



Fundación
Ceibal

Experiencias innovadoras 2021

 NODO



Experiencias innovadoras 2021



**Fundación
Ceibal**



Experiencias innovadoras 2021

 **NODO**

Esta obra se encuentra bajo Licencia Creative Commons (BY-NC)





Usted es libre de compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato) y adaptar (remezclar, transformar y crear a partir del material), según los siguientes términos: atribución (usted debe darle crédito a esta obra de manera adecuada, proporcionando un enlace a la licencia e indicar si se han hecho cambios); no comercial (usted no puede hacer uso del material con fines comerciales o de lucro), compartir igual (si usted mezcla, transforma o crea nuevo material a partir de esta obra, podrá distribuir su contribución siempre que utilice la misma licencia que la obra original). El licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Las opiniones expresadas en los artículos son enteramente responsabilidad de los autores.

© 2022 Fundación Ceibal

Coordinación editorial: Mariela Muñoz
Producción y edición de textos: Susana Rosano
Investigadora: Florencia Racioppi
Fotos: OZ media
Diseño: Lateral

Contacto:

 fundacion@ceibal.edu.uy
 www.fundacionceibal.edu.uy
 [@fundacionceibal](https://twitter.com/fundacionceibal)
 Fundación Ceibal

Cómo citar esta publicación:
Fundación Ceibal (2022). Experiencias innovadoras 2021. NODO

Estas y otras publicaciones están disponibles en la colección de la Fundación Ceibal en el repositorio REDI: <https://bit.ly/3INMGyU>

Sumario

Introducción	4
---------------------	---

Proyecto Educativo Innovador:

CapillApp

Liceo de Capilla del Sauce, Florida	7
-------------------------------------	---

Centro Educativo Innovador:

La innovación como alternativa

Escuela Técnica de Guichón, Paysandú	19
--------------------------------------	----

Reconocimiento del público:

Huellas y huecos de la virtualidad

Escuela N° 28 República de Panamá, Montevideo	31
---	----

Introducción

Los Premios NODO son una iniciativa conjunta del Ministerio de Educación y Cultura (MEC), la Administración Nacional de Educación Pública (ANEP) y Ceibal, que se implementaron por primera vez en 2021, en Uruguay. La idea principal que impulsa esta iniciativa es celebrar la innovación pedagógica y destacar a sus protagonistas al compartir sus experiencias.

Este estímulo se propone reconocer y dar visibilidad a aquellos proyectos y centros educativos que se destacan por sus propuestas pedagógicas más creativas. El galardón busca así identificar los proyectos más innovadores desarrollados en centros educativos y reconocer su impacto en la mejora de los aprendizajes. Se trata de un premio a las comunidades educativas como principales protagonistas de la innovación pedagógica.

Los Premios NODO se otorgan en tres categorías: **Proyecto innovador**, que contempla aquellas experiencias pedagógicas transformadoras para el logro de mejores aprendizajes; **Centro educativo innovador**, destinado a reconocer la gestión del centro orientada al liderazgo docente y el fortalecimiento de la comunidad profesional para mejores aprendizajes, y **Reconocimiento del público**, seleccionado a partir de la votación de la gente.

Para la convocatoria de esta primera edición del premio se presentaron 96 propuestas de todo el país. De las 10 que llegaron a la selección final, los ganadores fueron seleccionados por un jurado interinstitucional. Los siete docentes ganadores participaron del foro internacional sobre el sistema educativo STEP 2022 en Helsinki, Finlandia.

En la categoría **Proyecto Educativo Innovador**, obtuvo el primer premio el proyecto "CapillApp", del Liceo Capilla del Sauce, de Florida. Se trata de la creación de una aplicación orientada a ofrecer información sobre el liceo de forma rápida, confiable y amigable a estudiantes que van a ingresar o ingresaron recientemente a la institución, y sus familias.

En la categoría **Centro educativo innovador**, se premió a la Escuela Técnica de Guichón, en el límite sur de Paysandú, por el proyecto "La innovación como alternativa". La iniciativa actualiza la concepción tradicional de escuela técnica, y la piensa en relación a las nuevas tecnologías. Docentes y estudiantes eligieron así la innovación como alternativa, a partir de un nuevo ordenamiento de las asignaturas y un fuerte sentido de comunidad.

Por su parte, el Premio **Reconocimiento del público** lo obtuvo la Escuela N° 28 República de Panamá, de Montevideo, por el proyecto "Huellas y huecos de la virtualidad: zoom al aprendizaje escolar". El

mismo estuvo orientado a ofrecer clases virtuales y apoyo escolar a alumnos de 2º, 4º y 5º año en el contexto de pandemia. Se desarrolló así como una alternativa para continuar el vínculo y los aprendizajes de niños y niñas en períodos de no presencialidad.

Además, se otorgaron en esta edición del Premio NODO menciones especiales a la creatividad pedagógica. Se destacó el proyecto "Educación de calidad virtual. Yo en mi centro en línea", presentado por CEA 183 Nelson Mandela, ubicado en Carrasco Norte, Montevideo. También recibieron menciones la Escuela Paso Libindo, Agrupamiento rural de Tacuarembó, por el proyecto "Radio podcast"; y el Colegio Yvynará, de Cerro Largo, por el proyecto "Casa del profesor R. Goldberg".

