

Enseñar como Jesús para vivir como Él

Category: Comunidad Pedagógica

4 de marzo de 2026



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Talleres y Aprendizajes basados en Proyectos

Pregunta impulsora:

¿Cómo resignificamos nuestro rol docente frente a los cambios sociales, culturales y emocionales que atraviesan nuestros estudiantes?

Contexto:

La comunidad de Barrancas está atravesada por problemáticas sociales complejas, es una localidad de aproximadamente 8000 habitantes, la actividad económica que predominan son las industrias metal mecánica, talleres, carpintería y la actividad agrícola ganadera, éstas están en manos de unos pocos. Las necesidades que nos llevaron a plantear los Talleres es para mejorar el nivel educativo de los estudiantes y docentes, teniendo en cuenta los cambios que se dan en la sociedad. Estos talleres ofrecerán oportunidades para fortalecer habilidades, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, conocimientos en áreas específicas, desarrollar la creatividad, ya que estas nuevas generaciones nos llevan a cuestionar las prácticas educativas y romper con los mandatos de la escuela tradicional. Así, nuestra comunidad educativa podrá saber que hay otras actividades, teniendo oportunidades para descubrir otros talentos y capacidades. También queremos promover otras fuentes de trabajo donde se puedan identificar en algunos de ellos y fortalecer sus potencialidades sin tener miedo a los errores o fracasos, es decir, que siempre se puede volver a empezar.

Objetivo general del proyecto:

Generar redes pedagógicas para fortalecer los vínculos en la comunidad educativa.

DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se

desarrollarán con el proyecto:

- * Desarrollar pensamiento crítico y reflexivo.
- * Resolver problemas vinculados a situaciones reales.
- * Integrar saberes de distintas áreas.
- * Formular preguntas significativas.
- * Participar en producciones grupales y exposiciones públicas.
- * Trabajar cooperativamente.
- * Resolver conflictos mediante el diálogo.
- * Desarrollar empatía y solidaridad.
- * Ejercer la autonomía en la toma de decisiones.
- * Innovar frente a desafíos.
- * Transformar ideas en producciones reales.
- * Reflexionar sobre los propios aprendizajes.
- * Reconocer fortalezas y aspectos a mejorar.
- * Planificar estrategias para superar dificultades.
- * Evaluar procesos personales y grupales.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua, Matemática, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Tecnología, Educación Física, Música, Enseñanza Religiosa, ESI, Inglés.

Contenidos curriculares:

Lengua: Comprensión lectora de textos narrativos, teatrales e instructivos. Producción de textos (cuentos, obras teatrales, recetas, crónicas de huerta). Uso adecuado de signos de puntuación. Recursos Literarios. Exposición oral y argumentación.

Escritura colaborativa. Elaboración de guiones teatrales. Vocabulario específico por proyecto.

Matemática: Números naturales y operaciones. Fracciones (recetas, medidas en cocina). Sistema métrico decimal. Medida de longitud, capacidad y peso. Geometría (perímetro y superficie en carpintería, huerta y tarjetería). Resolución de problemas contextualizados. Estadísticas básicas, (registro de crecimiento en huerta y precipitaciones).

Ciencias Sociales: Organización de la comunidad. Roles y funciones sociales. Trabajo y producción. Economía familiar y consumo responsable. Identidad local, (Barrancas y región). Normas de convivencia. Ciudadanía y participación.

Ciencias Naturales: Ciclo de vida de las plantas. Ecosistema y biodiversidad. Agentes polinizadores. Alimentación saludable. Cuidado del ambiente. Los materiales y sus propiedades. Energía y transformaciones. Articulación directa con Huerta, Cocina, Reciclaje y Tecnología.

Tecnología: Diseño y construcción de objetos simples, (herramientas para la

huerta). Usos responsables de herramientas.

Procesos productivos. Robótica básica. Resolución tecnológica de problemas. Reciclaje y reutilización de materiales. Integrado con Carpintería y proyectos sostenibles.

Educación Física: Trabajo en equipo. Juegos cooperativos. Vida en la naturaleza. (Campamentos). Desarrollo de habilidades motrices. Cuidado del cuerpo. Respeto por normas y reglas (fortalece convivencia y autonomía).

Inglés: Vocabularios relacionados con talleres (food, plants, tools, emotions).

Instrucciones simples. Producción oral breve.

Canciones. Presentación de proyectos en inglés. Descripciones simples.

Enseñanza religiosa: Vida y enseñanza de Jesús. Valores cristianos. Comunidad y solidaridad. Oración y reflexión. Compromiso con el prójimo.

ESI: Cuidado del cuerpo. Emociones y autoestima. Respeto por la diversidad. Buen trato y prevención del bullying. Identidad y convivencia.

