

## SUMATE A ESTE VIAJE: LOS BUSCAESPECIES

La educación popular adquiere [...] como siempre que se la mira con el pensamiento en el porvenir, un interés supremo. Es la escuela, por cuyas manos procuramos que pase la dura arcilla de las muchedumbres, donde está la primera y más generosa manifestación de la equidad social, que consagra para todos la accesibilidad del saber y de los medios más eficaces de superioridad. ( “Rodó, J. E. 1964”). Siguiendo esta línea es importante destacar que la educación uruguaya a lo largo de la historia ha modificado función de acuerdo a los diferentes contextos y demanda social en momentos de cambios de incertidumbre que la posiciona desde un rol de cambios exigiendo así pensar en nuevas formas de enseñar con el objetivo fundamental basados en los derechos humanos de brindar una educación de calidad para todos los estudiantes del territorio nacional.

### **¿Por qué pensar nuevas formas de enseñar?**

En 2020 la educación del Uruguay no fue excluida en la pandemia por el virus covid 19 creando tiempos de incertidumbre y demostrando que el sistema educativo necesitaba reformular las prácticas educativas para afrontar la situación y comenzar un proceso de transformación con el propósito de evitar la desvinculación masiva. La pandemia trajo consigo tres aspectos fundamentales tal como los plantea Furman. M 2021: ...”todos los docentes en simultáneo tuvieron que innovar nuevas maneras de enseñar, se tuvo que rediseñar con elementos ya disponibles como el uso de plataforma virtuales y aprender prácticas diarias para reorganizar y potenciar los tiempos de aprender”. Estos cambios llegan para quedarse demostrando que ese era el camino de una educación con mirada hacia el futuro. La ANEP establece como ejes orientadores: la centralidad en los estudiantes a partir de políticas inclusivas que consideren la diversidad, reduzca la equidad y fortalecimiento en los docentes a partir del protagonismo y responsabilidad en el logro de aprendizajes de calidad. En este contexto se comienza un camino de reconstrucción de la función social de la escuela en la búsqueda de mejora afrontando este nuevo escenario y construcción de un nuevo trayecto a futuro.

La educación desde una nueva mirada incorpora el trabajo universal en el territorio basado en competencias. Enmarcados en un contexto de post pandemia que evidencia que la educación necesitaba posicionarse desde otra perspectiva por ende en 2022 la DGEIP a través de las políticas educativas crea el nuevo Marco Curricular y el Nuevo Plan de Educación Básica Integrada que establece coherencia entre los subsistemas del sistema educativo protegiendo y fortaleciendo las trayectorias educativas de los estudiantes en todos los tramos educativos del territorio nacional. Este plan incorpora diez competencias generales que los estudiantes deben desarrollar articuladas con contenidos para ser potenciadas con una mirada a futuro desde las habilidades denominadas como competencias que el estudiante desarrolla para la vida.

“Ser competente significa actuar integrando conocimientos, habilidades y actitudes para responder a situaciones complejas de la vida, acorde a cada situación en un entramado dinámico de esos recursos (ya sean propios o contruidos con otros) seleccionados, combinados y movilizados pertinentemente y desde parámetros éticos”. (MNC:2022)

### Competencias generales

Dominio Pensamiento y comunicación					
Competencia					
en comunicación	en pensamiento creativo	en pensamiento crítico	en pensamiento científico	en pensamiento computacional	metacognitiva

  

Dominio Relacionamiento y acción			
Competencia			
intrapersonal	en iniciativa y orientación a la acción	en relación con los otros	en ciudadanía local, global y digital

Foto extraída: Marco Curricular Nacional.2022. pág 44.