En esta publicación, se presenta una descripción detallada de cada una de las experiencias premiadas con el objetivo de destacar a los protagonistas de los procesos de innovación, y hacer visible su trabajo, que es necesariamente colectivo y colaborativo.



PROYECTO EDUCATIVO INNOVADOR:

CapillApp

Liceo de Capilla del Sauce, Florida



PROYECTO EDUCATIVO INNOVADOR:

CapillApp



El liceo de Capilla del Sauce fue reconocido con el Premio NODO 2021 en la categoría *Proyecto Educativo Innovador* por la creación de la aplicación CapillApp, orientada a ofrecer información sobre el liceo de forma rápida, sencilla, confiable y amigable a estudiantes que van a ingresar o ingresaron recientemente a la institución, y sus familias. Se trata de una aplicación de acceso libre disponible para *smartphones* con sistema operativo Android, creada con el objetivo de promover la continuidad y acortar las brechas educativas en el pasaje de la escuela al liceo.

Particularidades del centro educativo



El liceo Capilla del Sauce pertenece a la Dirección General de Educación Secundaria y está ubicado en Capilla del Sauce, localidad de 835 habitantes en el límite Centro Norte del Departamento de Florida. Fue fundado en 1970 y constituye la única propuesta de educación media de la zona. En 1995 se muda al edificio actual.

Al liceo asisten 110 estudiantes, 63 de ciclo básico, organizados en tres grupos, y 47 de bachillerato, que cuenta con orientaciones Científica, Biológica y Humanística en 5º y Social-Humanística, Ciencias Biológicas, Físico-Matemática en 6º. Entre el 30% y el 40% de los estudiantes proviene del medio rural, y en algunos casos pertenecen a la primera generación que accede a un estudio de educación media. Asimismo, alrededor del 20% se traslada diariamente para asistir a clases. En la zona existe una escasa disponibilidad de transporte y los cortes de caminos por inclemencias dificultan con cierta frecuencia la llegada al centro educativo.



Tiene 30 docentes y se ofrecen tutorías en el marco del Programa Uruguay Estudia para la culminación del ciclo básico.



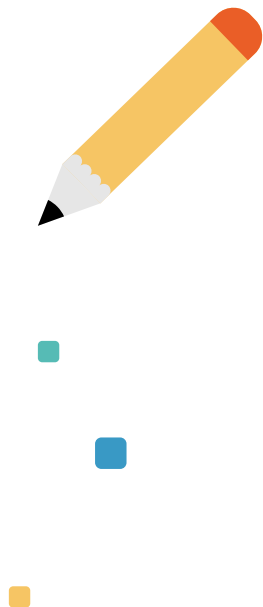
Características del proyecto

Motivación

A través de un diagnóstico que analizó en profundidad información de la gestión y emergentes de las reuniones de evaluación, se detectó una gran desvinculación en el pasaje de la escuela al liceo con los estudiantes, las familias y la comunidad. Un alto porcentaje de los que tenían problemas de vinculación pertenecían al medio rural porque era la primera vez que se relacionaban con una institución tan grande.

Secuencia

En un principio, se conformó un equipo de trabajo con tres docentes y seis estudiantes interesados, al que se incorporó la directora. Comenzó así una nueva etapa de recolección de información entre estudiantes de primer año, familias y escuelas de la zona. Fue entonces que se decidió crear una aplicación que permita acceder a información clara, confiable, contextualizada y de forma rápida, para acercar al liceo a los estudiantes, sus familias, y a otras instituciones de la zona.



Para ello, se optó por una estructura sencilla organizada en cinco grandes menús: dos de ellos nucleaban 20 y 15 preguntas de interés para estudiantes y referentes familiares, respectivamente; otro, contiene información sobre instalaciones, actividades y redes sociales del liceo, y los restantes ofrecen información general sobre el propósito de la aplicación e información de contacto.

El proceso de desarrollo de la aplicación se extendió desde marzo hasta setiembre de 2020, con una reunión de trabajo semanal de tres horas, a contraturno. Luego, cada integrante iba avanzando en el correr de la semana. Durante la no presencialidad, las reuniones continuaron en modalidad virtual.

De esta manera, se definió en conjunto qué información debía incorporarse en la aplicación y cómo diagramarla, y se asignaron roles al interior del equipo. A partir de allí se realizó un trabajo de exploración y selección de las herramientas tecnológicas disponibles en forma gratuita, que hicieran posible el desarrollo de los contenidos.

Cuando la aplicación estuvo lista, una parte importante del trabajo fue darla a conocer. En esta tarea se involucraron todos los miembros del equipo creador, pero fundamentalmente los estudiantes, que tuvieron un gran protagonismo. Además, el premio económico obtenido por el proyecto a partir de los Fondos para Iniciativas de Niños, Niñas y Adolescentes (FINNA) del Instituto del Niño y Adolescente del Uruguay (INAU) se utilizó para costear traslados y *merchandising* para la promoción de la aplicación (remeras, lapiceras, adhesivos QR).

