proyectos en los aprendizajes:

Los niños se motivaron para visualizar en el entorno a la cuenca del arroyo Solís Grande, problemas ambientales y desarrollar actividades en torno a ello. Se abordaron las áreas de conocimiento, apuntando a avanzar en la construcción de macroconceptos: tiempo y espacio, biomas, seres vivos, especies, entre otros.

Asimismo se impulsó la concientización y las actitudes ecológicas.

Se vio favorecida la competencia comunicativa en las actividades de difusión, que implicaron la previa construcción del conocimiento a partir de la selección y gestión de la información.

“... uno de los desafíos sustantivos de nuestros días está en formar ciudadanos digitales críticos en condiciones de aprovechar las oportunidades de esta época. Pero a la vez conscientes y reflexivos, capaces de leer entre líneas esta época globalizacionista que no siempre resulta tan abierta e inclusiva como quisiéramos” (Cobo, 2016, p 102).

Conclusiones:

El trabajo en tutorías, en las escuelas unidocentes, impactó sobre todo entre los estudiantes, favoreciendo el aprendizaje colaborativo, el cual permitió posicionar al niño como protagonista activo de su propia formación. De acuerdo con Ramírez (2014) la colaboración entre estudiantes “(...) estimula el desarrollo del pensamiento crítico, propositivo y reflexivo, así como de la construcción de conocimientos que sean significativos para ellos.”

Este ha sido el inicio de un nuevo camino en el que instituciones educativas que están alejadas en territorio, se integraron significativamente, usando la tecnología para el trabajo en Red.

Así mismo los docentes se permitieron experimentar, probar nuevas metodologías, compartir ideas, materiales y recursos, y tomar decisiones constructivas en torno a la didáctica y la pedagogía.

Por primera vez las tres instituciones participaron en uno de los “Encuentros Ceibal” organizados en la jurisdicción desde el CTEC, para compartir experiencias entre sí y con dos escuelas urbanas más: la N°95 y 159, que contó con un alto porcentaje de familias asistentes. Cada proyecto tuvo su impacto en su comunidad, dado que los niños hicieron intervenciones específicas: sembrando árboles nativos, repartiendo tarjetas en papel reciclado, produciendo textos y publicándolos para que lleguen a todos los hogares. De este modo el trabajo trascendió las aulas.

Presentación de la experiencia:



[Video de la propuesta](#)

Aportes Bibliográficos:

ANEP-CEIP (2008) Programa de Educación Inicial y Primaria. Ed. Rosgal: Montevideo.

Cobo C. (2016) *La innovación pendiente*. Colección Fundación Ceibal/ Debate: Montevideo.

Fullan M., Langworthy. (2014) *Una rica veta*. Ed Pearson. Canadá

Ramírez, E. y Rojas, R. (2014). "El trabajo colaborativo como estrategia para construir conocimientos". En: Revista Virajes, Vol. 16, No. 1. Manizales: Universidad de Caldas.

Autores

Inspectora Departamental, Mtra. Elsa Irigoyen

Inspectora Referente de RGA, Mtra. Lourdes González

Directora del Centro de Tecnología Educativa y Ceibal, Mtra. Sylvia González

MAC, Mtra. Viviana Corujo,

MAC, Mtra. Adriana Fernández

Directora de la escuela N° 39, Mtra. Adriana Gallo

Directora de la escuela N° 91, Mtra. Gabriela Vaucher

Directora de la escuela N° 294, Mtra. Alicia Álvarez

Mtra. Rita Montas., Mtra. Ema Cabrera, Mtra. Cecilia Bergalli

Proyecto ciclovía



Canelones Oeste, La Paz
Escuela Tiempo Extendido N° 89

La Escuela N° 89 se encuentra a dos cuadras de la ruta nacional N° 5 (Brigadier General Fructuoso Rivera) sobre Camino Aldabalde, zona de La Puebla. Los vecinos más cercanos están aproximadamente a seis cuadras del local escolar. Está rodeada de varias empresas dedicadas a la extracción de minerales. También encontramos bodegas y plantas industriales como frigoríficos. Los alumnos provienen de diferentes barrios de La Paz y Montevideo. La escuela, está ubicada en medio de las canteras. Por la calle que se accede a la misma transitan muchos camiones que dificultan la entrada y salida de los niños/as y trabajadores de la misma.

Consideramos que una ciclovía puede mejorar y asegurar el acceso a los peatones.

A partir de la creación de la misma se busca acercar la comunidad a la escuela, educar a los los niños y niñas en convivencia, trabajo colaborativo y en equipo. Focalizando en la búsqueda de soluciones y no en los problemas, así como el abordaje de diferentes contenidos programáticos concernientes a todas las áreas curriculares.

¿Cómo pretendemos realizar la ciclovía?

Se presenta el modelo de ciclovía con los ecoladrillos, buscando concientizar en el cuidado del medio ambiente dando utilidad a los plásticos en beneficio del proyecto de la ciclovía.

Se ha mostrado el ecoladrillo a la comunidad evidenciando los beneficios de su elaboración y cómo podemos construirlos. Además de la realización de videoconferencias con diferentes escuelas dando a conocer lo trabajado en la institución en el proceso hacia la seguridad vial escolar. Cómo dice el maestro Tabárez: ***“El camino es la recompensa”***.

OBJETIVOS

- Generar una actitud crítica para concientizar a los alumnos sobre una situación de su vida diaria.
- Promover el desarrollo de aprendizajes significativos en los niños a través de la experimentación, la reflexión y la toma de decisiones.
- Estimular la expresión oral a través de distintos soportes para favorecer la comunicación.
- Promover la cooperación y el compromiso para lograr recolectar ecoladrillos para construir la ciclovía con el apoyo de la familia, la comunidad y otras instituciones educativas.
- Generar situaciones de cálculo de medidas para reconocer la cantidad de ecoladrillos necesarios para elaborar la ciclovía.
- Elaborar distintas representaciones de la ciclovías a través del dibujo digital y maquetas.
- Favorecer el reconocimiento del impacto del plástico en el ambiente y las medidas para evitarlo.



COMPETENCIAS: PLAN DE ACCIÓN

- Reconocer, a través de la observación de fotos, qué es una ciclovía y qué función cumple.
- Identificar con qué material se va a construir la ciclovía.
- Decidir que la ciclovía será construida con ecoladrillos porque “Super Piringo” nos dió la idea.
- Investigar qué es un ecoladrillo, qué material se necesita para construirlo y cuáles son los procedimientos. Realizar una cartelera con los datos recaudados.
- Observar construcciones de ecoladrillos para analizar la viabilidad.
- Elaborar ecoladrillos durante el horario escolar.

COMPETENCIAS:

PLAN DE ACCIÓN

- Dibujar cómo nos imaginamos la ciclovía a través del dibujo digital.
 - Representar la ciclovía en una maqueta.
 - Fomentar la comunicación oral.
 - Elaborar un video explicando nuestro proyecto para compartirlo con otras instituciones escolares como forma de solicitar colaboración. Se envía el link del video en un sobre , y en la parte superior dirá NECESITAMOS TU AYUDA.
 - Contactarnos con dichas escuelas a través de videoconferencias o cartas.
 - Trabajar la función que cumple el afiche elaborado por los compañeros de 6to y buscar diferentes alternativas para difundirlos.
 - Realizar una Jornada “Valorate” para explicar nuestro proyecto a la familia y pedir que sean partícipes del mismo.
 - Dialogar con el alcalde para que nos otorgue el permiso de la construcción de la ciclovía y nos pueda aplanar el terreno.
 - Reconocer qué es el ambiente.
 - Dialogar sobre el uso que le damos cotidianamente al plástico.
 - Proyectar documentales y fotografías para que el alumno reconozca el impacto del plástico en nuestro ambiente.
- Reflexionar sobre el impacto del plástico en el ambiente y apreciar la construcción del ecoladrillo como una alternativa de cuidarlo.
 - Difundir afiches donde se mencione el cuidado del ambiente a través de la construcción de ecoladrillos.
 - Dramatizar el impacto del plástico.
 - Explicar a las otras instituciones el cuidado del ambiente cuando construimos ecoladrillos, a través de las videoconferencias, donde se muestra la dramatización y el afiche. Generar conciencia a los demás.
 - Compartir con las demás escuelas cómo están haciendo para recolectar ecoladrillos.



COMPETENCIAS: PLAN DE ACCIÓN

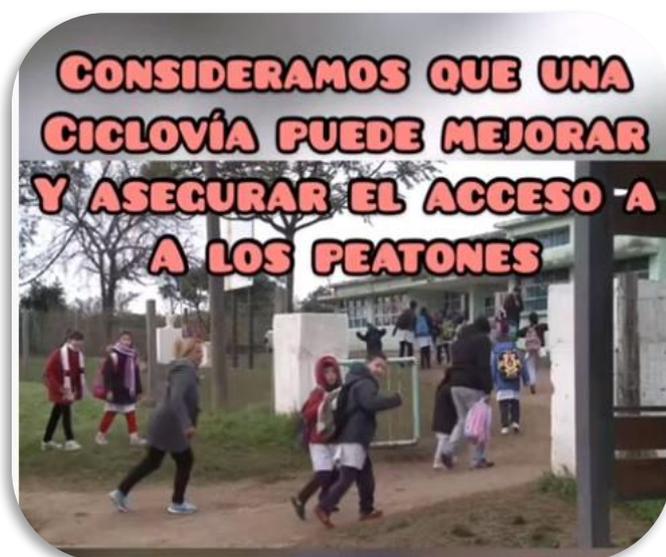
- Buscar diferentes alternativas para recolectar los ecoladrillos de las demás instituciones.
- Medir el terreno. Estimar cuántos ecoladrillos vamos a necesitar de ancho y de largo.



- Pesar y comparar distintos ecoladrillos contruidos con distintas botellas(½ l, 1 l, 2l, 2,250 l, 3l y 6l)
- Calcular porcentajes.
- Realizar estadísticas.
- Realizar una planilla donde se registre las botellas recolectadas por semanas e ir calculando el total.
- Registrar en un cuaderno las aventuras del ecoladrillo vividas y compartirlas con las demás escuelas. Solicitar a las demás que también las escriban.



- Reconocer las características del suelo para valorar si es viable o no la arcilla.
- Empezar con la construcción de la misma.
- Realizar registros y compartirlos con los colaboradores.
- Elaboración de una placa para agradecer a los colaboradores.





[Video de la propuesta](#)

- Desde la imagen o con lector de código QR visualizas el video de la experiencia.

Bibliografía

ANEP- CEIP (2008) *Programa de Educación Inicial y Primaria*

CEIP (2016) *Documento Base de Análisis Curricular*

Fullan Michael, Langworthy Maria (2014) *Una rica veta - Cómo las nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad.*

Fullan Michael, Quinn Joanne (2016) *Coherencia: los impulsores correctos en acción para escuelas, distritos y sistemas.*

Freire, Paulo (2004) *Pedagogía de la autonomía.*

Autores:

Maestras Nivel Inicial y 1ero año: Betiana Rodríguez, Marcela Santana y Natalí Reyes

Maestras de 3ero y 4to año: Laura Méndez, Shirley Lenzi y Lorena Motta

Maestras de 5to y 6to año: Gabriela Delorrio, Cecilia Iturria y Karina de León



La travesura de aprender Pensamiento Computacional desde Nivel Inicial



Colonia
Jardín de Infantes N° 132

Introducción:

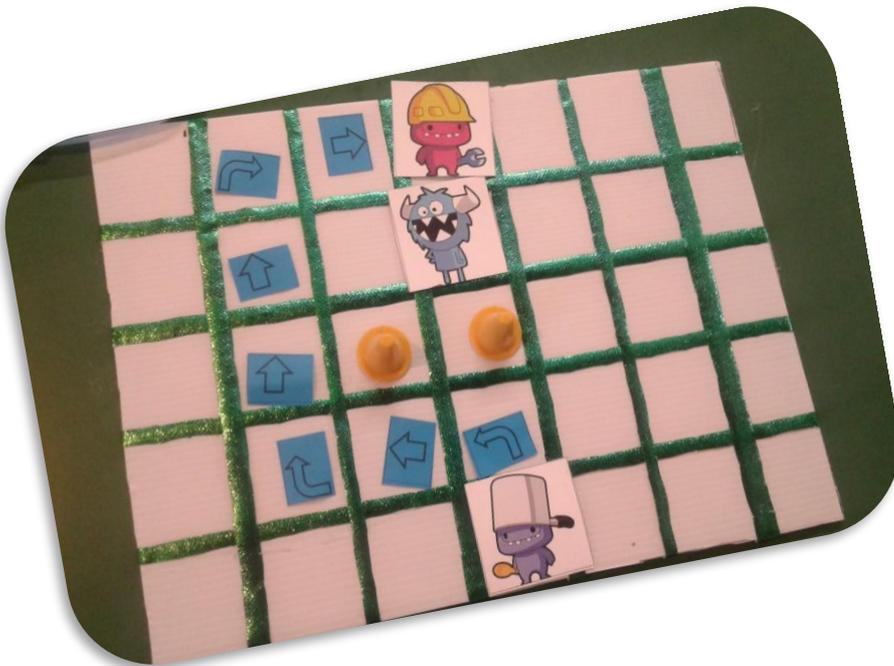
Esta experiencia educativa, se enmarca en un proceso sistematizado por la Maestra de Nivel 5 años A, del Jardín de Infantes N° 132 de Colonia, a partir de los conocimientos vinculados a Pensamiento Computacional. Los mismos surgen de los cursos de formación para docentes, promovidos desde CEIP y Plan Ceibal (año 2018 y 2019).

