

EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA



Resumen anual de actividades y
propuestas innovadoras del ciclo 2019

Robótica educativa con Arduino: *Primeros pasos en la robótica.*

EscapeRooms por alumnos: *las salas de escape como motores del aprendizaje*

EscapeRoom en las Casas Agustinas: *un momento de compartir en comunidad.*

Emprender 2019: *una invitación a superar nuestros propios límites*

Podcast: *la edición de audios y el resumen académico para potenciar los mensajes.*

Proyecto Barrios: *la edición de video como herramienta para ejercitar la creatividad y la expresión tanto corporal como oral.*

Plataformas Educativas Online: *Espacios en internet para que los docentes y los alumnos creen contenidos.*

Performances y Happenings: *Emociones a flor de piel.*

¿CÓMO PENSAR EL FUTURO DEL APRENDIZAJE?

Desafíos y experiencias

La visita de P. Meirieu a nuestro país durante 2019 nos permitió repensarnos como nivel y en revisar la propuesta que estamos ofreciendo a nuestros adolescentes. Con agrado, hemos descubierto que el pedagogo renombrado puso en palabras y ordenadamente mucho de lo que pretendemos desde nuestro lugar. **Toda institución educativa debe preguntarse sobre qué ser humano quiere formar y a partir de esa pregunta, establecer los rumbos a tomar para propiciar ese hombre en potencia.**

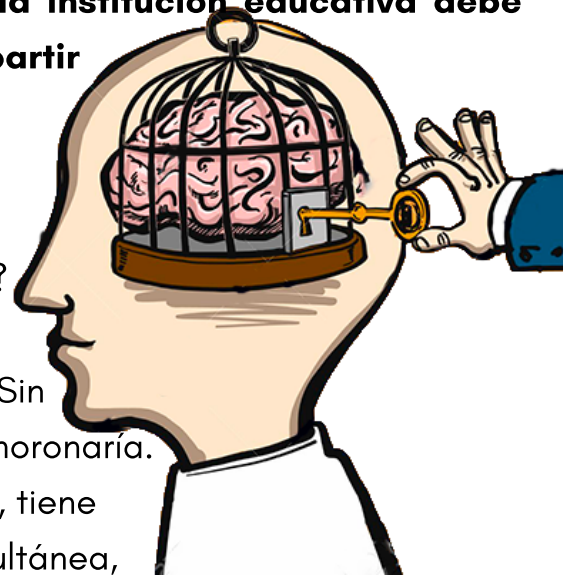
Esta propuesta debería contemplar tres aspectos: 1. ¿Para qué enseñar lo que enseñamos? 2. ¿Qué vamos a enseñar? 3. ¿Cómo vamos a enseñarlo?

Los tres aspectos deben responder al valor de la eficacia. Sin tener en cuenta ese punto, este “castillo de naipes” se demorona.

El colegio San Agustín, como cualquier colegio secundario, tiene por definición un sistema predominante de instrucción simultánea, que va a la inversa de mucho de lo que los adolescentes esperan de las propuestas pedagógicas.

Como demostración de que nuestros principios pedagógicos procuran un acercamiento a los intereses de nuestro alumnado, es que les presentamos el contenido de este resumen del año (que es el primero –esperamos– de muchos más), en materia de lo realizado con las tecnologías. **Para cambiar la escuela es necesario cambiar el paradigma.** Otro colegio debe ser pensado para llegar a otra sociedad. A continuación veremos cómo hubo numerosas propuestas en las que dimos lugar a la ayuda mutua, generamos espacios donde nuestros alumnos se organicen en grupos de diferentes edades e incluso, puedan mirarse de frente y construir vínculos, además de nuevos conocimientos.

Estamos en un camino que se propone hacer de la escuela un lugar de desaceleración, un espacio que fortalezca la atención, un ámbito que permita una evaluación formativa, que permita el error como oportunidad de aprendizaje y –por último– la construcción de colectivos, de grupos de alumnos que puedan crecer en comunidad.



Llamados a mantener viva la inquietud del amor

ROBÓTICA

Primer y Segundo año: primeros pasos en la robótica

Los chicos y chicas de los primeros años aprendieron a solucionar problemas de manera ordenada y secuencial mediante diagramas de flujo y algoritmos, los cuales se fueron transformando al llevarlos al mundo de la programación, la electrónica y la mecánica. A esto llamamos **Robótica**.

Así aprendieron a **programar con Arduino** que es una de las plataformas más utilizadas en el ámbito *maker* actualmente. Desde pequeños prototipos hasta **grandes desarrollos empezaron utilizando esta placa**, que incluye microcontroladores y microprocesadores.