Fortalezas de la innovación

- ➔ Utilizar recursos que ya estaban disponibles, pero combinarlos en una sola aplicación, de acceso rápido y fácil.
- ➔ Fuerte compromiso de los estudiantes y apoyo de las familias, posibilidad de que cualquier persona conozca la institución, incluso al estar cerrada en períodos de no presencialidad.
- ➔ Desarrollo entre los estudiantes de las 6 competencias propuestas por la Red Global de Aprendizaje (creatividad, pensamiento crítico, comunicación, carácter, colaboración, ciudadanía).
- ➔ Fortalecimiento de la identidad y el sentido de pertenencia a la institución.
- ➔ Visibilidad de una institución pequeña en un entorno semirural.





Principales desafíos

Los principales desafíos identificados por la comunidad educativa estuvieron centrados en dos ejes.

- ➡ Dedicar tiempo y recursos al mantenimiento técnico y difusión de la herramienta.
- ➡ Escalabilidad de la app para ser utilizada a nivel de Dirección General de Educación Secundaria (DGES).



Claves de la innovación según sus protagonistas



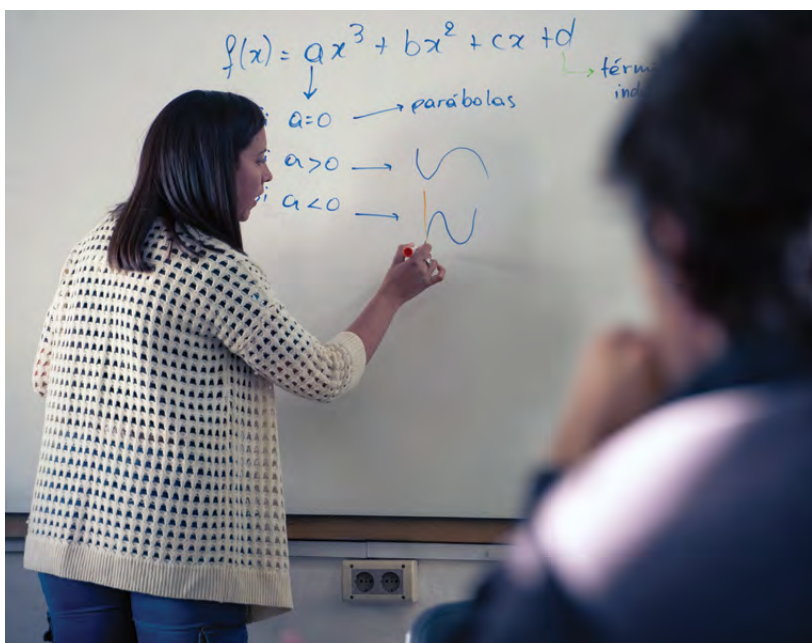
En base a las entrevistas realizadas a estudiantes y docentes involucrados en esta experiencia se lograron identificar 4 ejes vinculados a la innovación.

➔ 1. Liderazgo pedagógico

"Yo sentía que había cierta confianza y libertad desde la Dirección hacia los docentes", Analía Tacuaratí, profesora de Matemática.

"Los directores tienen que involucrarse con los proyectos pedagógicos", Adriana Madriaga, directora del Liceo entre 2018 y 2020.

"Que la dirección genere un liderazgo distribuido no implica solamente delegar funciones, sino que estuvo como una más del equipo pero brindó esa apertura, dejó que los docentes, y que en cierta manera los estudiantes, también lideraran el proceso", David Luzardo, mentor de la RGA entre 2019 y 2021.



➔ 2. Uso de información y datos para la toma de decisiones

“Podíamos decir: ah, qué cantidad de chiquitines van a exámenes en primer año, o qué cantidad de repetidores, cosas que se conversan en una reunión de profesores, pero de ahí a tener acceso a esos datos; eso es parte de la gestión, tener esa autocrítica, por decirlo así”, Yessica Cabral, profesora de Matemática.

“Estamos en un proceso ahora de revisión y de recibir comentarios con el fin de seguir mejorando la app, porque es un producto que es de la institución y queda aquí”, Alexis Nuñez, profesor de Biología.

➔ 3. Mantener la mente abierta y generar alianzas

“Lo principal es abrir la cabeza, o sea: estar abierto a experimentar cosas nuevas, buscar aliados”, Alexis Nuñez, profesor de Biología.


“Flexibilidad y apertura de parte de la cabeza de la institución, es decir: de la dirección, que es quien habilita los espacios”, David Luzardo, mentor de la RGA entre 2019 y 2021.



➔ 4. Promover propuestas contextualizadas

"Una vez que teníamos pensado que se iba a hacer la app, me parece que lo primero fue empezar a indagar qué cosas iban a aparecer en la aplicación. Lo que hicimos ahí fue elaborar formularios de Google que se hicieron tanto a los estudiantes como a las familias y a las maestras para ir obteniendo información", Analía Tacuaratí, profesora de Matemática en 2020.