Desarrollar experiencias de aprendizaje enmarcadas en este modelo de trabajo, nos permite promover: proyectos colectivos, formas de aprender, investigar y reinventar nuevas modalidades de enseñanza, trabajar en la resolución de problemas desde un enfoque interdisciplinar y acompañar los procesos individuales.

Enmarcada en la Ley de Educación N° 18437/08, la integración de la tecnología a los diversos proyectos educativos tiene la finalidad de garantizar y favorecer el derecho al acceso a dispositivos tecnológicos, y potenciar el desarrollo de aprendizajes en contextos de interacción social. Para su implementación se consideran las orientaciones curriculares, desde un enfoque globalizador y sistémico del proceso educativo. A través de la promoción de mayores oportunidades de aprendizaje en variedad de formatos y contextos.

Metodología:

Desde la atención a la diversidad, se planifican diversas estrategias y se varían los formatos de trabajo grupal. Se elabora material didáctico, como soporte de la actividad mental, respaldado por fichas didácticas aportadas por los cursos de formación docente. Ya que se ha observado que la percepción visual muchas veces no logra dar respuesta a los desafíos del recurso lúdico digital. Se seleccionan recursos digitales y plataformas didácticas vinculadas a programación, atendiendo el carácter lúdico de la propuesta, los desafíos que promueven, y la evaluación de resultados que puede observarse en el proceso vivenciado.



Para Balaguer (2009) esta era del conocimiento que vivimos actualmente, tiene como gran representante del juguete, a los videojuegos. Brindando un escenario lúdico en el que deberá sortear ciertos obstáculos y cumplir reglas utilizando ciertos recursos disponibles. El juego en entornos digitales ha sido una de las metodologías de enseñanza priorizados para la integración de tecnologías digitales al aula.

Pedraz P. (2017) analiza y desarrolla la importancia del Aprendizaje Basado en

Juegos (ABJ). En este modelo el juego es utilizado como vehículo y herramienta de apoyo del aprendizaje y la asimilación de conocimientos. Se identifica la importancia de elementos que interactúan en las diversas situaciones lúdicas, como ser la motivación, diversión, emoción, curiosidad, investigación y autonomía. Se adjudica al placer de jugar un valor relevante ya que impulsa la curiosidad para la adquisición de nuevos saberes y permite evolucionar habilidades y capacidades propias.



En cada una de las propuestas se pretende que los niños avancen en la comprensión de los problemas a resolver, y en cómo organizarlos para poder lograr su solución. Se trabaja sobre cuatro dimensiones del Pensamiento Computacional que Papert (1995) identifica, como ser la abstracción, la descomposición de problemas, el reconocimiento de patrones y el diseño de algoritmos. A su vez, se planifican otras experiencias corporales y con material manipulable (sin tecnología), relacionadas con habilidades que permitan la creación, la expresión y la comunicación, la persistencia, la tolerancia, la confianza, y el trabajo colaborativo para la resolución de problemas.

Se realiza un seguimiento y registro personalizado, de los procesos de aprendizaje, considerándose aspectos vinculados al desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales, psicomotrices, sensoriales, sociales y culturales. Un banco de recursos audiovisuales evidencia y sistematiza la planificación del docente. Se organiza al grupo en propuestas que desestructuran el aula para compartir ideas y fomentar el aprendizaje entre pares, en las que se trabaja grupalmente, en subgrupos de niños con iguales o diferentes trayectorias.



La Maestra referente, deja de estar en un lugar central desde donde se transmiten saberes, pasando a ser coaprendiz de los veintiocho integrantes del grupo, promoviendo el intercambio y la colaboración entre pares. Si bien los recursos digitales son productos intuitivos (Marés L. 2012), con una lógica conocida en general por los niños que tienen experiencias previas a las presentadas en las Tablet, requieren muchas veces de una intervención externa que colabore en la comprensión y/o desarrollo de los desafíos establecidos en el recurso digital.

Allí es cuando interviene otro niño/a con mayor experticia, el docente y a su vez otros actores educativos como ser la Maestra Dinamizadora.

Las familias se integran al proceso grupal de aprendizaje, a través de narrativas de experiencias vivenciadas en el aula, que se comparten en el cuaderno de cada niño, así como en la Plataforma CREA 2 del grupo, en donde una de las carpetas refiere a experiencias de Pensamiento Computacional. A su vez se planificó una propuesta de aula abierta a la comunidad, para interactuar con el grupo. Se organizaron sectores de juegos, por centro de interés, con y sin uso de la tecnología. Esta propuesta se enmarca en la “Semana de la Tecnología”; actividad impulsada desde la Inspección de Colonia (CEIP).

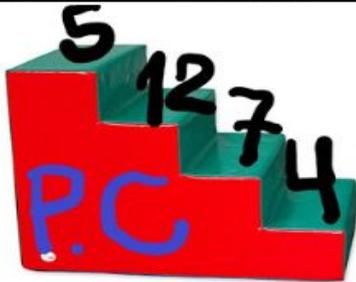


Resultados de la intervención:

- ✓ Se reconoce una planificación pertinente y contextualizada de la utilización de los dispositivos tecnológicos. Se resalta una adecuada selección de recursos en entornos digitales, enmarcados en proyectos vinculados a los intereses particulares y aprendizajes requeridos.
- ✓ Se destacan avances correspondientes al dominio funcional de los recursos digitales, con registros individuales de cada niño, que permiten identificar diferentes trayectorias, en cuanto a la resolución de problemas con distintos recursos digitales.
- ✓ Las actividades desarrolladas con tecnología han propiciado la anticipación, programación y secuenciación de los movimientos necesarios de desplazamiento en los escenarios lúdicos. Se ha acercado a los niños a la utilización de un pseudocódigo.

Se reconoce en los niños un mejor manejo de la confianza en situaciones que representan cierta complejidad, mayor tolerancia, constancia y persistencia en el trabajo propuesto con problemas cerrados y abiertos. Aprenden a enfocarse en los aspectos fundamentales, dejando de lado lo irrelevante o anecdótico; inician el proceso de trabajo descomponiendo la situación problema en pequeñas partes que les permite avanzar hacia el logro de la solución total. Logran seguir ciertas instrucciones, así como pueden encontrar patrones o regularidades que les sirve para la resolución de problemas. Se reconocen las TIC como mediadoras semióticas (Martin E. 2008), ya que quien co-construye con esa persona, puede hacerlo porque cuenta con un código que le permite las tres acciones que los lenguajes posibilitan: representarse el mundo, comunicarse con otros y regular la conducta del otro. Diversas investigaciones coinciden en afirmar (Martin E. 2008), que desde temprana edad las TIC les permiten acceder a códigos específicos de una forma integrada (letras, números e íconos). Pero la tecnología por sí sola no genera nuevos aprendizajes, el rol del docente como mediador en los aprendizajes del alumno cobra un papel significativo.

RESULTADOS TOTAL DEL GRUPO:



- 5 NIÑOS. Logran programar y ejecutar acciones de movimiento/desplazamiento, con más de dos obstáculos/mojones. Se observan avances para componer figuras atendiendo patrones de referencia. Se destacan.
- 12 NIÑOS. En general, logran programar y ejecutar acciones de movimiento/desplazamiento. Se observan avances para componer figuras atendiendo patrones de referencia. Se proyecta complejizar algunas actividades lúdicas ya conocidas por ellos, de manera de movilizar y acompañar nuevos desafíos en el reconocimiento de problemas y búsqueda de soluciones.

| NIÑO/A | observaciones realizadas por la Maestra |
|--------|---|
| A | En general, logra programar y ejecutar acciones de movimiento/desplazamiento. Se observan avances para componer figuras atendiendo patrones de referencia. |
| B | Logra programar y ejecutar acciones de movimiento/desplazamiento, con más de dos obstáculos/mojones. Se observan avances para componer figuras atendiendo patrones de referencia. Se destaca. |
| C | Se reconocen avances en su proceso de aprendizaje en Pensamiento Computacional. Sus ensayos y pruebas ya no son aleatorios, sino que busca encontrar respuestas a los desafíos propuestos. |

Conclusiones:

El uso de los equipos tecnológicos no es innato, se aprende con prácticas frecuentes. Es importante pensar al docente no sólo como proveedor de nuevos materiales y estímulos sino como mediador cultural, organizando tiempos para experimentar algo más de lo que habitualmente los niños ya conocen; generando propuestas de aprendizaje en diferentes escenarios lúdicos (digitales y otros), pero que compartan ciertos elementos comunes, como ser los contenidos, el tipo de recurso y desafíos cognitivos.

Como plantea Elena Martín (2008), es importante salvar experiencias de aprendizaje que no son posibles de realizar sólo a través de las pantallas tecnológicas, sino que el niño y la niña deben vivenciar experiencias corpóreas, como una *cognición encarnada*. Poder tener oportunidades de sentir, vivenciar con otros (pares y docente) para potenciar el desarrollo integral.

Como **proyección** podemos cuestionarnos: *¿Cómo ofrecemos las pantallas a los niños? ¿Qué intencionalidad nos impulsa? ¿Cuánto espacio otorgamos al juego libre y con consignas desafiantes? ¿y a la interpretación de lo que allí sucedió?*. Las TIC harán su aporte desde un enfoque inclusivo, al ser concebidas como mediadoras semióticas, como otros dispositivos materiales y simbólicos de acompañamiento cultural de la infancia. Asumiendo el desafío cotidiano en el que los niños regresen a sus hogares con nuevos aprendizajes, con ganas de volver al día siguiente porque quedaron experiencias y preguntas para seguir pensando juntos.

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Jardín de Infantes 132. Nivel 5 A. María Blanco **EVALUACIÓN DEL PROCESO DE TRABAJO GRUPAL CON ACTIVIDADES LÚDICAS CON Y SIN UTILIZACIÓN DE TECNOLOGÍA**

Recursos lúdicos utilizados sin tecnología (fueron enseñados en semanas anteriores):

- **CAPERUCITA ROJA** (aportado por mentora ceibal Marisabel Acosta)
- **LOS TRES CERDITOS** (aportado por mentora ceibal Marisabel Acosta)
- **CONSTRUIR FIGURAS 3D**
- **COMPONER FIGURAS** (Seleccionar previamente las fichas necesarias para su armado).
- **ORIENTAR AL ROBOT** (tablero de piso) (aportado por mentora ceibal Marisabel Acosta)

Recursos lúdicos utilizados con tecnología (fueron enseñados en semanas anteriores):

- **TABLET CIUDAD ALGORITMO Y THE FOOS.**



[Ver video](#)

Bibliografía

- Adib A. (2011) Uso, curiosidad, adaptación y uso. Aportes a la discusión sobre apropiación tecnológicas. [En línea]. disponible en: <https://www.lacasadelarbol.uy/articulos> [Accesado el 25 de noviembre de 2017].
- ANEP – CEIP. Programa de Educación Inicial y Primaria (2008). Montevideo, Uruguay.
- Balaguer, Roberto (2009): Qué hace tan irresistible a los videojuegos. José Miguel García (Comp.): En el camino del Plan Ceibal. UNESCO. Montevideo, Uruguay.
- CCEPI: 2014. Marco Curricular para la atención y educación de niños y niñas uruguayos. Desde el nacimiento a los seis años. Uruguay
- Ley General de Educación. Ley No 18.437
- Marés L. (2012) Tablets en educación. Oportunidades y desafíos en políticas uno a uno. Martin E. y otros (2008) El impacto de las TIC en el aprendizaje. Disponible en Las TIC: del aula a la agenda política. UNICEF Argentina. En línea. Disponible en: https://www.unicef.org/argentina/spanish/IIPE_Tic_06.pdf [En línea]. disponible en: http://www.oei.es/historico/noticias/spip.php?article_10460 [Accesado el 30 de noviembre de 2017].
- Papert, S. (1995). La máquina de los niños: replantearse la educación en la era de los ordenadores. Paidós.
- Martin E. y otros (2008) El impacto de las TIC en el aprendizaje. Disponible en Las TIC: del aula a la agenda política. UNICEF Argentina. En línea. Disponible en: https://www.unicef.org/argentina/spanish/IIPE_Tic_06.pdf [Accesado el 10 de mayo de 2017].
- Martínez C. y Echeveste M.E. Aprender a programar para integrar(nos). Cuadernos para la enseñanza. Córdoba. Argentina.

Autora:

Maestra María R. Blanco Vigorito.