### ¿Cómo se puede abordar el trabajo por competencias?

Dentro de las nuevas formas de enseñar una estrategia que ofrece un contexto de aprendizajes de calidad son los aprendizajes basados en proyectos. Los APB posibilitan que los estudiantes construyan conocimiento a través de una tarea específica partiendo de los intereses de los alumnos que permite solucionar un problema real desde diversas áreas de conocimiento, estas actividades conllevan a

la elaboración de un producto de utilidad social. Los ABP involucran a los estudiantes “**en una serie de actividades grupales e individuales que culminan en la elaboración de un producto final auténtico (por ejemplo, una acción o intervención social, una investigación, un objeto material, una creación de audiovisual u otras) que hacen visible lo aprendido**” (Furman. 2021)

Estos proyectos además permiten trascender del posicionamiento tradicional que es exclusivamente en contenidos y proponer un enfoque interdisciplinario de contenidos abordados con un eje transversal desde la integración y abordajes competencias. Las competencias propuestas por Michael Fullan en principio incluidas en el Nuevo Plan de Educación Integrada promueven nuevas formas de enseñar para la vida. Permiten que los alumnos desarrollen habilidades y competencias tales como colaboración, planeación de proyectos, comunicación, toma de decisiones y manejo de tiempo, incrementa la motivación, participación y disposición para realizar las tareas integrando el aprendizaje escolar con la realidad estimulando un aprendizaje profundo, además de un trabajo interdisciplinario implementando recursos ya disponibles y apalancamiento digital como nueva estrategia de fortalecer de manera práctica el procesos de aprender. El abordaje en competencias tiene como beneficios que los alumnos desarrollen habilidades e incrementen la motivación, participación y disposición para realizar las tareas integrando el aprendizaje escolar con la realidad estimulando un aprendizaje profundo que implementa un ciclo de investigación colaborativo estableciendo alianzas con las familias, otras instituciones e incluyendo la tecnología de manera práctica para aprender, reflejando así los pilares de la educación ( Aprender a ser, aprender a hacer, aprender conocer y aprender a vivir juntos; Delors.J:1994).

En el presente proyecto la competencia abordada es la **Comunicación** la cual pretende que el alumno logre comunicarse de manera efectiva a través de una variedad de estilos, modalidades y herramientas (incluyendo herramientas digitales), elaborando mensajes para múltiples audiencias.; sin embargo tendrá como eje que trasciende la competencia **Pensamiento** desde su dimensión Pensamiento Creativo este “...actúa proactiva, asertiva y participativamente en la generación de ideas para dar una respuesta de su autoría o proponer alternativas innovadoras y pertinentes. Integra el arte, la ciencia y la tecnología, entre otros campos del saber y la cultura,

así como la apreciación y el disfrute de todas las manifestaciones culturales” (MCN:2022. pág 46)

Por otro lado, el trabajo por competencias y basado en proyectos también estimula a que los docentes realicen trabajo cooperativo y en simultáneo pensando nuevas maneras de enseñar desde la innovación, rediseñando las prácticas educativas, usando recursos ya disponibles, optimizando tiempos y poniendo en práctica uno de los principios fundamentales de la educación que es la calidad.

¿Por qué realizar abordajes desde los ABP?

Proyectos	ABP
El docente identifica la situación para elaborar un proyecto que involucre a sus alumnos a partir de la realidad del grupo o de emergentes.	El proyecto surge de los alumnos a partir de una situación o problema que identifican y que requiere de una investigación, de la intervención y acción en la realidad.
Representa una serie de tareas que el alumno puede hacer en clase o en la casa en forma individual.	La atención está centrada en el proceso de aprendizaje y el intercambio entre sus pares para llegar a la resolución del problema.
Se vinculan distintas áreas del conocimiento.	Se vincula con aquellas áreas del conocimiento que son pertinentes para la investigación.
Las actividades no tienen porqué tener relación directa con el tema estructurante del proyecto.	Las actividades que se realizan tienen relación estrecha con el proyecto, ya que estas apuntan a la investigación y resolución del problema.
La evaluación se basa en la percepción del docente.	La evaluación es con base en el avance o modificación del proyecto. Retroalimentación.

## Planificación del ABP

La planificación se va elaborando de manera grupal, con el interés de los alumnos como centro. Como en toda planificación, es necesario tener claro los objetivos y líneas de acción a través de las cuales llevarán a cabo actividades flexibles según el recorrido, la búsqueda de información y los desafíos que van apareciendo.

- Se parte de un problema, pregunta o una situación que requiere acciones para poder resolverla.
- Los tiempos, los espacios y las modalidades son flexibles. Es posible involucrar a los actores que sean necesarios en distintas instancias del proyecto.
- Es necesario un rol **docente activo**, observador, mediador, facilitador de estrategias, que enriquezca la metodología del trabajo de los alumnos.
- Se relaciona con el entorno cercano, concreto y se puede aplicar lo investigado en un contexto real.