Recursos tecnológicos utilizados

- 
- + Google DRIVE: sistema de almacenamiento de archivos que permite además el trabajo colaborativo asociado en diferentes niveles (lector, comentador, editor). [Personal Cloud Storage & File Sharing Platform - Google](#)
 - + Google Forms: permite diseñar y distribuir cuestionarios para la recolección y análisis de información; habilita el trabajo colaborativo asociado en diferentes niveles (lector, comentador, editor). [Formularios de Google: solución para crear formularios online | Google Workspace](#)
 - + CANVA: permite el diseño y publicación de documentos en diversos formatos tales como presentaciones, videos, folletos, banners, etc; permite el trabajo colaborativo. [Acerca de Canva](#)
 - + Genially: herramienta para crear contenidos interactivos. <https://genial.ly/es/>
 - + Youtube: sitio web para difundir videos. <https://www.youtube.com/>
 - + Capcut: editor de foto y vídeo especialmente diseñado para crear imágenes y clips para redes sociales. [CapCut | All-In-One Video Editing Software](#)
 - + Zepeto: herramienta para la creación de avatars y animaciones. <https://zepeto.me/>
 - + Powtoon: software de animación basado en la nube para crear presentaciones animadas. <https://www.powtoon.com>
 - + App Inventor 2: plataforma para la elaboración de aplicaciones destinadas al sistema operativo Android. <https://appinventor.mit.edu/>

Voces de la comunidad educativa



“ La prioridad era trabajar en competencias y en habilidades que permitieran a los chicos dejar un legado para sus compañeros. Eso es fundamental: que el liceo no solo sea el centro donde me enseñan las materias curriculares sino que me aporte otro tipo de concepto que me ayude a formar como ser humano ”

Adriana Madriaga, directora entre 2018 y 2020.



“ Eran como retos que nos ponían. Cada uno presentaba un proyecto distinto. Y nosotros empezamos con la aplicación para entregarla al final del proyecto ”

Juan Martín Reyes, estudiante.



“ Al principio no iba a ser una aplicación: no sabíamos qué íbamos a hacer. Empezamos haciendo preguntas a los alumnos ”

Mateo Luzardo, estudiante.



“ Los estudiantes no estaban acostumbrados a que los integraran en un proyecto desde el proceso de investigación, desde el análisis de datos, desde el diseño de una aplicación. Creo que ese fue el plus que se agregó al proceso de aprendizaje ”

David Luzardo, mentor territorial de la RGA entre 2019 y 2021.



“ La aplicación de CapillApp me parece muy buena para la gente que es nueva y trata de adaptarse ”

Lucía Escalada, alumna de primer año.





“ Cuando recién empecé, utilicé
la aplicación para guiarme con las
materias y los horarios ”

Mía Echeverría, alumna de primer año.



“ La aplicación me ayudó
con los horarios y la cantidad
de materias que hay ”

Martín Sosa, alumno de primer año

CENTRO EDUCATIVO INNOVADOR:

La innovación como alternativa Escuela Técnica de Guichón, Paysandú



CENTRO EDUCATIVO INNOVADOR:

La innovación como alternativa



La Escuela Técnica de la ciudad de Guichón, establecida en el límite sur del departamento de Paysandú, fue reconocida con el premio NODO 2021 en la categoría *Centro Educativo Innovador*, por actualizar la concepción tradicional de escuela técnica al intervenir profundamente en sus prácticas.

Al repensar la Escuela Técnica en relación a las nuevas tecnologías, eligieron la innovación como alternativa, a partir de un nuevo ordenamiento de las asignaturas y un fuerte sentido de comunidad.

Particularidades del centro educativo

La Escuela Técnica de Guichón pertenece a la Dirección General de Educación Técnico Profesional y nace como una escuela de oficios en 1953. Desde 2015, la matrícula viene creciendo de forma sostenida.

Asisten a este centro 205 estudiantes de ciclo básico, organizados en 9 grupos, y 181 estudiantes de bachillerato, en 12 grupos (administración, informática, deporte y agrario). Alrededor del 30% llega desde zonas rurales y localidades pequeñas aledañas. Hay 108 docentes. El centro cuenta además con un anexo en Piedras Coloradas con propuesta de Ciclo Básico (CB) (6 estudiantes) y Formación Profesional Básica (FPB) de robótica (28 estudiantes).



Características del proyecto

Motivación

La necesidad de innovar para adaptar la escuela a la renovación tecnológica. Y además el deseo de revertir el clima conflictivo y los altos niveles de repetición y deserción estudiantil que marcaban la situación de esta institución educativa a mediados de la década pasada.