Nuestra escuela florece Our School Flourishes



FLORES

Escuela Urbana N° 8

“Todo comienza con un sueño, con esfuerzo y esperanza todo se alcanza .”

Hace un par de meses parecía mentira pensar que nuestro proyecto estuviera en un artículo de revista. Se comenzó pensando en la importancia de las plantas con los alumnos de quinto año y ahí se fueron creando diferentes estrategias para su cuidado. Trabajando en conjunto con la profesora de Inglés, describiendo la escuela, nos dimos cuenta que la misma se veía con falta de color y alegría. Este fue el inicio para decidir que algo teníamos que hacer para revertir la situación.

El proyecto parte, entonces de la observación que se realiza en la Escuela N° 31 “República Argentina” del departamento de Flores: la escuela se encuentra en un proceso de transformación con el cerramiento de su frente proporcionando más espacios recreativos para ser aprovechados, ya sea para actividades físicas o educativas. Se realiza con el objetivo de crear sentido de pertenencia en los alumnos hacia la institución educativa, así como la valoración, el respeto y el cuidado de las plantas y todo lo que rodea el medio donde se desenvuelven. También permite que los estudiantes investiguen sobre las plantas en las diferentes Áreas del Conocimiento.

El embellecimiento de la escuela mediante la utilización de flores hace que este lugar sea un espacio bello y agradable para toda la comunidad educativa. Esto impulsará a los estudiantes a sentir amor y gusto por su escuela y motivarse para realizar las actividades que se realizan en ella. El **problema** entonces es que a pesar de que la obra es muy importante y logró una positiva transformación, nuestra escuela aún se ve con poca alegría (sin colores, paredes sin aprovechar en el patio, al igual que espacios verdes en el frente y algunas cubiertas sin un uso específico simplemente ocupando lugar). Nuestro **objetivo principal** es embellecer el ambiente escolar, poniendo color y alegría en nuestra escuela. Esto realzará la imagen de la Institución en el barrio, pero además propiciará el empoderamiento por parte de cada vecino que ve en ella la posibilidad de aportar un granito de arena, para su realce. Como **instrumentación** a este proyecto de “Nuestra escuela florece”, se planearon diferentes actividades que contribuyen al mejoramiento del entorno escolar, buscando brindar un ambiente agradable, embellecer, y promover la participación de toda la comunidad educativa.

Los niños tuvieron un espacio donde desarrollar hábitos sociales, así como aprendizajes significativos desde la observación y la experimentación. Investigaron y estudiaron cómo crece la flor, plantaron y observaron todo el proceso de crecimiento de la misma. Estuvo prevista la **participación de las familias**: se realizó una jornada de pintura y arreglo de macetas y otra de colocación de plantines y decoración de los diferentes espacios.

DURACIÓN DEL PROYECTO

Desde julio hasta diciembre.

FUNDAMENTACIÓN

Es necesario que los niños interactúen con la naturaleza, que sientan interés por ella, afianzando los conocimientos previos que algunos tienen y adquiriendo nuevos. Sabemos que el estudio del ambiente convoca diferentes disciplinas que poseen objetos propios de conocimiento. Y es precisamente importante estimular en los alumnos a complejizar, profundizar y organizar sus conocimientos hacia el entorno. Conocer el ambiente implica: comprender la diversidad de seres y elementos que lo componen, respetando las manifestaciones de vida, haciendo uso adecuado de los recursos naturales.

Este proyecto, además de embellecer la escuela ofrece a los niños oportunidades para observar, identificar, interactuar con las plantas e iniciarlos en la responsabilidad de su cuidado. Iniciar a los niños y a sus familias en la toma de conciencia sobre la preservación de las plantas, como parte de nuestro patrimonio natural, cultural, científico, histórico, artístico y turístico; generará inquietudes vinculadas con el espacio social y natural.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.

ACT 1: Los niños investigan cómo crecen las plantas. A partir de la información que buscaron, comienzan a investigar el crecimiento de la planta desde la semilla. Realizan trabajo colectivo, crean diferentes carteleras con la información que buscaron el navegador. Con el propósito de establecer en los niños la importancia de las plantas y su cuidado.



ACT 2: Reconocimiento de espacios donde se pueden colocar jardineras con flores. Con las computadoras nos dirigimos al frente y fondo de la escuela para sacar fotos con el fin de saber en dónde les gustaría plantar los plantines. Se trabaja en el área del Conocimiento Artístico en el siguiente contenido: La creación de imágenes a través de fotografía, collage, comics y carteles usando soporte material y/o digital. El propósito fue, fomentar la creación de imágenes a través de la fotografía. Una vez que finalizan deberán subir las fotos a la plataforma CREA en la carpeta de FOTOS.



ACT 3: Se reciclan botellas y ruedas de auto al igual que palets para el proyecto. En esta actividad es una forma de darles nuevas herramientas a los alumnos, de que las cosas se pueden reciclar. Tenemos como propósito desarrollar valores y el deseo de cuidar el medio ambiente.

ACT 4: Se realiza salida didáctica al barrio para invitar a la comunidad a involucrarse en nuestro proyecto. Niños y docentes salen a hacer el recorrido en el barrio de la escuela para invitar a los vecinos que se sumen a nuestro proyecto.

ACT 5: Los niños comienzan a traer plantines para luego ir plantando, se le pide la colaboración a todos los niños de las diferentes clases. En esta actividad se puede observar que toda la comunidad educativa está totalmente comprometida con el proyecto, niños y docentes.



ACT 6. Jornada de plantación de plantines con el propósito de integrar a las familias en jornadas cooperativas en la institución educativa. Se invita a las familias a la jornada de integración en donde se llevará a cabo la plantación de plantines en las cubiertas y palets utilizando botellas para reciclar, las mismas van a funcionar como macetas.

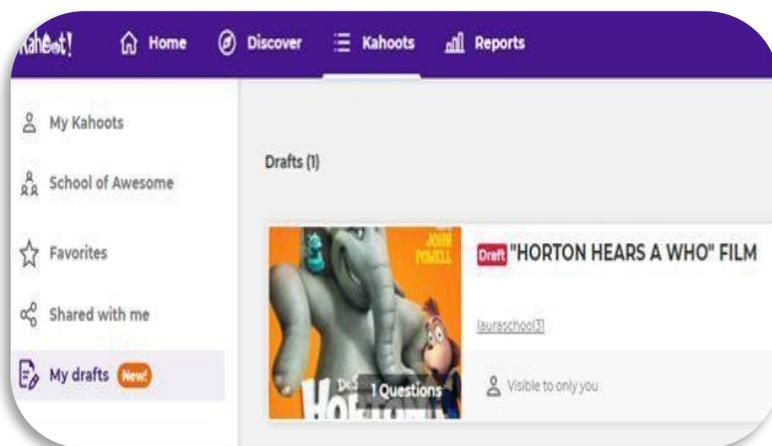
Los niños tendrán la posibilidad de trabajar en conjunto con sus compañeros y tendrán la oportunidad de disfrutar de la jornada con las familias. No solo participan las familias, sino que además docentes y niños de la comunidad educativa.

ACTIVIDADES EN CLASE DE INGLÉS

En CREA 2, los estudiantes suben una foto de su escuela donde describen cómo encontraron su escuela desde el comienzo de año realizando una lista de adjetivos, con la cual realizan un texto descriptivo; identificando el problema por el cual se decide a trabajar en el proyecto. Una vez realizados los fotomontajes de cómo proyectan ver su escuela, se realiza una nueva lista de adjetivos y una posterior descripción de cómo esperan ver su escuela, utilizando el tiempo verbal futuro WILL. Como el proyecto está relacionado al cuidado de la imagen de nuestra escuela a través del plantado y cuidado de las flores y plantas se decide relacionar este proyecto al Proyecto de Arte de inglés ya que a través de él los estudiantes fortalecerán su amistad en el aula al igual que el compromiso del resto de los estudiantes de la escuela y de sus propias familias por un bien común.

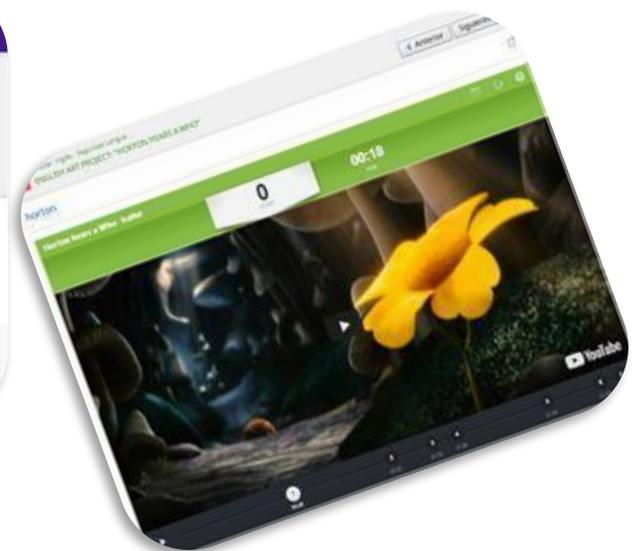
El proyecto de arte de inglés está basado en el libro infantil “Horton hears a Who”, escrito e ilustrado por el autor norteamericano Theodor Seuss Geisel bajo el seudónimo Dr Seuss publicado en 1954. Horton es un imaginativo elefante que un día oye un débil grito de auxilio proveniente de una diminuta mota de polvo que flota en el aire. Aunque todavía no lo sabe, esa mota alberga una ciudad entera llamada Villaquién, habitada por los microscópicos Quién, a cuya cabeza está el alcalde. A pesar de ser objeto de las burlas de sus vecinos, quienes piensan que no está en sus cabales, Horton está decidido a salvar a la partícula, porque ***“una persona es una persona, por muy pequeña que sea”***.

KAHOOT



En CREA 2 se ha creado una carpeta con actividades del proyecto, donde se encuentran cuestionarios interactivos, en KAHOOT y en EDUCAPLAY, el tráiler de la película, con preguntas de múltiple opción en determinadas partes del mismo, manteniendo al estudiante motivado y concentrado en las propuestas.

EDUCAPLAY



CONCLUSIONES



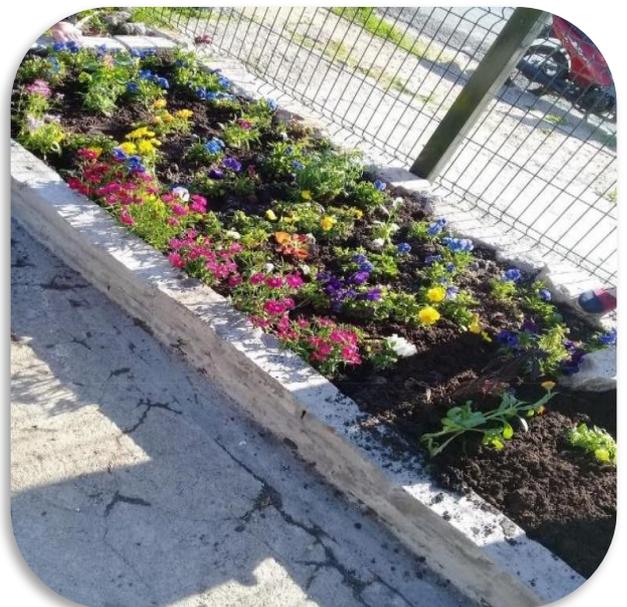
Realizando una evaluación de proceso podemos concluir que nuestros alumnos han desarrollado distintas competencias: la colaboración, el trabajo en conjunto, la internalización de conceptos, el respeto por el trabajo del otro, el desarrollo de nuevas habilidades, la distribución de tareas.

Se aprecia a través de lo observado los diferentes aprendizajes, el cuidado de las plantas, la responsabilidad, el empoderamiento con actividades de la escuela, el compromiso a cuidarla.

A partir de la intervención que se hizo en favor de embellecer la escuela los alumnos se dividen para realizar el mantenimiento diario: regado, limpieza y cuidados en general.

En cuanto al Área de Segundas Lenguas los alumnos logran relacionar el proyecto de arte basado en el cuento de Hortoon a través de las actividades realizadas en conjunto con el proyecto de aula “Nuestra escuela florece”, viéndolos trabajar motivados e involucrados con todas las propuestas.

Con respecto a lo trabajado anteriormente, surgen diferentes anécdotas que recordaremos siempre: cuando estábamos plantando, una abuela nos dijo que teníamos que hacerlo con amor para que las plantas crecieran fuertes y saludables. Nos rezonga porque les falta agua a las plantas... Compartiendo sus conocimientos desde su experiencia con su jardín.





[Video de la propuesta](#)

- Desde la imagen o con lector de código QR visualizas el video de la experiencia.

Aportes Bibliográficos

Administración Nacional de Educación Pública (2008). Consejo de Educación Primaria. Programa de Educación Inicial y Primaria. Montevideo: Rosgal S.A.

Administración Nacional de Educación Pública (2016). Documento base de análisis curricular.