La robótica educativa permite que los estudiantes *se involucren en sus propios procesos de aprendizaje*. Mejora su autoestima y su afán de superación, al mismo tiempo que les ayuda a mejorar su tolerancia frente a la frustración. **Fomenta el desarrollo del pensamiento lógico, de la intuición científica, de la creatividad.**



En el último trimestre de **primer año** los chicos implementaron pequeños circuitos que programaron para realizar secuencias de encendido y apagado con LEDs. **En segundo año** aprendieron a utilizar diversos sensores y *actuadores* como lo son: botones, potenciómetro, sensor de movimiento, servomotores y motores DC. **Con ellos construyeron desde botoneras aplicables en los juegos de Casa Agustinas hasta pequeños brazos robóticos y garras mecánicas.**

Además, tuvieron la oportunidad de aplicar sus conocimientos en proyectos interdisciplinarios con otras materias del colegio, como arte y biología.

"La revolución robótica va a detonar un importante avance científico y tecnológico en diversas áreas de la mecánica, control, electrónica y computación"



Llamados a mantener viva la inquietud del amor

CASAS AGUSTINAS

2019

EscapeRooms

¿Para qué una sala de escape como estrategia de aprendizaje?

Poner en cuestión la separación por materias de los contenidos escolares, o el modo en que se agrupan los alumnos (divididos por años), o la disposición espacial de los lugares de aprendizaje, implica el desafío de romper con supuestos que la institución escolar tiene profundamente arraigados. **¿Cómo justificar aprendizajes realmente significativos para los y las estudiantes?** ¿Cómo hacerlos parte a ellos y ellas de su propio aprendizaje? ¿tiene sentido seguir midiendo los logros académicos basados únicamente en la apropiación de contenidos? ¿O sería mejor plantearnos el desafío de proponer experiencias que motoricen habilidades sociocognitivas igual de favorables que las académicas?

Estas son algunas de las cuestiones que llevaron a algunos de los docentes del colegio a crear EscapeRooms para los chicos. teniendo que completar un montón de desafíos antes que se terminara el tiempo.



Escaneá o cliquéá el código QR para ver más fotos

“ Los juegos de escape son juegos inmersivos basados en el trabajo en equipo, donde los jugadores descubren pistas, resuelven enigmas, puzzles y tareas en una o varias estancias con el fin de alcanzar un objetivo final en un tiempo limitado (Nicholson, 2005).



PODCAST POR EL DESARROLLO

Informática y Química

Un **podcast** es un archivo de audio distribuido por distintos medios digitales. En ellos, en formato de capítulos se abordan **distintas temáticas**: desde eventos deportivos hasta acontecimientos políticos, pasando por fenómenos sociales como la inmigración, la sexualidad, o la farándula, aunque también los hay de ficción como las clásicas radio-novelas.



Los docentes les propusimos a los chicos que eligieran una problemática ambiental de los **17 objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible adoptada por la ONU**. A partir de ahí, deberían buscar y filtrar información y articularla en un podcast de 10 minutos donde combinaran **música, charlas desestructuradas y una entrevista a un experto en la materia**.

Esta práctica requería especial pericia a la hora de plantear el guión, atendiendo a su coherencia; pensar las preguntas a realizar al entrevistado; y fundamentalmente **pericia para la edición del audio** definitivo.



*Escaneá o cliquéá
el código QR
para escuchar los
podcast*



RECOMENDACIONES



TODO ES FAKE

echo por revista Anfibia. Es formato entrevista pero cada capítulo toca un tema disitno de tecnología y sociedad



SOMOS NOVIOS

Primera serie original de Spotify en castellano. Es como una radionovela pero ondemand. El hijo ilegítimo entre la radio y Netflix



RADIO AMBULANTE

de produccion latinoamericana. Relata algunos de los problemas regionales mas importantes.



Llamados a mantener viva la inquietud del amor

TODO LO QUE TENÉS QUE SABER PARA HACER TU PROPIO

PODCAST

DEBE TENER ALGUIEN QUE **CONDUCE** O **PRESENTA**.



EN
ESTE
NUEVO
EPISODIO DE...

PUEDE TENER **COLUMNISTAS** Y/O **COMENTARISTAS**.



PUEDE HABER **ENTREVISTAS**
GRABADAS



Y/O **ESPECIALISTAS**
SOBRE EL **TEMA**.



EN LA **EDICIÓN**, SE PUEDE
AGREGAR **MATERIAL DE ARCHIVO**
(AUDIOS, MÚSICA, ETC).