La propuesta ganadora se basa en *cinco pilares*:

1

Integración de asignaturas a través de la conformación de duplas, tríadas o equipos docentes

Se promueve el trabajo integrado de los docentes, que comparten parte de sus horas dictando clases con otros colegas de forma simultánea. Se organizaron las asignaturas en espacios curriculares: uno que agrupa comunicación, pensamiento lógico-matemático, ciencias naturales y ciencias sociales; un espacio de desarrollo tecnológico y un tercero de articulación ciudadana. Este proyecto tienen base en actividades ambiciosas en logística y creatividad, que integran aspectos sociales y recreativos a la vez que fortalecen al centro educativo como comunidad

2

Trabajo en base a proyectos, alineados a demandas locales

Es fundamental aquí la herramienta AAP de la Red Global de Aprendizajes, que ofrece un marco para el diseño y desarrollo de *Actividades de Aprendizaje Profundo*. Todas las propuestas incorporan alguna de las competencias impulsadas desde la Red, conocidas como las 6C (creatividad, pensamiento crítico, comunicación, carácter, colaboración, ciudadanía). La competencia a priorizar se define en base a acuerdos institucionales a partir de diferentes mecanismos; en 2022 las familias votaron: las elegidas fueron *carácter* y *comunicación*.

3

La promoción del desarrollo de competencias para la vida, en conjunto con los contenidos curriculares

Como lineamiento institucional para mantener cierta coherencia interna, los proyectos se enmarcan en 3 ejes: la educación ambiental, la Agenda 2030 de Derechos Humanos, y la salud. Más allá de esto, los proyectos, al igual que las agrupaciones docentes, también son dinámicos: pueden cambiar cada año.

4

El impulso para la incorporación de tecnología educativa en todas las asignaturas y niveles

El apalancamiento digital es un distintivo de la institución desde los inicios del proceso. Para lograr la incorporación de tecnología con fines de aprendizaje se impulsó una estrategia para el fortalecimiento de las habilidades tecnológicas de los docentes, a través del amplio abanico de capacitaciones ofrecidas por Ceibal, vinculadas a Pensamiento Computacional, Ceibal en Inglés, Olimpiadas de robótica, manejo de CREA, así como el uso de herramientas como el Sistema de Evaluación de Aprendizajes (SEA), la Plataforma Adaptativa de Matemáticas (PAM) y la Plataforma de Lengua, entre otras.

5

La evaluación de los procesos de los estudiantes más que de sus resultados

La evaluación se realiza en base a las rúbricas y orientaciones ofrecidas desde la Red Global de Aprendizajes, pero también se tiene en cuenta la información enviada desde primaria a través del Registro Único del Alumno (RUA), que juega un papel clave en este proceso.





Claves de la innovación según sus protagonistas

En base a las entrevistas realizadas a estudiantes y docentes involucrados en esta experiencia se lograron identificar 4 ejes vinculados a la innovación.

➔ Liderazgo pedagógico

"Veo que en la escuela hay un gran liderazgo. La dirección pone mucho énfasis en lo pedagógico; eso me parece que es una clave", Carina Suanes, profesora de Matemáticas.

➔ Comunidad profesional consolidada y comprometida

"El director hace muy buena gestión, pero a su vez tiene un equipo docente que le sigue el ritmo", María del Valle, mentora territorial de la Red Global de Aprendizaje.

"Hay muchos ámbitos de intercambio, de justamente ver qué estamos haciendo, cómo lo estamos haciendo", Virginia Goldie, profesora del bachillerato Agrario.



➔ Proyecto de centro consensuado

"Hay una línea de trabajo, y dentro de ese marco uno va trabajando", Carina Suanes, profesora de Matemática.

"Hay unas 40 personas que van trabajando bastante a pulmón y alineadas", Belén Rodríguez, profesora de Ciencias Físicas y Química.

➔ Propuesta contextualizada y adaptada al centro educativo

"Más allá de que se toman ideas, la innovación es sobre las propias prácticas. Nosotros somos nuestros principales críticos y creo que a partir de los errores que cometemos construimos innovación", Danny Silveira, director.





CEILAB: Espacio donde se impulsa el *aprender haciendo* a través del uso de diversos dispositivos tecnológicos y herramientas, en base a la metodología de pensamiento de diseño y los principios de las prácticas *maker*. Más información en [Sobre el programa - Ceilab \(ceibal.edu.uy\)](https://ceibal.edu.uy)



Recursos tecnológicos utilizados

- + Laboratorio CEILAB (impresoras 3D, drones, sensores, placas microbit, arduino, raspberry)
- + Plataforma CREA (capacitaciones, PAM, PAL, valijas)
- + Google DRIVE: sistema de almacenamiento de archivos que permite además el trabajo colaborativo asociado en diferentes niveles (lector, comentador, editor). [Personal Cloud Storage & File Sharing Platform - Google](#)
- + Google Forms: permite diseñar y distribuir cuestionarios para la recolección y análisis de información; habilita el trabajo colaborativo asociado en diferentes niveles (lector, comentador, editor). [Formularios de Google: solución para crear formularios online | Google Workspace](#)
- + Google Jamboard: pizarra interactiva con herramientas de texto, imagen y otros recursos gráficos; habilita el trabajo colaborativo asociado en diferentes niveles (lector, comentador, editor). [Google Jamboard: pizarra digital colaborativa | Google Workspace for Education - Google for Education](#)
- + CANVA: permite el diseño y publicación de documentos en diversos formatos tales como presentaciones, videos, folletos, banners, etc; permite el trabajo colaborativo. [Acerca de Canva](#)
- + Capcut: editor de foto y vídeo especialmente diseñado para crear imágenes y clips para redes sociales. [CapCut | All-In-One Video Editing Software](#)
- + Padlet: plataforma digital para la creación de murales colaborativos. [Padlet](#)
- + Kahoot: permite la creación de test y cuestionarios de evaluación en un formato lúdico. [Kahoot! | Learning games | Make learning awesome!](#)
- + Prezi: plataforma para la realización de presentaciones on-line con mayor impacto. [Presentations and videos with engaging visuals for hybrid teams | Prezi](#)
- + Scratch: lenguaje de programación sencillo que mediante el uso de bloques permite crear historias interactivas, juegos, animaciones, entre otros proyectos. [Scratch - Imagine, Program, Share \(mit.edu\)](#)