Lindgren, M. (1996) Growing and Changing. Estados Unidos. Editorial Prentice Hall.

Seuss Geisel, T. (1954) Horton Hears a Who! Estados Unidos. Editorial Random House.

DIBARBOURE, M. 2014. El diálogo con la evidencia y el aprendizaje de las ciencias. En M. Dibarboure, D. Rodríguez, coordinadoras. Pensando en la enseñanza de las ciencias naturales. Lo empírico en la construcción del conocimiento en la escuela. Ed Camus. Montevideo.

OSBORNE, J. 2002. Hacia una educación científica para una cultura científica. En La educación en ciencias: ideas para mejorar su práctica, Montse Benlloch. Ed. Paidós Barcelona.

DIBARBOURE, M. 2013. Enseñanza y aprendizaje: en busca de un lugar de encuentro. Revista Bitácora. Ed. Camus. Montevideo. N° 1 pp30-39.

Autores

Este proyecto se realizó con niños de quinto año B, con la docente de Inglés Laura Marinoff, docente de clase Valeria Comba y apoyo de la docente Dinamizadora Ana Pereira



Leer es cosa seria



Montevideo Oeste
Escuela N° 366

En el presente artículo se desarrollará la propuesta llevada a cabo en cuarto año de la escuela N° 366 del departamento de Montevideo, ubicada en la jurisdicción Oeste. La escuela trabaja en el marco de la Red Global de Aprendizaje (RGA) y Red Mandela, en conjunto con la escuela especial N° 242, ubicada en el mismo barrio, Paso de la Arena.

Desde el año 2018, las instituciones desarrollan actividades en conjunto, con el fin de profundizar en el **apalancamiento digital** y la **comunicación**, competencias fundamentales para el trabajo con la RGA y para el mejoramiento de los aprendizajes en tecnología.

En la propuesta pedagógica, participan diferentes actores de la institución y de la comunidad, tales como la docente de aula Macarena Quintana, la directora Camila Troche y la dinamizadora Mariela Giacosa, generando un trabajo colaborativo que fortalece los vínculos dentro de

la institución y fuera de ella.

La propuesta surge a partir de la investigación llevada a cabo por los niños sobre la designación, por parte de la ONU, de este año (2019) como Año Internacional de las Lenguas Indígenas. Para ello se investigó sobre la población indígena de América, desde el pasado a la actualidad y la situación de Uruguay al respecto.

Se conmemoró el 11 de abril como Día de la Nación Charrúa, se comenzó a investigar las características de los grupos indígenas de la Cuenca del Plata y se establecieron comparaciones con otras culturas americanas (cazadores, recolectores, pescadores, cultivadores de aldeas, grandes civilizaciones), analizando características culturales, leyendas, y la existencia en la actualidad de algunas de estas costumbres.

Como resultado de este trabajo investigativo se representaron leyendas indígenas por medio de Stopmotion. En el proceso inicial se utilizaron como ejemplos los audiovisuales de “Los tatitos” y la publicidad desarrollada por Unicef con la Música del cantautor uruguayo Rubén Rada, “Yo quiero que a mi me quieran”. A partir de allí se



En este proceso se encontraron algunos problemas para resolver, como la cantidad de fotos por segundo, el movimiento de la cámara y los personajes, la realización del audio y la medición de la duración, para saber cuántas fotos hay que sacar, cómo dividir en escenas el texto para reducirlo, cómo escribir los textos teniendo en cuenta la duración en minutos.

En este proceso se pusieron en juego conocimientos de diferentes áreas, principalmente Matemática y Lengua. En Matemática, con el cálculo de la relación tiempo y número de fotos, evidenciándose el desarrollo de un pensamiento matemático que permitió interpretar la realidad y actuar sobre ella. En Lengua, se fortaleció la escritura y la comunicación oral, pero también la lectura, ya que se hizo un “casting de lectura”, para elaborar el audio de la animación. Se pudo ver además el desarrollo de las capacidades discursivas para comprender y producir textos escritos y orales en diferentes

comenzó a conocer el uso y funcionamiento de la aplicación en profundidad. Posteriormente, se seleccionaron las leyendas a representar y se invitó a los padres a participar de un taller para la creación de las escenografías, para luego sacar las fotografías de las mismos.



situaciones de enunciación, promoviendo la sensibilización del texto literario como forma de liberar el pensamiento (Documento Base de Análisis Curricular, 2016, pp. 15 y 21). Los principales cambios que se pudieron observar durante el proceso tienen que ver con la autonomía en el trabajo de los niños, el desarrollo de habilidades para encontrar soluciones ante los problemas que surgían y tomar las riendas de su propio aprendizaje, como se expresa en el Programa Escolar (2008):

La formación del niño, del hombre, implica la posibilidad de saber más y el valor de la educación está en despertar la curiosidad por saber más, en generar el deseo, el placer y la alegría de saber. La curiosidad y el deseo se constituyen como actitud ética y estética en relación al conocimiento. Se respeta la situación de saber y se generan instancias de búsqueda, de investigación, de intercambio que caracterizan la convivencia participativa y respetuosa de sí mismo y de los otros (Programa Escolar, 2008, p. 25).

Este trabajo fue motivador para el surgimiento de nuevas propuestas pensadas por los propios niños, entre ellas el **Club de narradores** y **booktubers**, proyectos en los que aún se está trabajando y que continuarán el próximo año.

Una de las anécdotas significativas que se pueden destacar, para finalizar este trabajo,

es que en el taller de padres, uno de ellos encontró un botón de duplicado de fotos y lo sugirió a los otros equipos, pero cuando se pasaron las fotos al programa, los movimientos quedaron estáticos, no cumpliendo con el fin mismo de la animación, esto requirió un nuevo taller para tomar nuevamente las fotografías.

Reflexión final

Se pudo observar durante todo el proceso la importancia de revalorizar los espacios institucionales para promover aprendizajes profundos, donde el niño sea el protagonista de su propio aprendizaje, donde pueda ser capaz de encontrar problemas y soluciones posibles. La inclusión de la tecnología ha sido clave en el fortalecimiento de este proceso ya que “impulsar el poder de las herramientas digitales de forma innovadora pero también flexible”, agrega valor a la experiencia de aprendizaje.



Video de la propuesta

- Desde la imagen o con lector de código QR visualizas el video de la experiencia.

Aportes Bibliográficos

ANEP, (2008). Programa de Educación Inicial y Primaria. Recuperado de:
http://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/ProgramaEscolar_14-6.pdf

ANEP, (2016). Documento Base de Análisis curricular. Recuperado de:
http://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/DocumentoFinalAnalisisCurricular_diciembre2016.pdf

Red Global de Aprendizaje Profundo: el caso de Uruguay (30 de octubre de 2019). Recuperado de:
<https://digital.fundacionceibal.edu.uy/jspui/bitstream/123456789/174/1/RedGlobaldeAprendizajeProfundo.PDF>

Autores:

Docente de aula Macarena Quintana
Maestra Dinamizadora Mariela Giacosa
Maestra Directora Camila Troche



Inclu – lógicos Craft



Paysandú

Escuela N° 2 de Práctica “José G. Artigas”

RESUMEN

La investigación se gesta a partir de dos cuestiones: la falta de juegos a la hora del recreo y la necesidad que plantean algunos alumnos de diseñar juegos escolares que puedan favorecer el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de todo el alumnado de la escuela.

A partir de allí surge la idea de “diseñar” y “compartir” juegos tecnológicos que puedan tener características tales que todos puedan acceder a jugarlos, ya sean niños con dificultad de aprendizaje, dificultades motrices, etc.

Se establece como posible objetivo favorecer el desarrollo de una comunidad educativa innovadora e inclusiva en pro de la reducción de las desigualdades y la exclusión social. También posibilitar el acceso y la participación de todo el alumnado de la comunidad educativa a contextos lúdicos, utilizando las TICS como puentes inclusivos.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo está motivado por la necesidad, del ámbito educacional, de poder generar y diseñar juegos que apunten a la inclusión, es decir, la creación de juegos tecnológicos que puedan ser jugados por todo el alumnado de la escuela.

El problema surge a partir de las siguientes necesidades: en primer lugar el espacio de recreo se veía afectado por la falta de recursos y por ello se generaban situaciones en donde se corría en los pasillos, y generaba un estado de tensión entre ellos. También surge por la necesidad que plantearon algunos alumnos de 6to C.

En nuestra clase hay alumnos que tienen hermanos más chicos en la escuela y que los mismos presentan problemas de autismo. Su preocupación los movió a considerar el diseño de juegos que puedan ser jugados por sus hermanos y a su vez por toda la clase.

Es importante desde este punto de vista considerar la necesidad de generar nuevos juegos tecnológicos que promuevan y desarrollen habilidades que les permita poder avanzar desde lo conceptual y también desde lo procedimental, tomando estas instancias lúdicas como medio para realizarlo.

También dentro del marco de Red Mandela, considerar juegos inclusivos, permitiendo el acceso a todos los niños de la institución, enmarcarse así dentro de la educación inclusiva.

Profundizar este trabajo desde una mirada inclusiva es ahí donde podemos afirmar que esta estrategia facilita la inclusión en la educación según La Unesco:

“La inclusión se ve como el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación.”

En este trabajo presentamos una propuesta metodológica que aspira a optimizar los espacios de recreo con nuevas propuestas de inclusión. Juegos tecnológicos que puedan llegar a todos por igual, generando un verdadero espacio donde el recreo realmente sea para todos.

Para potenciar la propuesta se realizan trabajos de investigación en las diferentes clases, realizando encuestas sobre los temas trabajados, para que los juegos sean pensados con una temática acorde al grado.

Una vez analizados los datos se puede ir pensando y diseñando los juegos.

Bajo la mirada de “Recreos para todos” se permitió generar nuevos espacios de reflexión, búsqueda, compromiso y diseño de juegos inclusivos para las clases de Inicial, primero y segundo, teniendo como fuerte una mirada inclusiva en sus diseños.

Algunos de los **objetivos o metas** que nos propusimos son los siguientes.

- Favorecer el desarrollo de una comunidad educativa innovadora e inclusiva en pro de la reducción de las desigualdades y la exclusión social.
- Fomentar instancias para trabajar de manera interdependiente en equipo, favoreciendo las habilidades interpersonales.
- Potenciar el uso del juego tecnológico como herramienta para conocerse y respetarse entre pares.
- Favorecer el diseño de nuevos juegos tecnológicos con una mirada inclusiva.
- Estimular la inclusión de todo el alumnado de la comunidad educativa en un contexto lúdico, a través de juegos digitales.

En este sentido podemos decir que el juego aporta de manera eficaz para la construcción del conocimiento debido a que genera el deseo de aprender en los estudiantes y, a su vez, brinda la posibilidad de entablar buenas relaciones interpersonales. En segundo lugar se diseñaron juegos tecnológicos con una mirada inclusiva.

Los niños pudieron compartir sus diseños con las demás clases así como también generar instancias de juegos como los mimos.

Es ahí donde podemos afirmar que esta estrategia facilita la inclusión en la educación, según la Unesco: “La inclusión se ve como el proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los estudiantes a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y reduciendo la exclusión en la educación.”



Y en este sentido las TIC nos pueden servir para ayudar a una serie de aspectos como son: poner en acción mejores o nuevos aprendizajes, establecer con ellas innovaciones pedagógicas y cambios organizacionales, facilitar los procesos de comunicación y la ruptura de la unidad de tiempo, espacio y acción, que es donde, por lo general, se desarrolla la acción formativa tradicional.

Por ende la relación de las TIC con la Educación Inclusiva puede ser percibida desde una doble perspectiva. Por un lado, su utilización puede favorecer y llegar a alcanzar una educación de calidad y eliminar las barreras que impiden un aprendizaje significativo, ya que para algunos niños, las tecnologías constituyen la única vía de acceso a la educación y la cultura. Y por otro lado, con su diseño, puede presentar entornos inaccesibles a determinados colectivos, creándose así una nueva forma de exclusión social.

"El entorno educativo cambia cuando los alumnos son felices, cuando están haciendo algo que les gusta. Se trata de hacer experiencias educativas ricas, contextos de aprendizajes creativos, propuestas curriculares y organizativas flexibles, utilización de métodos y materiales también flexibles, sistemas de evaluación coherentes y tener apoyo de las nuevas tecnologías" (Carmen Pastor)

Las **conclusiones** que se pueden destacar son varias, en primer lugar el proyecto resultó muy positivo para la institución ya que se extendieron redes de comunicación. En segundo lugar se diseñaron juegos tecnológicos con una mirada inclusiva.

Los niños pudieron compartir sus diseños con las demás clases así como también generar instancias de juegos como los mimos.

Se pudo visitar a la escuela 112 y compartir experiencias.

Como **proyecciones** se plantea continuar diseñando juegos tecnológicos con una mirada inclusiva. Realizar AAP inclusiva con temáticas contextualizadas dependiendo el ciclo a trabajar.



METODOLOGÍA

Considerando la situación inicial y la problemática, se comenzó a investigar sobre los diferentes juegos tecnológicos que se podrían diseñar a partir de los recursos brindados por el sistema educativo.