Todos los contenidos se desarrollan desde: Aprender haciendo. Trabajo cooperativo. Interdisciplinariedad. Evaluación procesual. Formación integral.

Producto final esperable:

Muestra donde se expondrá ante la comunidad las producciones de cada uno de los Talleres. Se realizará en el SUM de la escuela abierto a la comunidad de Barrancas.

Se expondrán:

Producciones artísticas.

Exposición de los cultivos de la huerta.

Objetos contruidos en Carpintería y Tecnología.

Elaboración gastronómica saludables.

Obras teatrales.

Producciones literarias.

Presentaciones orales en inglés.

Producciones vinculadas al reciclaje y sostenibilidad.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026, 2027

Acciones a llevar a cabo:

* Implementación de Talleres interdisciplinarios bajo la modalidad, «Aprender Haciendo».

- *Fortalecimiento de la formación docente y el trabajo colaborativo.
- * Sistematización y evaluación del Proyecto.
- *Apertura Institucional e integración a comunidades de aprendizajes compartiendo experiencias y buenas prácticas.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

INTERNET

KIT BIBLIOTECA

KIT LABORATORIO

AMPLIFICADOR DE SONIDO

KIT MUSICAL

Organizaciones aliadas:

Comuna Local, biblioteca popular, comercios, instituciones locales.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Accesibilidad comunicacional, Alfabetización audiovisual , Alfabetización científica, Alfabetización digital, Alfabetización mediática e informacional, Alimentación y cocina saludable, Arduino, programación de aplicaciones móviles y robótica, Artes escénicas y expresión corporal, Ciudadanía digital, Convivencia, Cooperativismo, mutualismo y emprendimientos, Diseño gráfico y editorial, Diseño web, Diseño y producción de juegos didácticos, Economía circular, Educación financiera y comercialización, Educación sexual Integral, Emprendedorismo, Energía renovables y eficiencia energética
Escritura creativa y producción literaria, Estrategias de Comunicación, Estrategias lúdicas, Gestión ambiental: residuos, huella de carbono, agua segura, reciclado, Gestión cultural (actos escolares, eventos deportivos, comunitarios, juegos cooperativos), Herramientas digitales para el aula, Higiene y salud, Huertas Escolares, Agricultura Urbana e Hidroponia, Muralismo, Producción de podcast y streaming, Primera auxilios y gestión de riesgos, Procesos productivos y comercialización de alimentos, Producción musical, Saberes manuales (destilación de esencias, carpintería, jabonería, costura, Serigrafía, Tejidos artesanales), Seguridad e Higiene en el ámbito laboral, Turismo y patrimonio cultural, Uso de Inteligencia Artificial.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

El Proyecto adopta una evaluación formativa, procesual y participativa, centrada tanto en los aprendizajes como en la mejora continua de la propuesta institucional.

Evaluación del proceso de Aprendizaje de los estudiantes

Criterios de Evaluación

- 1) Participación activa y responsable de los talleres.
- 2) Capacidad de trabajo cooperativo.
- 3) Integración teórica-práctica.
- 4) Desarrollo del pensamiento crítico.
- 5) Resolución de problemas.
- 6) Creatividad e iniciativa.
- 7) Responsabilidad en el cumplimiento de tareas.
- 8) Evolución personal respecto del punto de partida.
- 9) Compromiso con los valores institucionales.

Rúbrica de evaluación para los talleres.

Criterios Nivel Alto Nivel Medio Nivel Inicial

Participación * Participa activamente y propone ideas * Participa cuando se le solicita * Participación escasa

Trabajo en equipo *Coopera y respeta roles * Coopera parcialmente *Dificultad para trabajar

Aplicación de contenidos * Integra teoría y práctica. * Aplica contenido con ayuda * Presenta dificultades.

Creatividad * Presenta propuestas originales *Presenta ideas básicas *Reproduce modelos.

Responsabilidad *Cumple tiempo y tareas * Cumple ´parcialmente * No cumple compromiso

Seguimiento del proceso.

Lista de verificación individual

Indicadores SI EN PROCESO NO

Participa activamente _____

Respeta normas de convivencia _____

Cumple con materiales _____

Aporta ideas al grupo _____

Finaliza las actividades _____

Autoevaluación del estudiante y evaluación grupal del proyecto

La evaluación será formativa, procesual, participativa, cualitativa y centrada en capacidades.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

El proyecto se difundiría utilizando los medios de comunicación de la localidad, cartelerías e invitación a las familias.

De los resultados:

La comunicación de los resultados se verán en la presentación de los diferentes talleres.

Integrantes del proyecto:

Rinaldi, Mónica, vice directora

Ledesma, Norma, directora

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 28

Estudiantes: 309

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Ledesma, Norma

Email del referente: normaledesma1808@gmail.com