### **Situación partida**

La escuela 88 es una escuela de Educación Especial donde la comunidad educativa tiene una gran diversidad. En este sentido, en acuerdo docente se prioriza abordar la competencia comunicación.

Por otro lado, en este marco el proyecto a desarrollar tiene un abordaje interdisciplinario. En un principio es de suma importancia mencionar al aprendizaje el cual es un proceso continuo de construcción de conocimiento. Es así, que en este proceso se pone en juego determinados aspectos los cuales son: conocimientos previos, intereses, necesidades, motivación y contexto.

### **ESPACIOS Y CONTENIDOS ABORDADOS EN EL PROYECTO.**

<b>Espacios:</b>	Comunicación Científico-Matemático Creativo-Artístico Técnico-Tecnológico
<b>Unidades:</b>	Lengua Española Matemática Formación para la ciudadanía Artes Visuales Música
<b>Competencias generales:</b>	Comunicación Intrapersonal Creativa
<b>Competencias específicas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Lengua española</li> <li>● Matemática</li> <li>● Artes Visuales y Plásticas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CE1.1: . Expresa ideas y emociones mediante diversos lenguajes para comunicarse según los requerimientos de cada situación.</li> <li>- <b>CE2.1.</b> Organiza ideas e información con mediación del maestro para producir textos escritos.</li> <li>- CE6.1. Reflexiona sobre el aprendizaje de la lengua para avanzar en el proceso de apropiación de la lectura y escritura.</li> <li>- <b>CE1.</b> Incorpora y valora la importancia del lenguaje matemático así como los objetos matemáticos, relacionándolos con su entorno más próximo para comunicarse de manera universal, argumentando ideas y decisiones tomadas.</li> <li>- <b>CE2.</b> Utiliza diferentes estrategias matemáticas, conectando conceptos entre sí y explicando los procedimientos</li> </ul>

	<p>realizados para resolver problemas en distintos ámbitos.</p> <p><b>CE3.</b> Representa situaciones, ideas y emociones reales e imaginarias a través de sus producciones para expresarse y comunicarse con los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>CE2.</b> Reconoce, construye y aplica de manera creativa diferentes soluciones para abordar distintas situaciones, registra el proceso y comunica los resultados de manera efectiva.</li> </ul>
<p>Contenidos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Idioma Español.</li> <li>- Oralidad</li> <li>- Los elementos paralingüísticos de la comunicación oral: gestos, voz, tono, intensidad, velocidad, silencio, mirada, postura.</li> <li>- La expresión de opiniones en variadas situaciones.</li> <li>- Escritura</li> <li>- Escritura no diferenciada. Escritura presilábica y silábica-alfabética.</li> <li>- Lectura</li> <li>- Práctica de la lectura en forma autónoma y mediada por el maestro.</li> <li>- La construcción del sentido del texto. el tema, palabras claves, información explícita.</li> </ul> <p>Artes Visuales y Plásticas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Punto y línea</li> <li>- Figura y fondo en el encuadre.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aspectos sonoros del audiovisual.</li> <li>- Las series animadas televisivas y de plataformas.</li> <li>- Música</li> <li>- Espacios y entornos sonoros.</li> <li>- Sonorización de historias.</li> <li>- Canciones creadas para público infantil.</li> <li>- Uso de diferentes lenguajes (oral, icónico, gestual, escrito) en entornos digitales.</li> </ul>
Metas general de aprendizaje:	<p>El niño conocerá diversos cuentos sobre animales para ampliar el reservorio lingüístico.</p> <p>El niño afianzará los conocimientos sobre el código alfabético a través de lectura y escritura.</p> <p>El niño comunicará lo aprendido usando diferentes recursos (audios, exposiciones, presentaciones de afiches, power point)</p>
Criterios de logro:	<p>Describir personajes de cuentos.</p> <p>Evaluar saberes e intereses y curiosidades de los niños.</p> <p>Argumentar oralmente la elección realizada de un animal favorito.</p> <p>Describir al animal.</p> <p>.</p>
Productos finales:	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Abecedario de animales autóctonos: Esta actividad se realizará en la aplicación de canva, la idea es que el niño cree tarjetas con imágenes de animales autóctonos, además de la letra inicial y el nombre del</li> </ul>

animal. Las tarjetas serán en blanco y negro para posteriormente pegarlas en cartón y realizar la técnica de falso vitral con la letras del abecedario y los animales autóctonos.