Se pudo visitar a la escuela 112 y compartir experiencias.

Las diferentes actividades realizadas y a realizarse se pueden enmarcar en tres etapas :

Primer etapa: MAYO - JUNIO - JULIO

Elaboración de juegos tecnológicos con una mirada inclusiva.

Uno de los primeros juegos elaborados es con el programa “SCRATCH”. Este juego se llama “CONOCIENDO AL MUSEO”. El mismo brinda la posibilidad de seleccionar objetos y contestar preguntas relacionadas a los mismos.

Desde una mirada inclusiva se pensó con los alumnos la idea de agregarle sonido, considerando a los niños con baja visión.

El segundo juego está pensado con los MICROBIT. El juego se llama “ PRECISIÓN O EXPLOSIÓN”, el mismo está diseñado para favorecer las habilidades motrices de los niños, también reconocer el camino antes de avanzar, utilizar los reflejos y también la velocidad para realizarlo.

El mismo cuenta con un cronómetro que está pegado a un modelo de dinamita. Cuando no se puede lograr el recorrido la bomba estalla (en el entorno de Microbit).

Otro de los juegos diseñados es “CAMINANDO CON ZORRITO”, para este juego se utilizó un “MICROBIT”.

El juego consiste en avanzar y retroceder de acuerdo con las preguntas que les brinden los casilleros. Las preguntas están pensadas y seleccionadas para clases de primero y segundo (entrevistas realizadas a los docentes de los grupos).

Desde la inclusión se pensó en los niños con autismo, favoreciendo el juego a través de colores fuertes y llamativos.

El juego también desarrolla el pensamiento de reversibilidad, según Piaget, es la capacidad para volver a un punto de partida o de inicio.

En búsqueda de nuevos juegos tecnológicos se plantea y diseña “MISIÓN ESCUELA CRAFT”. Es un juego creado con “MINECRAFT”. El mismo consiste en crear una réplica exacta de la escuela, en la que fueron colocadas diferentes pistas.

Pensando en las habilidades que se desarrollan se puede decir que los niños pueden diseñar, usar la imaginación. memoria, creatividad, ubicación espacial, trabajo en equipo y colaborativo.



Fue un desafío para los niños ya que se pensó de manera conjunta con primer año. La idea era poder diseñar un espacio virtual para que los niños más chicos puedan buscar (leer) pistas sobre el “Sapito Gloo Gloo”.

De ahí surge el desafío de crear ese espacio virtual, con pistas e instrucciones para que los más chicos puedan jugar pero también desarrollar habilidades como la lectura, ubicación en el espacio, seguir instrucciones, etc.

Se trabajó de manera coordinada con la maestra de Primero para la elaboración de pistas, pensando en su trabajo de aula coordinado con “Pensamiento Computacional”.



Otro juego creado con los Kit de Robótica es “FÚTBOT”. Es un juego diseñado para generar y desarrollar diferentes habilidades; motrices, fortalecer reflejos, etc.

Se trató de realizar una réplica de una cancha de fútbol. Para el mismo se reciclaron cajas de computadoras y cartulinas.

Desde la tecnología también se le incluyó el uso de Microbit para marcar los goles que vayan realizando los participantes.

Es fundamental tener siempre presente que, para trabajar en Educación Inclusiva, debemos trabajar en equipo. El docente de aula no puede trabajar solo. Si bien los materiales recomendados van a brindar conocimiento y orientación acerca de diferentes temáticas, es importante que busquemos apoyo: en la dirección de la institución educativa, en otros docentes, en la comunidad, asociaciones específicas y especialmente en los y las maestras de apoyo e itinerantes, que pertenecen a Educación Especial, que saben de la temática y nos brindarán herramientas de lo que necesitamos tener en cuenta para trabajar. No nos olvidemos que, en el paradigma de la Ed. Inclusiva, las escuelas especiales son centros de recursos. La idea es trabajar con los niños y niñas en situación de discapacidad dentro del aula, y no fuera de ella. En cada uno de los juegos se trató de proponer una mirada inclusiva.

El desafío para los alumnos fue muy grande ya que tenían que pensar en los juegos propiamente tecnológicos y luego incluir características para que los juegos sean accesibles para todos los alumnos.

Desde una mirada inclusiva, los juegos fueron pensados para todos los alumnos, es decir que no se diseñó un juego específicamente para los niños autistas (ya que solo ellos pueden jugarlo) y no estaríamos hablando de inclusión, sino de integración (paradigma anterior).

Segunda etapa: AGOSTO - SETIEMBRE

Presentación de los juegos a las demás clases. Se presenta clase por clase el proyecto para incentivar a los demás niños a participar en los juegos diseñados.

Generar instancias de juegos con las clases coordinadas (inicial, 1ero, 2do, 3ero).

Se coordinan encuentros para compartir el proyecto con otras escuelas.

Se visita la escuela 112 de Paysandú, que cuenta con el proyecto Mandela, con la intención de compartir con los niños más grandes las ideas e incentivarlos a que puedan realizar los juegos para compartirlos en su institución.

Instancias de Juegos con alumnos de primero e inicial de la escuela 112.

Se planifica la actividad a través de la modalidad videoconferencia con escuelas de otros departamentos (Canelones) con la finalidad de compartir.

Se coordinan intercambios con escuela 8 de Paysandú, con la finalidad de compartir experiencias y fortalecer vínculos.

Tercera etapa

- Se proyecta continuar avanzando e investigando sobre otros posibles juegos tecnológicos que desarrollen habilidades que favorezcan a todos los alumnos.
- Creación de nuevas APP que incluyan contenidos trabajados en las clases y tengan una mirada inclusiva.

- Compartir con más escuelas las experiencias e incentivar a que puedan realizar los juegos en sus propios centros educativos. Para fortalecer esta meta se crea en la página web EMAZE una presentación en 3D. La misma trata de informar y brindar conocimientos sobre el proyecto y los juegos creados, dándoles la posibilidad de crear sus propios juegos. En una sección de la página se puede encontrar: reglas de juego, habilidades que desarrolla y el procedimiento para realizarlo.
- Utilizar los recursos de Red Global que brinda la escuela, compartir más experiencias y poder avanzar en la búsqueda de nuevos métodos tecnológicos inclusivos.



En conclusión entendemos que **es fundamental** tener siempre presente que, para trabajar en Educación Inclusiva, debemos **trabajar en equipo**, el docente de aula no puede trabajar solo.

Si bien los materiales recomendados van a brindar conocimiento y orientación acerca de diferentes temáticas, es importante que busquemos apoyo: en la dirección de la institución educativa, en otros docentes, en la comunidad, asociaciones específicas, con otros profesionales en ésta área de la salud y especialmente en los y las maestras de apoyo e itinerantes, que pertenecen a Ed. Especial, idóneas en la temática y nos brindarán herramientas de lo que necesitamos tener en cuenta para trabajar.

No nos olvidemos que, en el paradigma de la Ed. Inclusiva, las escuelas especiales, son centros de recursos. La idea es trabajar con los niños y niñas en situación de discapacidad dentro del aula, y no fuera de ella. La participación de las familias es fundamental para lograr la empatía, el intercambio con los diferentes actores de la comunidad educativa, entendiendo la inclusión como una educación para todos/as y fortaleciendo el rol de las familias como coeducadoras de sus hijos.

En el proyecto llevado adelante se pudo observar cómo el niño se compromete cuando se les presentan situaciones reales, problemas que les son propios y no ajenos. En este caso las situaciones generadas en el recreo. Permite relacionar a los niños de diferentes edades, fortaleciendo las relaciones vinculares y la formación de la autonomía en la toma de decisiones y en el desplazamiento y convivencia en los diferentes espacios.

A partir del problema comenzaron a buscar posibles soluciones. En esa búsqueda pudieron concluir que la reorganización de los juegos existentes en el patio de la escuela y la posterior diagramación de otros que seleccionaron los propios niños en el espacio de asambleas, efectuadas con la participación de los diferentes actores: niños delegados de los diferentes grupos; así como la creación de juegos tecnológicos pensando cuál podría ser la mejor opción. Es ahí donde se fortalece el trabajo en equipo, buscando juegos, investigando, extendiendo redes, coordinando con el maestro dinamizador. La coordinación con los maestros de la institución, generando espacios de intercambio y realizando entrevistas para conocer los temas que se estaban abordando y así realizar juegos que sean divertidos pero también con una mirada pedagógica.

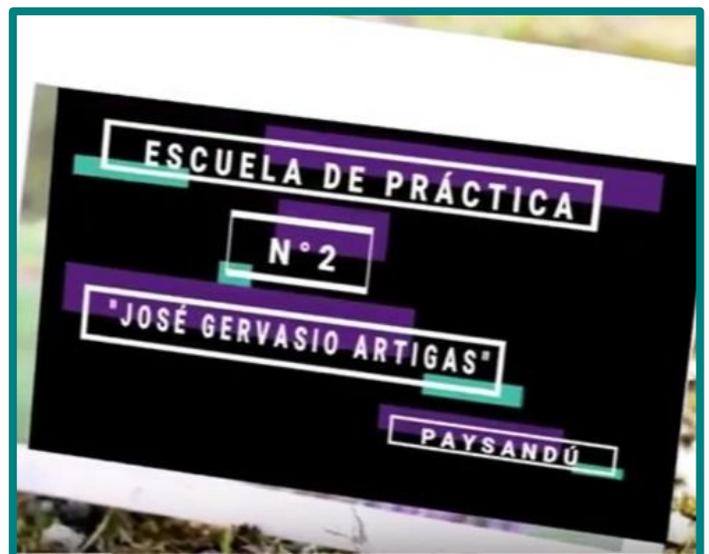
Se pueden generar espacios de reflexión y de retroalimentación con las demás clases, fortaleciendo vínculos institucionales.

Cabe destacar que el juego constituye una motivación real para el niño, de diferentes edades, lo lúdico motiva el aprender a aprender en espacios dinámicos de convivencia participativa.



Destacando la importancia de compartir las experiencias es que se tomara la decisión de participar en los clubes departamentales de ciencias. De esta manera no solo la institución conocería el proyecto sino se extendería a las demás escuelas del departamento. Siendo así el trabajo de los niños fue reconocido con mención especial, participando en noviembre a nivel nacional.

El trabajo de coordinación con todos los agentes de la institución, la importancia de la gestión del director y de los maestros para que se pueda llevar a cabo el trabajo en proyecto, es fundamental, evaluando los avances en los aprendizajes de los niños, en función del desarrollo de las propuestas planificadas y la participación activa de todos/as en el marco de una educación inclusiva.



Video de la propuesta



- Desde la imagen o con lector de código QR visualizas el video de la experiencia.

Aportes Bibliográficos

García, J.M. y Báez, M. (Comp.) (2016). Educación y tecnología en perspectiva. Montevideo: Flacso Uruguay

Pastor, C. (19 de setiembre de 2016). DUA, Libros digitales accesibles

RODRÍGUEZ VÁZQUEZ, J. (Coords.). “Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital”. Murcia: Consejería de Educación y Cultura. pp. 23-42

CABERO, J. y CÓRDOBA, M. (2009). “Inclusión educativa: inclusión digital”. En Revista de Educación Inclusiva, Vol. 2 (n° 1), pp. 61-77

CABERO, J.; CÓRDOBA, M. y FERNÁNDEZ, J.M. (Coords.) (2007). “Las TIC para la igualdad. Nuevas tecnologías y atención a la diversidad”. Sevilla: Eduforma.

TOLEDO, P. (2013). “Las tecnologías de la información, la comunicación y la inclusión educativa”. En BARROSO, J. y CABERO, J. (Coords.). “Nuevos escenarios digitales”. Madrid: Pirámide. pp. 411-426.

Autores

Mtro. Eduardo Aguilar

Mtro. Dinamizador Guillermo Mignaco



Proyecto DOGSEN: sensores de micro bit para ahuyentar perros

Río Negro, Young
Escuela N°34

La siguiente propuesta fue desarrollada por la Maestra Leticia Olivera y sus alumnos de 5to. año B de la Escuela N° 34, "Clemente Estable" de Young, Río Negro. Se llevó a cabo junto con Pensamiento Computacional, partiendo de la definición de un problema: "perros en la escuela".

Esta problemática ya había sido trabajada en la Escuela por los alumnos de 2do. B el año pasado, preocupados por la cantidad de perros que hay en la zona y que a la hora del recreo quitan la merienda a los alumnos, vuelcan los tachos de basura y otras molestias. Situación que permanece igual.



Captura de pantalla de un trabajo de los niños en el Procesador de Textos Writer

Guiados por la profesora de Pensamiento Computacional, los participantes comenzaron a abordar el problema partiendo de:

- ¿Qué sabemos?
- ¿Qué necesitamos?
- ¿Cómo comenzar la investigación?

Se utiliza la plataforma CREA2 para adjuntar todo el material que se va realizando.