Voces de la comunidad educativa



“ La institución te aporta todo, tanto para materias específicas como no específicas. Uno tiene todo para trabajar; no necesita poner nada de su bolsillo para avanzar tanto en los proyectos propios como en las actividades diarias en clase. Hay un montón de placas programables, computadoras, buena conexión de Internet ”

Beltrán Berriel, alumno de bachillerato en Informática.



“ Los profesores tratan casi siempre de buscar temas que nos gusten, y tenemos que elegir uno de ellos. Así te dan ganas de venir y ocuparte, porque si hay un tema que no te agrada no tenés deseos de trabajar ”

Luna Pérez, estudiante de ciclo básico.



“Hace cinco años una docente llamó a la regional de INASE en Paysandú para mostrarles a los chiquilines que había otro tipo de labor agraria donde podían insertarse, y no la típica de trabajar en campaña. Cada año es un desafío ver qué van a sembrar, qué van a conocer”

Lourdes Carameso, referente del Instituto Nacional de Semillas (INASE).

“Hemos pasado de chiquilines que desertaban o cuyos resultados eran deficientes a poder terminar diciembre con una promoción”

Natalia Miglónico, adscripta.





“ A la larga, cuando se consolida una propuesta que mejora tus propias prácticas y eso se compara con la historia de la institución misma, de alguna forma termina potenciando al alumno, que es el centro del interés de la propuesta educativa ”

Danny Silveira, director.



RECONOCIMIENTO DEL PÚBLICO:

Huellas y huecos de la virtualidad

Escuela N° 28

República de Panamá,
Montevideo



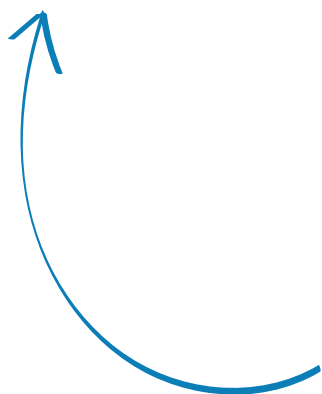
RECONOCIMIENTO DEL PÚBLICO:

Huellas y huecos de la virtualidad



La Escuela N° 28 República de Panamá fue reconocida con el Premio NODO 2021 en la categoría Reconocimiento del público por su proyecto Huellas y huecos a la virtualidad, orientado a ofrecer clases virtuales y apoyo escolar a alumnos de 2º, 4º y 5º año en el contexto de pandemia. Se desarrolló como una alternativa para continuar el vínculo y los aprendizajes de niños y niñas en períodos de no presencialidad y asistencia alternada por limitantes de aforo durante 2020 y 2021.

Particularidades del centro educativo



La Escuela N°28 República de Panamá se localiza en el barrio La Blanqueada, en el centro geográfico de Montevideo, y pertenece a la Dirección General de Educación Inicial y Primaria. Fue fundada en 1900 y su edificio actual es de 1969.

Asisten a este centro 475 niños y niñas, desde Inicial de 4 años hasta 6º año de escuela, divididos en 3 grupos en Inicial de 4 años, 1º, 2º, 3º, 4º y 5º y 2 grupos en Inicial de 5 años y 6º año.

El equipo docente está integrado por la directora, una maestra adscrita a dirección, 22 maestras de aula, un profesor de Educación Física y una profesora de Inglés. La escuela cuenta además con el apoyo de una comisión de fomento que entre otros aportes financia a una profesora de música y un profesor de danza.

