



PROYECTO: “L’ARTE E I SENSI”

Docente: Silvia Catalina Varia

Escuela N° 14 D.E. 2 “Juan Martín de Pueyrredón”

Italiano – Primera lengua extranjera: Silvia Varia

Ciencias Naturales: Lidia Bullón

Educación Digital: Fernanda Rocher

Educación Tecnológica: Mirta Monteros

Educación Musical: Claudia Cerrotti

Duración: anual

PRODUCTO FINAL DEL PROYECTO

Aprender es una experiencia. Todo lo demás, es información.
A. Einstein

Este mundo nunca fue tan desigual en las oportunidades que brinda,
ni tan igualitario en las costumbres que impone.

Eduardo Galeano

El Proyecto “L’arte e i sensi” se presentó como ejemplo en el marco de la oferta de capacitación en “Aprendizaje por Proyectos” de **Escuela de Maestros**, cuya duración fue de tres encuentros, dictada por la profesora María Emilia Pandolfi en el corriente año lectivo.

Caracterización de la escuela

- La Escuela 14 es una escuela de modalidad plurilingüe. Estas escuelas conforman una institución única y articulada, su eje pedagógico está constituido por las lenguas y el lenguaje para, a través de ellos, conocer y comprender otras culturas partiendo desde la propia. Los niños que asisten a las escuelas plurilingües tienen ocho horas de clase semanales de la 1ª lengua extranjera a partir de primer grado.

Al término de 7º grado se espera que el alumno sea capaz de:

- Identificar aspectos particulares de la cultura italiana y de las que conviven en la escuela: historia, geografía, tradiciones, fiestas típicas, canciones, cocina, literatura, etc.
- Percibir la propia identidad a través del contraste entre el italiano y la propia lengua en su dimensión socio cultural.
- Respetar la diversidad cultural y percibirla como una oportunidad para enriquecerse.
- Utilizar las competencias desarrolladas respecto del saber, saber ser y saber hacer.

Fundamentación

El método de enseñanza por proyectos es a todas luces la mejor alternativa pedagógica para la formación cabal, ya que el aprendizaje es más eficaz cuando se basa en experiencias y en los intereses de los alumnos. El objetivo no es únicamente aprender una determinada materia, sino la optimización del proceso para conseguirlo. Se trata de democratizar la educación, contribuyendo a formar ciudadanos involucrados y responsables.

La finalidad de este proyecto está asociada a la necesidad de proponer una mirada particular, diferente, que permita a los alumnos la apropiación sistemática, gradual y progresiva de conocimientos de las distintas áreas temáticas del Diseño Curricular de Lenguas Extranjeras. De esta manera, se les ofrecen a los alumnos las oportunidades para que puedan desarrollar estrategias de pensamiento, analizar fenómenos, observar procesos de transformación de seres vivos y manifestar sus emociones a través de la expresión artística, entre otras propuestas, con el objetivo de que el aprendizaje a través de la realización de experiencias auténticas, sea significativo y, por lo tanto, perdurable y trascienda las puertas de la escuela.

Siendo 7º grado una etapa de transición entre la escuela primaria y la escuela secundaria, se observó la necesidad de ofrecer experiencias de aprendizaje auténticas en las cuales poder realizar trabajos de investigación y de experimentación de los sentidos, en un contexto de investigación, experimentación y reflexión, con el objetivo de favorecer la inclusión en la etapa de la escuela secundaria de manera que puedan realizar ***cronologías de aprendizaje continuas y completas*** (F. Terigi 2010).

Este Proyecto se implementando en la Institución desde 2015, cada año lectivo, se va enriqueciendo a partir de los emergentes e intereses de los alumnos y de la comunidad educativa.

Propósito

El aula es un contexto heterogéneo conformado por la valiosa presencia de la diversidad, de las múltiples inteligencias y estilos de aprendizaje. El propósito es favorecer la participación activa y responsable de los alumnos en la construcción del aprendizaje, mediante propuestas con enfoque lúdico, mediadas y potenciadas por TIC, que resulten motivadoras y significativas.

Objetivos generales

Que los alumnos logren:

- Aprender a escuchar (eliminar el hábito de oír sin escuchar) para mejorar la comunicación, a tomar el turno para hablar y a exponer sus conocimientos.
- Sensibilizarse frente a la presencia de los diferentes lenguajes artísticos y experimentar integrando todos los sentidos.
- Construir el respeto por la diversidad cultural para apreciarla y percibirla como oportunidad de enriquecimiento personal y social.
- Producir y comprender textos orales y escritos breves en lengua extranjera, vinculados con las áreas de experiencia tratadas.
- Participar activamente en actividades que reproducen situaciones de la vida real interactuando en forma colaborativa para la resolución de las mismas.
- Conocer y utilizar las herramientas que ofrecen las TIC para la realización de los trabajos, aportando sus competencias y adoptando actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.

Estrategias y acciones

Con el propósito de involucrar activamente a los estudiantes en el proceso de construcción del conocimiento se implementaron secuencias didácticas en las cuales se alternan, de manera equilibrada, actividades operativas, lúdicas, de reflexión y socialización, teniendo en cuenta los aspectos de la metodología lúdica que favorecen el aprendizaje:

- 1.- Motriz. La lengua es también movimiento pues permite llevar a cabo una acción, involucrando de esa manera el cuerpo y su natural capacidad motriz.
- 2.-Emotivo. Si estamos de buen humor (estado afectivo positivo) acomodaremos positivamente lo que aprendemos, lo recordaremos mejor y esta emoción positiva se volverá gradualmente más significativa.
- 3.- Sensorial. En el aprendizaje de una lengua el individuo debería tener la oportunidad de servirse de los sentidos “como un medio para” ya que esto permite crear representaciones mentales y

neurológicas estables que estarán disponibles para ser utilizadas en sucesivas actividades, aun fuera de la escuela.

4.- Cooperativo: la interacción cooperativa entre iguales contribuye positivamente al desarrollo cognitivo, al conocimiento de sí mismo y de los demás. *Caon F., Rutka S., La lingua in gioco, Guerra, Perugia*

Propuestas de aprendizaje en acción

- EL Mito de Proserpina, retextualización del mito. Grabación y edición del texto en las netbooks. Sonorización y musicalización: programa Audacity. Creación de un stopmotion con imágenes diseñadas por los estudiantes en Ed. Plástica.

-Visitas al Jardín Botánico en otoño y primavera. Observación del paisaje, identificación y registro en fichas. Recolección de materiales. Confección de poster: “Favorisca la foglia d’identità”. Producciones artísticas. Producción escrita: Poesía: La primavera. Caligramas.

-El gusano de seda. La metamorfosis. Video informativo.

- Siembra de una semilla de palta. Proceso de escritura creativa colaborativa. Producto final: Power Point con el instructivo y las producciones en italiano: *Storia de un seme*, con imágenes.

-Lectura “Viaggio a Venezia”. Características de la ciudad. Canaletto y su obra. Producciones plásticas y audio texto descriptivo - Postales en formato digital. Fotomontajes.

-Realización de una receta típica veneciana “Zaleti”. Tutorial

-Comprensión oral del tutorial en italiano: realizar una canasta. Elaboración de canastas en Ed. Tecnológica. Tutorial.