Todas las propuestas, desde la escritura de una noticia o un afiche publicitario, hasta los programas en Scratch se comparten en la plataforma.

Se realiza el planteo de preguntas y se define el reto.

En las primeras semanas se comenzó con Scratch, aprendiendo los bloques de movimiento, apariencia, sonidos, agregar objetos y fondos, e interactuar entre los objetos.

Posteriormente se continúan los demás desafíos con el procesador de textos, definiendo las causas y posibles soluciones al problema.

Luego realizan un video en Scratch sobre el problema de la investigación, además inician construcción del prototipo del sensor con placas micro bit.

Necesitamos el asesoramiento de un **Profesor de UTU de Robótica** para una mejor instancia de exploración y conocimiento de la temática.

Finalmente, se construye el **sensor para ahuyentar perros** utilizando las placas micro bit programadas con movimientos y sonidos, conectadas a un parlante y batería.



Fotografía de los niños colocando el dispositivo en el portón de la escuela.

Estas placas fueron ubicadas en la puerta principal de la escuela, emitiendo un sonido molesto que ahuyenta a los perros. Previamente, habíamos invitado a un taller a una **veterinaria** para que nos asesorara sobre

Diseñan el dispositivo que solucionará el problema (sensor) a través del dibujo y luego un prototipo en 3D (maqueta de la escuela con la ubicación del sensor).

Los niños presentan los trabajos realizados en equipos, exponiendo en forma oral la construcción de los mismos, así como el diseño de una historieta con la problemática desarrollada.



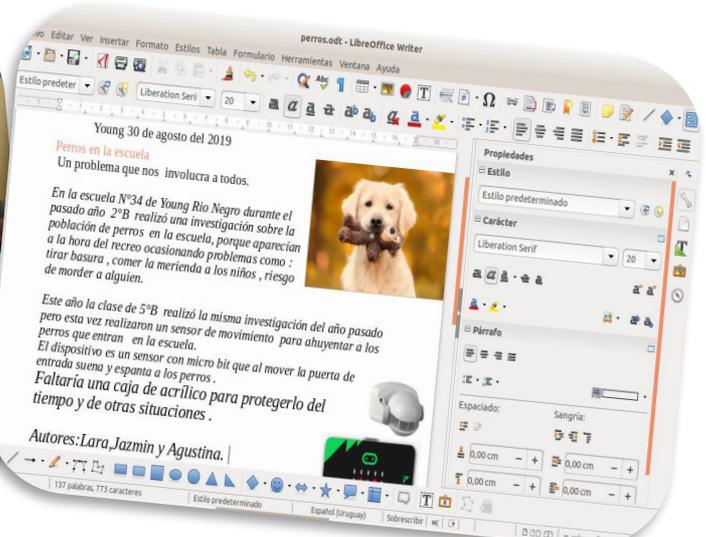
Fotografía con el profesor de Robótica de la UTU, ayudándonos a programar la placa.

el oído de los perros. Ahí aprendimos de la sensibilidad que tienen a ciertos sonidos.

Se continúa en Pensamiento computacional realizando propagandas, noticias y cuentos en base al proyecto como instancia de difusión del mismo. También hemos visitado una **difusora radial local**, para contar todo nuestro trabajo.



Fotografía con la Veterinaria que nos explicó el funcionamiento del oído de los perros.



Captura de pantalla de un trabajo de los niños en el Procesador de Textos Writer



Captura de la programación de la placa microbit.

Reflexión Docente

Durante el desarrollo de todo el proyecto, los niños trabajaron de forma colaborativa, siempre guiados por las preguntas investigables. Las actividades fueron propuestas por ellos mismos, de acuerdo a las necesidades y a sus intereses. Fueron los verdaderos protagonistas de sus aprendizajes. Se fomentó la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico. Se generaron alianzas con la comunidad y técnicos que nos ayudaron.

Fue una experiencia muy enriquecedora, los niños adquirieron herramientas para la resolución de problemas y lograron comunicarlo de manera muy eficaz, en diferentes instancias de la difusión del proyecto. Lo que evidencia la apropiación a los contenidos trabajados y la motivación en todo el proceso, que siempre estuvo intacta.



[VER VIDEO](#)

Bibliografía

- Administración Nacional de Educación Pública (2008). Consejo de Educación Primaria. Programa de Educación Inicial y Primaria. Montevideo: Rosgal S.A.
- Administración Nacional de Educación Pública (2016). Orientaciones de políticas educativas del Consejo de Educación Inicial y Primaria.
- Administración Nacional de Educación Pública (2016). Documento base de análisis curricular.
- Fullan M., Langworthy. (2014) *Una rica veta*. Ed Pearson. Canadá

Autores :

Inspectora Departamental de Río Negro, Maestra Patricia Barret

Inspectora referente de Ceibal, Maestra Daniela Suárez

Directora del Centro de Tecnología y Ceibal, Maestra Verónica Morandi

Dinamizadora de Ceibal, Maestra Mariel Toñole

Directora de la Esc N° 34 "C. Estable" Young, Maestra Nancy Ponce

Autora del trabajo, Maestra Leticia Olivera



Formación de maestros para maestros: escuela CTEC



Centro de Tecnología
Educativa- Salto

Esta propuesta se enmarca en coherencia con los lineamientos del departamento de Salto y es llevada a cabo por el Centro de Tecnología Educativa de esta jurisdicción durante los meses de Junio, Julio y Agosto con la participación del equipo de maestras dinamizadoras. La modalidad implementada fue mediante el diseño de cinco **CÁPSULAS**, cada una de ellas abordando un área y campo de conocimiento específico. Se optó por esta forma de trabajo entendiendo que las cápsulas educativas son herramientas o medios utilizados para el tratamiento y/o abordaje de un tema, a través de un formato multimodal, en un lapso corto, abarcando conocimientos focalizados donde se profundizan conceptos claves. En esta oportunidad cada una constó de tres módulos los cuales se viabilizaron mediante la plataforma CREA. Los destinatarios fueron maestros de los distintos distritos departamentales.

La inscripción fue abierta mediante un formulario online publicado en el blog institucional, siendo seleccionados los docentes por el acuerdo de inspectores contemplando que los participantes representaran cada categoría de escuelas. Esta decisión fue fundamental para la formación de grupos reducidos, lo que permitió una experiencia más personalizada en el trayecto de enseñanza y aprendizaje con seguimiento del trabajo en las aulas. Se realizó una evaluación de proceso mediante la implementación de las propuestas en el aula, la reflexión sobre sus prácticas y socialización con sus colectivos. El desarrollo del curso fue altamente satisfactorio y gratificante ya que se formó una comunidad de práctica que multiplicó y replicó los aprendizajes tanto a estudiantes como a docentes.



LECTURA EN LA RED

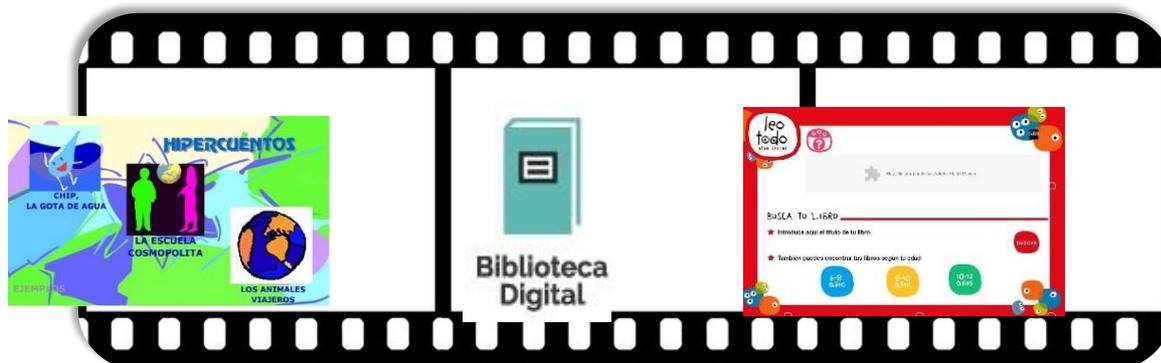
| Conceptos y contenidos programáticos vinculados | Perfil de egreso 3 ^{er} grado | Perfil de egreso 6 ^{to} grado |
|---|--|--|
| LECTURA | | |
| Crítico – intertextual Establecer relaciones de sentido entre el contenido de textos generando opiniones. | Establecer comparaciones entre dos textos. Buscar información a partir de palabras claves; mapas y planos. (Formato papel y/o digital). | Emitir opinión sobre la información leída. Seleccionar y jerarquizar información en diferentes formatos. Realizar lectura hipermedial. |

Documento Base de Análisis Curricular

Los formatos de lectura y escritura han cambiado a lo largo del tiempo debido a la revolución tecnológica, por lo cual esta temática se ha instalado en la educación y somos los docentes quienes debemos enseñar ante estos nuevos escenarios. Es por este motivo que esta cápsula de Conocimiento de Lengua se focaliza en los hipertextos y la lectura hipermedial proponiendo la enseñanza de la lectura crítica en pantalla que permita discernir y seleccionar a conciencia la información.

Según Cassany (2011) para ser un ciudadano competente en la actualidad se deben aprender los “géneros digitales”. Este autor manifiesta que:

Leer en línea es mucho más difícil que leer en papel, por lo que los chicos necesitan aquí mucha más ayuda de los maestros. Nos equivocamos si pensamos que ellos ya lo saben hacer todo... y que nosotros no sabemos... Quizás ellos sean buenos configurando un ordenador o resolviendo un problema técnico de conexión, pero carecen de actividades estratégicas para leer críticamente en línea (Cassany, D. ,2011).



¿Consideras, como docente, que debes enseñar a leer en línea?



ANA MARIA SVEDOV ARDANZA Editado · Lun 5 Ago, 2019 at 9:13 am

Si, por supuesto. La aplicación permite que el niño vaya explorando una aplicación que es interactiva, ilustrativa y motivadora. Los estudiantes necesitan ser motivados para leer. Los recursos digitales cumplen muy bien este propósito.

Me gusta · Responder



MATEMÁTICA DIVERTIDA

El abordaje de la matemática desde contextos reales crea significatividad y despierta el interés de los estudiantes por aprender. En esta cápsula se focalizó en geometría atendiendo a:



Las maestras en modalidad de taller pudieron reflexionar sobre las variables didácticas intervinientes en cada actividad, observando, reconociendo, manipulando, reproduciendo, representando y comunicando. Utilizaron para desarrollar las actividades distintos tamaños del espacio (micro, meso y macrosespacio), además de conceptualizar las categorías espaciales a partir de acciones en objetos aislados, entre dos o más objetos y en desplazamientos. Así como también mediante categorías geométricas (recta, punto, plano, figura, elementos y propiedades de las mismas). Para luego mediante una webquest plantear la consigna a sus estudiantes.





CIENCIAS



LAS TECNOLOGÍAS EN EL
ÁMBITO LABORAL



NO ES PURA QUÍMICA

Esta cápsula se centró en Geografía planteando su enfoque desde las innovaciones tecnológicas y su incidencia en el mundo laboral en búsqueda de reflexionar crítica y responsablemente sobre la realidad social. El acceso a fuentes de información primaria y secundaria (videos, imágenes, artículos, animaciones y simulaciones) permitió el cuestionamiento y análisis colectivo de los docentes.



[Sky Viper Flight Simulator](#) [Renderforest](#)



Cristalización de roca: lámparas de sal.

La observación, el análisis de objetos y fenómenos a través de representaciones posibilitó desarrollar proyectos en colaboración con otros, generando alianzas con diversas instituciones y /o profesionales.



Cuerpo Inspectivo participando del curso.

La observación, el análisis de objetos y fenómenos a través de representaciones posibilitó desarrollar proyectos en colaboración con otros, generando alianzas con diversas instituciones y /o profesionales. La intervención se efectuó en Química, proponiendo a los maestros trabajar sobre sus propias experiencias de observación y cuestionamiento, poniendo en marcha sus estilos de pensamiento y acción: planteando hipótesis, estrategias de resolución, experimentación y cotejo de resultados. Incluyendo en sus aprendizajes, como fundamentales, los sentidos, los instrumentos, las simulaciones y los resultados. Esto permitió un rico intercambio profesional con un gran sustento didáctico.



[Muro colaborativo de experiencias en el aula.](#)



PINTAR NO SOLO CON PINCELES

“...Y en la caja transparente guarda las palabras que tienen magia...Entonces, las palabras le cuentan lo que ocurre y le anuncian lo que ocurrirá.” *Eduardo Galeano, De las palabras andantes*

Comentarios



VALERIA DENISE MONCHETTI CAVANA

La experiencia del curso fue muy movilizadora en cuanto a recursos, metodologías para abordar el arte en el aula desde un lugar diferente. En las actividades los docentes y los alumnos nos volvimos participes, trabajando colaborativa mente, cada uno aportando algo desde su lugar. Me llevó a reflexionar sobre el trabajo en arte con los estudiantes y a como presento mis recursos, se enciende una chispa que busca mejorar e ir perfeccionando nuestros trabajos. El curso es recomendable para quien busque actualizarse y seguir aprendiendo con el otro.