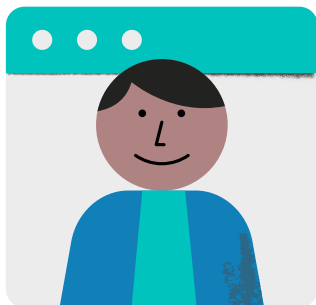


Características del proyecto

Motivación

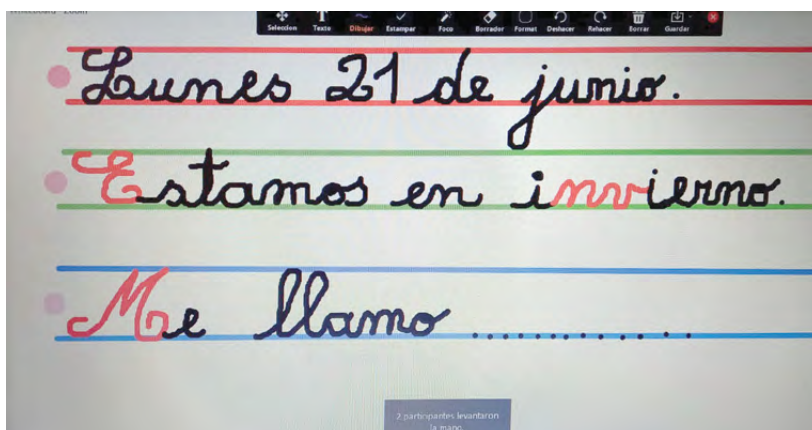
La suspensión de las clases presenciales por la pandemia y el posterior retorno a la presencialidad en una coyuntura de riesgo expuso a esta institución de enseñanza pública a nuevos desafíos. Entre ellos, el acompañamiento y protección desde la virtualidad a las trayectorias educativas, y la necesidad de implementar la asistencia alternada en algunos grupos escolares.

Secuencia



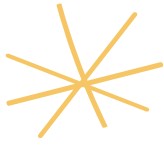
La innovación giró en torno a la figura de Adriana de León, maestra validada que por ser asmática no pudo asistir de forma presencial a la escuela durante los dos años de emergencia sanitaria por COVID-19 y se desempeñó con amplia flexibilidad para desarrollar su práctica en el contexto de la virtualidad. De este modo, trascendió su rol tradicional para posicionarse como una figura de acompañamiento y protección de las trayectorias educativas.

Durante la pandemia, trabajó con el grupo de 4º año A de lunes a viernes de 13 a 15.30 vía Zoom. La elección de esta plataforma se basó en su interfaz y múltiples prestaciones, que la volvieron más dinámica y atractiva frente a la herramienta disponible CREA; el pago de la licencia corrió por cuenta de la maestra y sus compañeras de 4º y 2º año.



Además de trabajar de acuerdo a la planificación y el programa, las videoconferencias habilitaban espacios de integración para conmemorar fechas patrias, celebrar días de la Madre, del Padre o de la Niñez y organizar meriendas virtuales compartidas, entre otras actividades. Participaron también de algunos encuentros los estudiantes de práctica y profesores de educación física.

A las 15.30, al finalizar la jornada con sus alumnos de 4ºA, Adriana iniciaba el espacio de apoyo, que durante 2020 se orientó a los estudiantes que cursaban este nivel en cualquiera de los tres grupos y necesitaban un abordaje más personalizado. Fue necesario un trabajo de estrecha coordinación con sus compañeras de 4ºB y 4ºC, a fin de diagnosticar y derivar a los niños, además de organizar horarios.




Con el retorno a la presencialidad desde mediados de 2020 se sostuvo este esquema de clases virtuales de apoyo que más tarde, en 2021, se amplió a estudiantes de 4º y 5º. Pero, además, en el segundo año de emergencia sanitaria se sumó una nueva modalidad para la maestra virtual, que pasó a trabajar también con estudiantes de 2º año a fin de que no perdieran clases debido a la asistencia alternada por problemas de aforo.

Leemos: "Se escapó una mona" 15/7

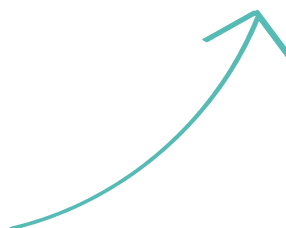
Responde:

- 1) **¿Qué sucedió?**
- 2) **¿Dónde sucedió?**
- 3) **¿Quiénes rescataron a la mona?**
- 4) **¿Qué consiguieron los vecinos?**



Para desempeñarse en este nuevo papel, Adriana tuvo que adaptar todas sus planificaciones al contexto de virtualidad, y aplicar nuevos recursos. En este sentido, fue de gran aporte el trabajo semanal con la maestra dinamizadora de Ceibal Gabriela Freire, quien la capacitó en el manejo del aula CREA y otras herramientas para el desarrollo de propuestas más atractivas en la virtualidad.

Otro aspecto clave en el desarrollo de esta propuesta fue la coordinación y el apoyo por parte de las familias. En este sentido, las maestras involucradas cumplieron la tarea de informarles sobre el trabajo que se estaba llevando adelante y apoyarlas frente a potenciales dificultades de conexión o uso de los recursos digitales. También se insistió mucho sobre la importancia de generar en los hogares un espacio donde los niños y niñas se sintieran cómodos para trabajar.



Claves de la innovación según sus protagonistas

En base a las entrevistas realizadas a estudiantes y docentes involucrados en esta experiencia se lograron identificar 4 ejes vinculados a la innovación.

➔ Capacidad de adaptarse a las circunstancias

“Se presentó un problema a resolver y teníamos que buscar rutas de solución, y una de las posibilidades era esta. Las dificultades para mí siempre son una oportunidad para poder salir adelante”, Adriana De León, maestra validada durante 2020 y 2021.

➔ Comunidad docente comprometida y atenta a las necesidades de sus estudiantes

“Fue como aprovechar la oportunidad, y pensar y reflexionar bien desde el colectivo docente”, Valeria Fernández, directora de la escuela en 2021.