(Técnica de falso vitral consiste en que los estudiantes corten con sus manos cd manipulados, preparados que sean manipulables y posteriormente pegar en la superficie de las letras del abecedario.

- Álbum con fichas: (Este álbum consiste en que esté conformado con fichas sobre los animales escritas por los estudiantes, ordenadas de forma alfabética, la misma es para que quede como recurso para otras clases.
- Lotería de canciones de animales (es un cartón con nombre de canciones relacionadas a los animales seleccionados).

--	--

Plan de actividades	<p><b>Competencia: Comunicación/ Unidad Curricular: Lengua Española</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Lectura estética de cuentos de animales: La lectura estética consiste en realizar rutinas de anticipación del cuento, por ejemplo con el título, la imagen de un personaje o el nombre de la autora. Posteriormente de trabajar la trama del cuento a través del título o la imagen de un personaje o indagar ¿cuáles son los posibles cuentos que puede escribir un autor o de dónde será? realizar la lectura del cuento para que el niño lo disfrute.</li><li>● Realizar narraciones a partir de imágenes de animales: Esta actividad consiste en usar la imagen de un animal y crear una historia (puede ser cuento o una leyenda).</li><li>● Escribir tarjetas con nombres de animales: Esta actividad se puede trabajar de forma lúdica donde se dan diferentes nombres recortados por sílabas y el equipo debe descubrir cuál es el nombre del animal que le tocó.</li><li>● Jugar al juego de la OCA con nombre de animales: el juego de avance consiste en letras del abecedario, ciertas letras tienen desafíos en relación a los animales. Un ejemplo es que toque una letra subrayada de color verde y tiene que leer el nombre del animal y decir dónde vive, si esta de amarillo, imitar su sonido.</li></ul>
---------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- Encontramos mensajes escritos en el salón: lectura del mismo, descifrar códigos.
- Leer adivinanzas, rimas, canciones de animales.
- Completar palabras usando vocales.
- Unir sílabas, formar y descubrir el nombre del animal o puede ser con características.
- Investigar cómo se comunican: emite sonido ¿cuál?
- Crear fichas temáticas a partir de investigar a través de lecturas del texto, videos, escuchar audios o realizar entrevistas.
- Investigar sobre las leyes de protección animal: Prohibición de la caza de ciertas especies, áreas protegidas para la conservación de especies, protectoras de animales.
- Realizar entrevista al guardaparques del Queguay, investigar especies que habitan y acciones para su conservación.
- Crear un bingo con imágenes y nombres de los animales trabajados.
- Invitar al otro cuarto a jugar al bingo...
- Realizar podcast describiendo y relatando información relevante de los animales y sonidos usando diferentes recursos: celulares, tablets, computadoras.
- Juego descubre: Dime ¿quién soy? Con una vincha se le coloca una tarjeta con la



[s-animales/462443-aguar%C3%A1-guaz%C3%BA-rompecabezas#14x14](https://animales/462443-aguar%C3%A1-guaz%C3%BA-rompecabezas#14x14)



- Bingo con imágenes y datos numéricos sobre los animales. Ejemplo: peso, medida del cuerpo.



- Juego de la Oca: Juego de avance, en ciertas imágenes establecer desafíos: ejemplo: hacer operaciones, decir el peso o la estatura del animal que le tocó.
- Armar figuras de animales trabajados a partir de números.
- Investigar cuál es el animal que más habita por cada departamento del país.

- Analizar y/o crear gráficos de barra con la población de una especie a lo largo del tiempo.

Espacio Creativo: Unidades: Artes visuales y plásticas, Música, Literatura.

Actividades de troceado, cortado y torneado.