Responder · Me gusta 1 · Eliminar · Lun 17 Jun, 2019 at 2:41 pm



MARIA JIMENA PERILLO ARGAIN

Me pareció una buena experiencia, porque tomó contenidos interesantes y nos dio la posibilidad de bajarlos al aula. También por ser un curso corto y por la particularidad de tener pocos integrantes lo que lo hace personalizado. Fueron instancias de reflexión y aprendizaje.

Responder · Me gusta 1 · Eliminar · Lun 17 Jun, 2019 at 2:43 pm



LUÍSIÑA JACQUELINE PAIZ MOLTENI

Comencé el curso sorprendiéndome con el primer vídeo que observamos, y pensando en las dificultades que tendría para lograr alcanzar un producto como ese, en el transcurso de la jornada comprendí a través del aprendizaje colaborativo, trabajar en duplas, compartir y reflexionar que era posible; y luego llevar esa experiencia a los niños. Ver que para mis alumnos era algo nuevo, llamativo, interesante y que los motivaba a dibujar, en este caso utilizando otros materiales, el blanco y negro, y las sombras.

La segunda jornada también fue muy interesante, usar otros espacios, otros materiales, incorporar la filmación, compartir las tareas de todas, lo que enriquece nuestro trabajo como docentes.

Al llevar la propuesta a los niños también fue novedosa y de su interés. Llegando a la filmación de dos videos con sus trabajos.

La última jornada fue el cierre a todas nuestras producciones, observando que aspectos podemos y debemos mejorar al producir nuestros videos.

Es un curso que recomendaría a mis colegas por lo dinámico, creativo y por lo positivo del trabajo compartido.

Responder · Me gusta 1 · Eliminar · Lun 17 Jun, 2019 at 2:51 pm



VERONICA ELIZABETH CAMPOS FRANCA DE LIMA

El curso me resulto interesante, novedoso, propone nuevas estrategias aplicables a todos los niveles. En las tres clases se logra aprender y poner en practica la teoría. Fue dinámico en un clima de trabajo colaborativo.

Lo recomendaría a los docentes porque es una motivación a animarnos a nuevos formatos con materiales accesibles. Permite innovar en el área de conocimiento artístico.

Responder · Me gusta 1 · Eliminar · Lun 17 Jun, 2019 at 2:54 pm



LETICIA LUJÁN GONZÁLEZ HENDERSON

PINTAR NO SÓLO CON PINCELES!

Durante estas instancias de formación he aprendido mucho de las experiencias que cada una brindó desde el trabajo colaborativo así como de las vivencias realizadas en su centro educativo.

En mi caso personal, reconozco que me falta mucho aún por aprender en lo que respecta al conocimiento artístico, para lograr en mis alumnos buenos aprendizajes, herramientas que les permita crear, imaginar... En la vida diaria muchas veces, caemos en la rutina de realizar en nuestras aulas el abordaje de Artes Visuales desde los recursos más comunes como colores, hojas, pinceles o temperas entre otros.

Es así que el primer día, al llegar a este espacio de formación, lo que veo en la puerta de entrada decía "Pintar no sólo con pinceles" pensé... ¡que interesante!

Nunca imaginé que con tan pocos recursos y sencillos se realizarían tan hermosas creaciones.

Desde mi experiencia me ha sido muy útil e interesante para el trabajo en mi clase tengo primer año y logran productos lindos, se motivaron en el uso de recursos sencillos conocidos por ellos como el carbón, un lápiz, tierra, arena o carbonilla.

Lo recomendaría por su aporte teórico y práctico a nuestra labor docente.

Responder · Me gusta 1 · Eliminar · Lun 17 Jun, 2019 at 2:55 pm



ANA GLORIA DE LOS SANTOS SEQUEIRA

El curso fue sumamente interesante por dos motivos fundamentales, por una parte me ha permitido reflexionar en las prácticas áulicas y por otra me ha dado la posibilidad de introducir nuevas formas de ver el arte en el aula "pintar no sólo con pinceles".

Además ha tenido aportes teóricos que son fundamentales para reflexionar y crecer en el día a día de nuestras prácticas docentes.

Sin olvidar que ha sido vivencial lo que también dio la posibilidad de un mayor involucramiento de cada una de las participantes. Es decir exploración y experimentación lo cual hace aún más fácil llevarlo al aula.

Sumamente interesante fue la articulación "natural" que se dio entre el formato papel y lo digital.

Responder · Me gusta 1 · Eliminar · Lun 17 Jun, 2019 at 3:00 pm



MARIA ELIZABETH GALEANO ARANDA

Hoy llegamos a la meta que comenzó hace tres lunes, en compañía de siete docentes

representantes de diferentes instituciones y dos docentes de tecnología María José Díaz y Valeria Giménez, quienes se mostraron dispuestas a compartir e innovar en el área de artística.

El nombre del taller: "Pintar sin pinceles" que nos llevó a despertar nuestra creatividad, además un cúmulo de saberes los cuales pueden ser llevados al aula, sin inconvenientes con materiales accesibles a todos.

Los objetivos planteados fueron claros acordes a los contenidos seleccionados. Los mismos fueron abordados paulatinamente, pudiéndose llevar a cabo, sin inconveniente a cada grupo desde nivel inicial hasta sexto año.

Cada propuesta fue interesante, motivadora que dejó ganas de seguir y llevar al aula; por lo tanto la recomendaría a docentes que no pudieron acceder al curso.

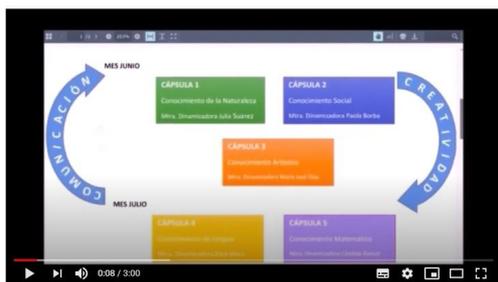
Sería favorable a su vez para enriquecer el mismo, un curso paralelo desde la tecnología, compartiendo programas "paso a paso" para ayudarnos en las nuevas formas de crear videos, secuencia de imágenes, entre otros.

Gracias por compartir!

En Artes Visuales el gran desafío fue potenciar las capacidades creativas y expresivas de los maestros sin usar el color. Para favorecer y facilitar este proceso se proporcionaron elementos y materiales diversos para trabajar con la escala de grises.

[Recopilación de momentos.](#) [Muro colaborativo de actividades áulicas](#)

Reflexiones finales: Esta propuesta se enmarcó en los cuatro principios rectores expresados en las Orientaciones de Políticas Educativas: Calidad, Integralidad, Inclusión y Participación. Puso el foco en el uso de las tecnologías como palancas de cambio a nivel de la formación de docentes con impacto inmediato en las aulas, contando con un sólido sustento pedagógico, estrategias metodológicas y un encuadre conceptual acorde. Surgió de las necesidades detectadas en el departamento a través de evaluaciones realizadas a principio de este año. Fue llevada a cabo por el equipo docente de la Escuela CTEC, generando identidad institucional a la misma, en coherencia con el marco de referencia del Maestro Dinamizador quién establece dentro de sus funciones complementarias que éste debe atender las necesidades de formación de su jurisdicción participando en la elaboración conjunta de un plan de acción.



[Video de la propuesta](#)

- Desde la imagen o con lector de código QR visualizas el video de la experiencia.

Bibliografía

ANEP (2008). Consejo de Educación Primaria. *Programa de Educación Inicial y Primaria*. Montevideo: Rosgal S.A.

ANEP (2016). *Orientaciones de políticas educativas del Consejo de Educación Inicial y Primaria*. Autor.

ANEP (2016). *Documento base de análisis curricular*. Marco de referencia para la intervención del Maestro Dinamizador

CEIP (2019). *10 Claves educativas en el siglo XXI*.

MARÍN, R. (2003). *Didáctica de la Educación Artística*

CASSANY, D. (2011). *En línea... leer y escribir en la red*.

AMMANN, S.; BIFANO, F.; CICALA, R.; FERRAGINA, R.; GONZÁLEZ, C.; LUPINACCI, L.; FIORITI, G.; VILLELA, J. (2012). *Geogebra entra al aula de matemática*.

ROSTÁN, E. (2015). *Evaluación y conceptos en ciencias. Una oportunidad para seguir aprendiendo*.

DIBARBOURE, M. (). *Ciencias Naturales 2. Enseñar a leer en y para las Ciencias Naturales*

Autores

Mtra. Directora Valeria Giménez



Gestión de nuestro ambiente de aprendizaje con Class Dojo

San José de Mayo,
Aviador Ricardo Detomasi -
Escuela N° 102

Resumen

La presente experiencia de aprendizaje muestra la gestión de nuestro ambiente de aprendizaje - el aula -, mediado por el recurso Class Dojo. El mismo permite involucrar al docente, los estudiantes y las familias en un **entorno interactivo** en el que se puede trabajar de forma sincrónica y asincrónica. Además nos permite: compartir logros, actitudes, aptitudes y experiencias de aprendizaje en un entorno virtual.

Contexto

Nuestro centro educativo , Escuela N°102 urbana Aviador Ricardo Detomasi, ubicada en la ciudad de San José de Mayo, departamento de San José, categorizada A.PR.EN.D.E.R., quintil 1, tiene como énfasis la inclusión educativa que procura garantizar el acceso y permanencia de todos los niños en el sistema educativo, así como el logro de aprendizajes de calidad. Para ello requiere una acción polivalente, con participación de varios actores en territorio y en función de las necesidades pedagógicas de la institución. Teniendo en cuenta la vulnerabilidad socio cultural del medio del que provienen los alumnos, cuenta con recursos como lo son maestro comunitario y proyectos curriculares específicos para esta categoría.



El equipo docente está conformado por un Maestro Director, nueve docentes de aula, Maestro de Apoyo pedagógico de Escuela Especial en territorio, Maestro Comunitario, Profesor de Educación Física (horas compartidas con otra escuela), Maestro de Apoyo Ceibal (turno matutino), Maestro Dinamizador (turno vespertino) y práctica docente de cuarto año.

Dentro de los proyectos institucionales la escuela aborda desde lo curricular: P.O.D.E.S con énfasis en Lengua, APRENDER TODOS, TRAYECTORIAS PROTEGIDAS.

La matrícula institucional de inicial tres a sexto es de 154 niños, menor a las escuelas de igual categoría. Existe un alto índice de asistencia insuficiente en niveles de inicial y algunos núcleos familiares en todo el ciclo, que llegan a más del 40% con algunos casos de desvinculación educativa (inicial y primer ciclo). Durante 2018 se observa que el acercamiento de las familias sigue siendo con niveles descendidos, por dicha razón como docente de la clase de 4° año decido integrar a la familia involucrándola en los procesos de enseñanza -aprendizaje de sus hijos, con el uso de esta aplicación.

Gestionar un aula con colaboración de padres y estudiantes... ¡SÍ ES POSIBLE!

Class Dojo es una plataforma de gestión de aula motivadora, que brinda al maestro múltiples herramientas que facilitan el trabajo cotidiano en el aula.

La función primordial que tiene esta aplicación para el alumno es generar puntos, (positivos o negativos), de acuerdo a las actitudes, habilidades y saberes, evidenciadas en las diferentes actividades; la cuales son previamente editadas por el docente.

ClassDojo

Saber más Escuelas Recursos Iniciar sesión [Inscríbete](#)

Trae a cada familia a tu clase

¡Únete al 95% de los colegios en EE.UU usando ClassDojo para involucrar a los niños y conectar con las familias!
Gratis para profesores, para siempre.

Inscribirse como un...