AL SER CONTENIDOS **ON DEMAND**, TENÉ CUIDADO
CON EL **USO DE REFERENCIAS TEMPORALES**:



HOY, CELEBRAMOS EL DÍA DE...
AYER SE CONMEMORÓ EL DÍA INTERNACIONAL...
EN EL EPISODIO DE MAÑANA...



CADA 21 DE MARZO, CELEBRAMOS EL DÍA DE...
EL 5 DE MAYO SE CONMEMORA EL DÍA...
EN EL PRÓXIMO EPISODIO...



NO HAY UNA **DURACIÓN ESPECÍFICA** PARA
LOS EPISODIOS.



¡IMPORTANTE! PARA HACER UN BUEN PODCAST NO TE OLVIDES DE:

ELEGIR UNA **TEMÁTICA** AMPLIA
QUE TE PERMITA DESARROLLAR
OTRAS **SUBTEMÁTICAS**.



DEFINIR LA **IDENTIDAD**, EL
ESTILO Y UN **NOMBRE** PARA
EL PROGRAMA.



ESTABLECER UNA **ESTRUCTURA**
PARA CADA EPISODIO.



ALGUNAS DE LAS PLATAFORMAS DE STREAMING DONDE PODES ESCUCHAR O PUBLICAR TUS PODCASTS:



SPOTIFY



YOUTUBE



SOUNDCLOUD



ITUNES

Y MÁS...

ESCAPEROOMS HECHOS POR ESTUDIANTES

Una experiencia para potenciar la creatividad y el ingenio

PROYECTO
INTERDISCIPLINARIO:

BIOLOGÍA - ARTE -
TECNOLOGÍA

NUTRIENDO EL ESPÍRITU CREATIVO

Si alguna vez fuiste a una sala de escape sabés lo divertido e inmersivas que son. Pero **imaginate ser el creador** de una de ellas.

Durante el último trimestre del año, los chicos y chicas de **2do año** crearon distintos espacios donde poner en juego el **ingenio y el pensamiento lateral**. Cada división creó una sala en la que luego entrarían estudiantes de las otras divisiones.

Acompañados por los docentes de las tres materias, el **desafío era que pensarán acertijos que, organizados de manera secuencial, llevaran a descubrir el modo de salir de la habitación antes de que se cumpliera el tiempo límite**.

Trabajaron con componentes mecánicos y electrónicos, con cartulinas, cajas de cartón, pintura, papel reciclado, distintos materiales de embalaje, teléfonos, tabletas, computadoras, micrófonos y parlantes, etc. Todo ello concluyó en enormes escenarios y ambientes increíbles.

“

Llamados a mantener viva la inquietud del amor





PROYECTO BARRIOS

Geografía - Informática



El Proyecto Barrios y el **trabajo interdisciplinario** entre informática y geografía surgió a finales del año 2018 y tiene como objetivo principal que los estudiantes *salgan a las calles*. En primer lugar, les pedimos a los chicos y a las chicas que realicen una **investigación exhaustiva** del barrio que les tocó en relación a alguna problemática particular de esa zona. A partir de la realización de un **informe académico**, luego confeccionar un video

documental presentando todo lo aprendido. Los docentes pautaron una primera entrega para poder analizar el recorrido hasta el momento. Los estudiantes pusieron en juego distintos modos de construir sentido **no solo** de manera textual, sino también con imágenes: **edición de audio y de video; secuencias de planos, movimientos de cámaras** y otras teorías aprendidas en la materia *Historia del Arte Latinoamericano durante el año*.



"La idea fue que las chicas y los chicos salieran de los lugares cotidianos por donde transitaban y fueran a barrios a los que quizás nunca habían ido, y descubrieran cosas que no sabían que estaban ahí."

“

Llamados a mantener viva la inquietud del amor

PLATAFORMAS EDUCATIVAS ONLINE

Internet como productores

No caben dudas que vivimos atravesados por la tecnología. Desde la alarma que nos despierta a la mañana, hasta el manejo de nuestras finanzas por el homebanking, pasando por las redes sociales, Netflix o distintos tipos de compras virtuales. Pero ¿somos más que meros consumidores de productos creados por otros? **¿Podemos ser creadores activos de la realidad en la que vivimos?**



Durante las clases de Inglés, las docentes les propusieron a sus estudiantes actividades de una manera distinta y original: les pidieron que fueran **ellos mismos quienes hicieran las actividades de repaso que luego compartirían con el resto de la clase**. Así, en EducaPlay los chicos y las chicas hicieron sopas de letras, crucigramas, *memotest*, y *fill the gaps* donde tenían que plantear desafíos que conllevaran una respuesta relacionada con los contenidos que estaban viendo en la materia. **No eran los docentes quienes creaban los ejercicios**, sino ellos mismos quienes se veían en la necesidad de formular las preguntas o actividades que conllevaran una resolución. De este modo pusieron en juego distintas habilidades de razonamiento e investigación, al tiempo que se sentían intrigados por ver si sus compañeros podían resolver las actividades por ellos creadas.