- Realizar collage sobre los animales.
- Actividades de moldeado: moldear un animal con arcilla.
- Crear títeres con algunos animales.
- Crear rimas sobre animales.
- Memorizar canciones sobre animales.
- Crear narraciones con leyendas de algunos de los animales abordados.
- Dígallo con mímicas: El niño debe realizar mímicas para que los demás compañeros descubran el animal que es.
- Dígallo con sonidos: el niño imita el sonido del animal y los demás compañeros adivinan qué animal es.
- Escuchar y reconocer sonidos de animales del ambiente.
- Bailar canciones sobre los animales.
- Bingo sonoro: Cada equipo tiene un cartón con imágenes de los animales trabajados, en un parlante pasar los sonidos, cuando le toca un sonido el docente encargado pasa a tachar la imagen. Cuando el equipo le toca el

	<p>animal tiene que salir todo el grupo a imitarlo si el equipo no lo realiza debe cumplir un desafío.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Crear de forma colectiva un mapa del Uruguay sonoro, cada departamento es representado con un sonido de un animal. Esta actividad se puede realizar en educaplay.</li> <li>● Actividad de troceado de cd de colores para realizar el falso vitral.</li> <li>● Crear collage con letras del abecedario con la técnica falso vitral.</li> </ul>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Evaluación:	<p>Presentar la rúbrica de evaluación a realizar en forma colectiva y en dos instancias.</p> <p>Preguntas a contestar:</p> <p>¿Qué aprendí? ¿cómo?</p> <p>Realización de productos finales.</p> <p>Aplicar un juego preguntas y respuestas: se puede realizar en quiz o un kahoot.</p>
-------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR

En el nivel pragmático		SI	NO
Se adecua a la consigna? ¿Qué efecto produce? ¿Se adapta al enunciatario o a su auditorio? Construye en forma colaborativa el texto?	El registro utilizado fue pertinente. Supo atraer el interés del		

	auditorio, interactuar.		
<b>En el nivel semántico</b>		SI	NO
<p>¿El tema progresa en el texto ?</p> <p>¿Dispone y distribuye de forma equilibrada la información?</p> <p>¿Utiliza organizadores discursivos? ¿Utiliza sustituciones pronominales contextuales?</p>	<p>Se supo centrar en el argumento de la historia.</p> <p>Mantiene el tema mientras explica/narra/persuade</p> <p>El auditorio comprende...</p>		
<b>En el nivel lingüístico</b>		SI	NO
<p>¿El vocabulario es adecuado al tema?</p> <p>Utiliza sinónimos textuales o repite?</p> <p>Construye la idea a partir de las construcciones sintácticas completas (evita frases inacabadas)?</p> <p>¿Usa muletillas?</p> <p>¿Cómo es la dicción?</p>	<p>Evita muletillas y repeticiones innecesarias.</p> <p>Se preocupó por usar una modalidad de lengua formal.</p>		
<b>En el nivel paralingüístico</b>		SI	NO
<p>Cuáles aspectos del cuerpo llaman la atención en relación con</p> <p>a. los gestos.</p> <p>b. los movimientos.</p> <p>c. la posición</p> <p>Presenta variaciones de la voz:</p> <p>a. entonación: acorde al tema y al</p>	<p>El tono de voz, los nervios y los gestos fueron controlados.</p>		

<p>efecto que se persigue.</p> <p>b. ritmo: intensidad y velocidad adecuadas.</p> <p>c. pausas?</p>			
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

<p>Bibliografía:</p>	<p>Programas de Educación Básica Integrada 2023.</p> <p>Progresiones de Aprendizaje. Transformación Educativa ANEP.</p> <p>Enseñar distinto. Melina Furman.</p> <p>Cuento: Superpoderes. Susana Isern.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ CEIP, Programa de Educación Inicial y Primaria. 2008</li> <li>❖ Documento de base de análisis curricular.</li> <li>❖ Pautas de referencia sobre tipos lectores y escritores en español como primera lengua.</li> <li>❖ Lebrero Baena, M.P. y otros (1997). Especialización del profesorado de educación infantil. Madrid: UNED. - Marzal, M.A (1991).</li> <li>❖ IBÁÑEZ, Sandín, (1992) La biblioteca de centro y la biblioteca de aula. Madrid: Castalia .</li> <li>❖ GERBEAU. C. (1981) El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula. Madrid: La Muralla.</li> <li>❖ RUIZ CAMPOS, A (2000) ¿Cómo hacer?. La organización material del parvulario. Barcelona: Médico- Técnica.</li> </ul>
----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>❖ Literatura Infantil: introducción a su teoría y práctica. Sevilla: Guadalmena.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------