- Docente
- Padre/Madre
- Estudiante
- Líder de la escuela

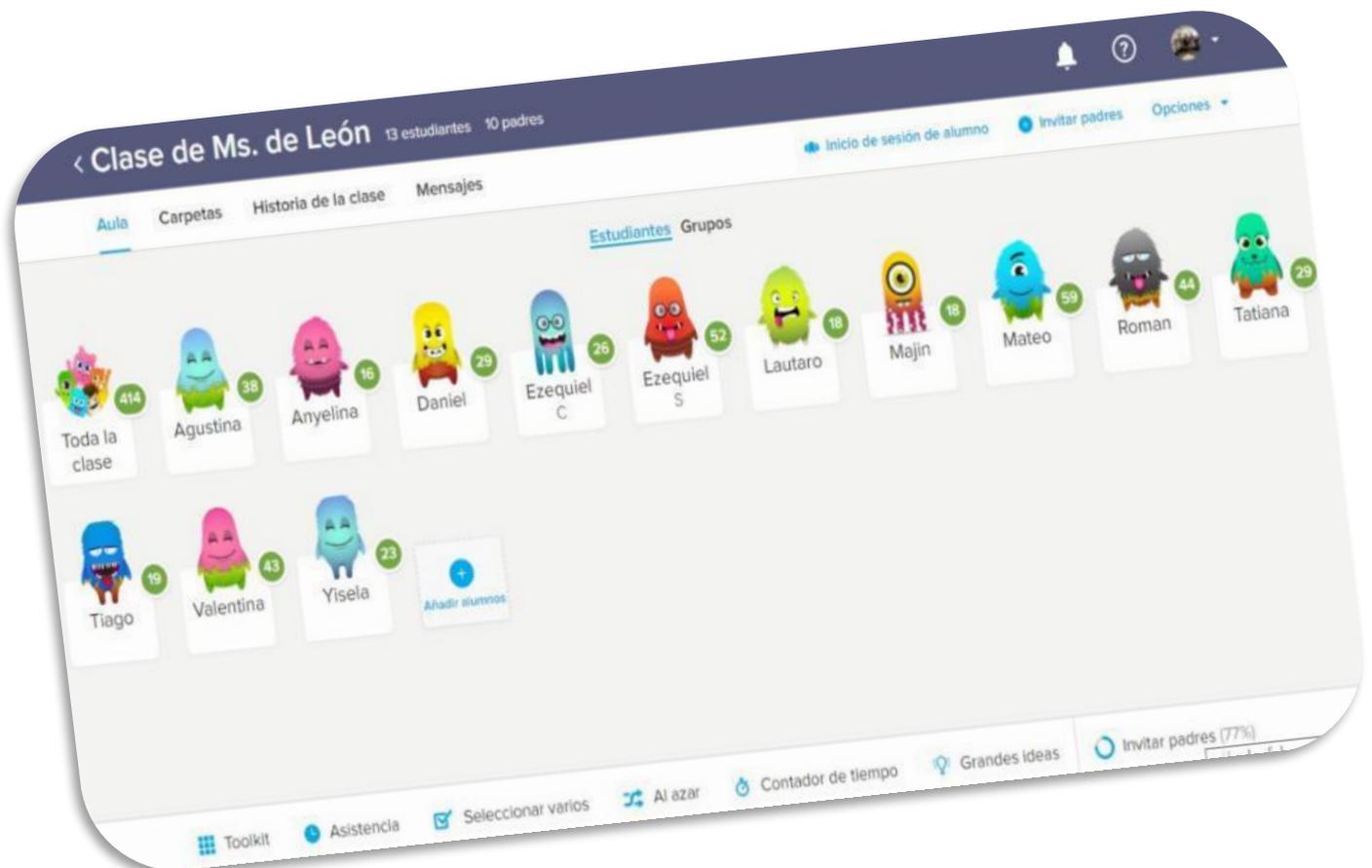
Transformar la gestión de aula es un desafío prometedor e interesante. Si bien el recurso facilitó el cambio, la estrategia de trabajo implicó diversos desafíos: ¿Cómo motivar a los niños? ¿Cómo lograr que las familias se interesen y se involucren? ¿Se podrá integrar la aplicación en el trabajo diario para generar una rutina? ¿Habrá un cambio duradero y movilizador en la actitud de los niños en la clase? ¿Cómo incidirá este cambio para la vida diaria?

La primera es la de la maestra quién crea su clase e invita a los niños y familias a unirse a esta maravillosa experiencia.

En esta cuenta el docente personaliza las actitudes, habilidades y saberes a evaluar y adapta las mismas a las particularidades de su grupo. Además gestiona los puntos que da a cada niño; crea historias con imágenes y videos del trabajo cotidiano e interactúa con las familias por mensajería privada.

Usuarios y posibilidades

En ClassDojo existen **tres tipos de cuentas** que se relacionan entre sí de manera simultánea.



La cuenta del **alumno** permite a los niños personalizar su avatar.

Las consignas que publica el maestro, son vistas por los alumnos, debiéndose responder con imágenes, dibujos o textos. Así mismo, visualizan los puntajes obtenidos y los cambian por dojo billetes que les permite “comprar” bonos para proponer determinadas actividades recreativas, cambiar de roles con el docente o cambiar de lugar con un compañero.



Esta posibilidad generada por el docente a partir del recurso, motiva permanentemente a los niños a mejorar los aprendizajes así como sus actitudes y habilidades.

Por último, pero no menos importante, está la cuenta de la **familia**. Para esto el docente les manda un código con el cual ingresarán por primera vez para crear su usuario. A partir de ese momento, pueden visualizar las habilidades evaluadas por el maestro y la puntuación, positiva o negativa, que ha generado en tiempo real su hijo.

A su vez, logran observar la historia de la clase, comentar las fotos y darles “me gusta”.

Otra utilidad de esta cuenta es la posibilidad de estar en comunicación con el docente. Puesto que tienen la posibilidad de mandar mensajes privados para preguntar y comentar las actividades realizadas en clase o plantear inquietudes.

Cabe aclarar que cada cuenta es privada y que ningún niño o padre puede ver la puntuación de otro niño.

¿Cómo funciona?

Estos son los pasos de una receta infalible para **administrar tu clase con Class Dojo**:

- 1- Crea tu grupo en **www.classdojo.com**
- 2- Invita a los niños y niñas de tu clase a conocer y apropiarse de un avatar que los identifique.
- 3- Convierte a las **familias** en tus aliados, ¿cómo? en una reunión explica de qué se trata,

invítalos a crear su usuario y a convertirse **en participantes activos** de su espacio de aprendizaje.

- 4- Muestra a la familia y a los alumnos los **beneficios de la plataforma**.
- 5- Genera un hábito, utiliza, valora y comparte todos los aspectos referentes a las experiencias de aprendizaje

A modo de reflexión, esta gestión genera cambios positivos en los niños, tanto frente al aprendizaje como en sus actitudes en el hacer con los otros. Se promueve la autonomía y se genera un clima de aula empático y colaborativo. En cuanto a las familias y su participación, la información diaria, los motiva involucrándolos realmente. Brindan opiniones de lo que hacen sus hijos y comunican sus expectativas personales. Se espera avanzar en la participación mediante sugerencias brindadas por ellos.

Aspectos positivos y dificultades

En resumen los aspectos positivos de Class Dojo son:

- Permite el vínculo inmediato y constante con las familias.
- Es una aplicación sencilla de usar, que se puede descargar y utilizar en cualquier dispositivo (tablet, computadora o celular).
- Es adaptable a las necesidades de cada aula.
- Moviliza y estimula el deseo de mejorar en todos los niños.

Entre las dificultades encontradas podemos destacar la falta de conectividad de algunas familias imposibilitando el involucramiento de algunos padres (bajo porcentaje que no participan).



[Ver video](#)

Autora :

Maestra Luciana de León



Uso racional y cuidado del agua

Soriano - Mercedes
Escuela N° 10

Nuestro proyecto partió de la presentación de una infografía sobre Ciudad del Cabo (África), primera gran urbe en quedarse sin agua en el mundo.

A partir de esto surge en los niños preocupación por el tema del agua en nuestro país y deseos de saber más acerca de qué problemas enfrentamos.

Teniendo en cuenta que nuestra escuela forma parte de la Red Global de Aprendizaje tomamos para desarrollar el desafío "Emprendedores Sociales" enmarcado en la competencia Ciudadanía.

Se realizó autoevaluación con rúbrica en la dimensión: «Interés genuino en la sostenibilidad humana y ambiental».

Se plantea la pregunta investigativa: **¿Se puede reducir el consumo de agua mediante acciones de concientización?**

Una vez analizadas algunas de las causas de contaminación en Uruguay nos vimos restringidos en cuanto a lo que se podía hacer para ayudar a solucionar estos problemas, ya que el uso de los agroquímicos involucra leyes y temas políticos que avalan el consumo de estos productos, y frente a esto no podíamos actuar eficazmente.



** Los alumnos proponen formar una brigada de cuidado ambiental en la escuela y para esto se buscó un nombre que nos identificara: "Hidroprotectores de la 10" y se elaboró un logo para posterior impresión de pines.

Se comenzó con evidenciar, mediante la fotografía, las fugas que encontramos en el local escolar, en los domicilios y en espacios públicos.

Se entrevistó a la Química Verónica Zefferino, quien comunicó la importancia de concientizar a la población en cuanto a denunciar las fugas callejeras al 08001871, ya que estas son el principal motivo de pérdidas de grandes volúmenes de agua en nuestro país.

Nos visita la Química de la Intendencia Eloísa González , quien nos cuenta acerca de las

Acciones que se realizaron:

- Una vez finalizado el recreo, inspección de los bebederos y cisternas asegurándose de que no quedaran perdiendo agua.
- Limpieza de los patios.
- Recolección de tapitas de plástico (surge la idea de donarlas a la protectora de animales ya que ellos las canjean por alimento).
- Pilas (las mismas se depositarán en el local de ANTEL),
- Reutilización del agua de los aires acondicionados (riego de plantas),
- Promoción y difusión de nuestro proyecto y actividades en las demás clases,
- Denuncias a O.S.E de fugas callejeras.



Se comenzó con clases de Pensamiento Computacional y junto al profesor remoto se realizaron simulaciones en Scratch y se crearon juegos interactivos.

En coordinación con la maestra Dinamizadora se crea un canal en YouTube <https://www.youtube.com/channel/UCt9hnAsOGFRzFVMfp5H3pMA> para subir videos grabados por los niños con tips para fomentar el uso racional del agua, también fueron subidos a CREA, al igual que todas las evidencias del proyecto. También se crean nubes de palabras Word Art con mensajes alusivos al tema.

The screenshot shows the YouTube channel page for 'Quinto año A Escuela 10', which has 18 subscribers. The channel is categorized under 'INICIO', 'VÍDEOS', 'LISTAS DE REPRODUCCIÓN', 'CANALES', 'COMENTARIOS', and 'MÁS INFORMACIÓN'. A red 'SUSCRIBIRSE' button is visible in the top right. Below the navigation bar, there are two tabs: 'Videos subidos' and 'REPRODUCIR TODO'. A row of five video thumbnails is displayed, each with its ID, view count, and upload date (all from 'Hace 1 mes').

| Video ID | Visualizaciones | Fecha de carga |
|---------------------|--------------------|----------------|
| VID 20190924 112815 | 34 visualizaciones | Hace 1 mes |
| VID 20190925 WA0076 | 35 visualizaciones | Hace 1 mes |
| VID 20190924 113848 | 17 visualizaciones | Hace 1 mes |
| VID 20190924 111204 | 32 visualizaciones | Hace 1 mes |
| VID 20190924 WA0028 | 31 visualizaciones | Hace 1 mes |

Se realiza taller de padres para la elaboración de cartelera informativa colocada a la entrada del local escolar para la visualización de los padres, alumnos de la escuela y vecinos.

Se participó de la Feria de Ciencia y Tecnología donde se obtienen dos menciones, “Mejor aplicabilidad del proyecto” y “Expresividad”.

Se realiza visita a la Planta Potabilizadora de agua de nuestra ciudad.

Se recibe en el local escolar personal de OSE de Montevideo.

En el día de la Educación Pública se presenta una exposición acerca del proyecto a la comunidad escolar y familias. Este proyecto permitió a los niños apropiarse de un problema que afecta a un recurso tan vital como es el agua, desarrollar estrategias de intervención para revertir el mal uso involucrando a la comunidad. El apalancamiento digital, la creación de alianzas, la variedad de los ambientes de aprendizajes y las prácticas pedagógicas potenciaron el desarrollo del proyecto.



[Ver video](#)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ANEP. CEIP – (2018) - *Programa de Educación Inicial y Primaria.*-

Dibarboure, María – (2009) “...y sin embargo se puede enseñar ciencias naturales”- Editorial Aula XXI. Santillana

Dibarboure, María (2014) “*Pensando en la enseñanza de las Ciencias Naturales*”. Editorial CAMUS

OSE . (2001 – 2009) Obras Sanitarias del Estado - www.ose.com.uy

Nutrón – “Un futuro inminente, tu decides” - www.youtube.com/watch?v=gIE0ijMQIe0

Wikipedia (2019) - “Uso racional del agua” - https://es.wikipedia.org/wiki/Uso_racional_del_agua

Wikipedia (2019) - “Agua potable y saneamiento en Uruguay”
https://es.wikipedia.org/wiki/Agua_potable_y_saneamiento_en_Uruguay

BBC News Mundo (2018) – El Comercio – Ciencias-
<https://elcomercio.pe/tecnologia/ciencias/dia-mundial-agua-ciudad-cabo-primera-ciudad-mundo-que-queda-se-agua-noticia-490433>

24horas.cl - “Crisis de agua en Sudafrica” <https://www.youtube.com/watch?v=sluEPT-6xqs>

Autoras:

Docente de aula: Andrea Marrero.

Docente colaboradora: Jenny Brink



TE ESPERAMOS...

Esperamos tus sugerencias,
aportes o comentarios al correo:

ceibaltecedu@gmail.com



Puedes seguirnos a través de:



***¡Nos reencontraremos en el
próximo número!***





Departamento de Tecnología Educativa y CEIBAL

PUENTE Año 6 N° 1

**EXPERIENCIAS
REGIONES 1 Y 2**

1