“ Llamados a mantener viva la inquietud del amor



EMPRENDER 2019

La propuesta busca romper con algunas estructuras establecidas de la escuela, y así **crear nuevas experiencias** para las y los estudiantes.

Entre ellas el **espacio áulico**, siendo que los chicos pueden usar cualquiera de los ámbitos de la escuela según sus necesidades prácticas; **no hay un docente que es quien imparte una lección** magistral, sino que son los estudiantes quienes realizan las investigaciones y quienes proponen soluciones a los problemas que vayan surgiendo; **tampoco hay una currícula** de contenidos a abarcar en un tiempo específico, sino que esperamos que la problemática a desarrollar por los grupos surja directamente del interés de los chicos; y también la propuesta implica una **división diferente de los grupos**, ya que en cada una de las comisiones hay alumnos y alumnas de todos los años y divisiones.

PRODUCCIONES QUE GENEREN IMPACTO

En función del espacio cotidiano y social que nos rodea, la propuesta es que durante las primeras semanas de cursada, todos los chicos piensen distintas problemáticas que les interesen y la manera de solucionarlas.

A partir de allí y con el acompañamiento de los docentes, tuvieron que empezar a pensar una solución que de respuesta a la problemática y que sea << creativa, alcanzable y novedosa >>. El modo en que se organizaron fue llevado adelante exclusivamente por ellos. Y los conocimientos que aplicaron eran los vistos durante estos años en las distintas materias del colegio.

Como producciones finales hicieron: Cortos de concientización; plataformas online; eco-ladrillos para donar; un sistema de intercambio de apuntes; una aplicación para celulares, entre otras.



"DEL AULA A LA SOCIEDAD"

HAPPENINGS & PERFORMANCES

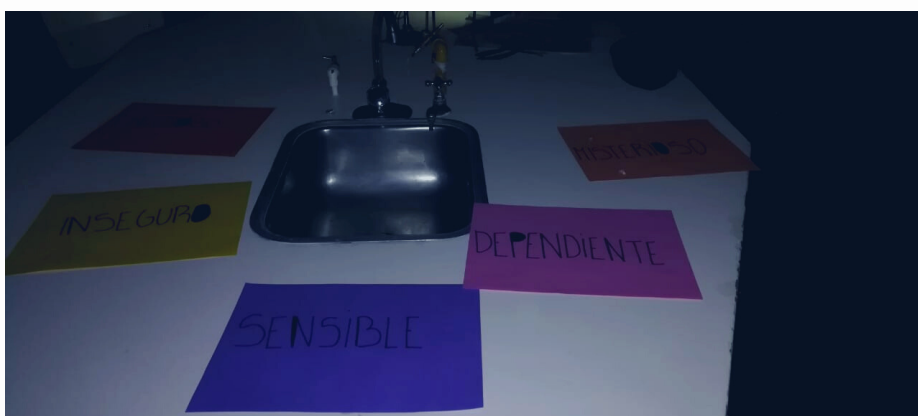


Emociones a flor de piel

Tercer año y Cuarto año

Como lenguaje artístico, lo que plantean los happenings son situaciones que tienen como fin el interpelar al espectador desde lo emocional: odio, frustración, amor, felicidad, etc. Es necesario, en estas intervenciones, que el espectador participe, que sea parte de la obra.

Una performance es la realización de una o varias acciones en función de determinados conceptos que el artista quiere transmitir. Los ambientes, los escenarios y las acciones y vestuarios giran en torno a un concepto particular. En cuarto año, las performances ligaban contenidos de historia como la Gran Depresión de los 30', la caída de la bolsa y la Segunda Guerra Mundial, con conceptos teóricos y de técnica vistos en arte.





Ojalá que esta Navidad nos encuentre
plenos de la dicha del nuevo nacimiento,
y que la bondad y la empatía
prevalezcan en nuestros corazones...

QUE TENGAN FELICES FIESTAS

DE PARTE DE TODO EL NIVEL MEDIO
DEL COLEGIO SAN AGUSTÍN