➔ Familias involucradas en los procesos educativos de sus hijos

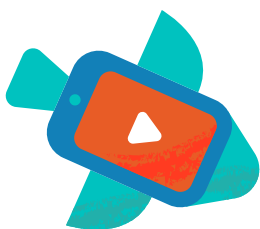
"La familia también fue un actor principal en esto; sin ella no se hubiera podido hacer", Valeria Fernández, directora de la escuela en 2021.

➔ Formación e incorporación de recursos tecnológicos

"Eso lo hacía diariamente, una vez a la semana la maestra dinamizadora de Ceibal, Gabriela Freire, que me daba una capacitación", Adriana De León, maestra validada durante 2020 y 2021.

Recursos tecnológicos utilizados

- 
- + Google DRIVE: sistema de almacenamiento de archivos que permite además el trabajo colaborativo asociado en diferentes niveles (lector, comentador, editor). [Personal Cloud Storage & File Sharing Platform - Google](#)
 - + Google Forms: permite diseñar y distribuir cuestionarios para la recolección y análisis de información; habilita el trabajo colaborativo asociado en diferentes niveles (lector, comentador, editor). [Formularios de Google: solución para crear formularios online | Google Workspace](#)
 - + CANVA: permite el diseño y publicación de documentos en diversos formatos tales como presentaciones, videos, folletos, banners, etc; permite el trabajo colaborativo. [Acerca de Canva](#)
 - + Genially: herramienta para crear contenidos interactivos. <https://genial.ly/es/>
 - + Youtube: sitio web para difundir videos. <https://www.youtube.com/>
 - + Padlet: plataforma digital para la creación de murales colaborativos. [Padlet](#)
 - + Kahoot: permite la creación de test y cuestionarios de evaluación en un formato lúdico. [Kahoot! | Learning games | Make learning awesome!](#)
 - + Wumbox: Plataforma que ofrece más de 5000 juegos y recursos educativos, para niños de 3 a 12 años <https://www.wumbox.com/>
- 
- 
- 



- + Leo con Grin: aplicación para promover el desarrollo de la lectura en niños escolares en base al método Educaplanet, a través de 30 lecciones divididas en 3 misiones. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.educaplanet.grin.leo1.full&hl=es_UY&gl=US
- + Mundo primaria: plataforma de recursos didácticos y juegos gratuitos <https://www.mundoprimaria.com/>
- + Mentimeter: plataforma para crear presentaciones y promover reuniones interactivas. <https://www.mentimeter.com/es-ES>



Voces de la comunidad educativa



“ Esta es una escuela de práctica. Si bien la totalidad de su plantel no está efectivo, se trata de maestras que hace años eligen trabajar aquí; es un grupo bastante estable ”

Natalia Canto, directora de la escuela en 2022.



“ Esta es una escuela de puertas abiertas donde los padres pueden acercarse y plantear inquietudes. Hemos tenido la suerte de haber sido escuchados ”

Verónica Salvi, Presidenta de la Comisión de Fomento.



“ Adriana instaló una mini clase en su living y trabajaba como si estuviera en la escuela. Y los niños también se sentían en la escuela. Esto fue muy bueno en ese momento de tanta incertidumbre ”

Valeria Fernández, directora de la escuela en 2021.

“ Hacíamos cacerías de objetos. Adriana nos decía y los teníamos que ir a buscar en nuestras casas ”

Martín Kulik, estudiante de 4A en 2020.





“¿Viste cuando tenemos que levantar la mano? Había una herramienta en Zoom para levantarla; nos daban el permiso para el audio y entonces podíamos responder”

Santiago Tejera, estudiante de 4A en 2020.



“Hacíamos cosas con el celular en el Zoom, escribíamos y dibujábamos”

Cristhian Crocco, estudiante que participó del espacio virtual de apoyo.



Los finales eran muy divertidos en el Zoom, porque la maestra nos decía: no nos vamos hasta que todos pongan el emoji de saludar. Incluso me resultó más cómodo por estar en mi casa, porque tenía todo a mano, podía hacer todo con la computadora

Ramiro Gastesi, estudiante de 4A en 2020.



A mi madre le mandaban la contraseña para entrar al Zoom; me la iba dictando y yo la iba escribiendo, y cuando yo ya estaba adentro ella se iba de la pieza y me dejaba sola trabajando; me llevaba después un cafecito y una fruta

Uma Severo, estudiante que participó del espacio virtual de apoyo.



“ Lo que hacíamos generalmente era Matemática porque a la mayoría le costaba; hacíamos multiplicaciones y divisiones en una cuaternola y al otro día teníamos un Zoom y las corregíamos, o si no teníamos pruebas de tabla ”

Azul Inara Boga, estudiante de 4A en 2020.



“ Sigo trabajando a veces con deberes en línea, con vídeos, con aplicaciones, con distintos formatos virtuales, porque, ¿qué es lo que les enseñamos a los niños? Que la educación ha cambiado, y que tenemos que cambiar también nuestra manera de pensar ”

Adriana De León, maestra validada durante 2020 y 2021.



**Fundación
Ceibal**