

JORNADA DE INTEGRACIÓN

23 DE AGOSTO DE 2013

“¿Para qué educamos?, constituye un desafío para todo educador de América Latina. La confianza la hemos experimentado, no en función de nosotros mismos, sino de quienes pueden recibir este mensaje como incitador para nuevas realizaciones en la actividad educativa.

Reina Reyes (1970)

Atlántida, 16 de agosto de 2013

Se propone una **Jornada de Integración** para el día 23 de agosto del corriente, desde las 10.00 hs hasta las 21.00 hs. semejante a la realizada el año pasado.

Objetivo: Integración de todos los cursos de la Escuela, reforzando así el compañerismo, respeto y sentido de pertenencia. Se busca recuperar sanos hábitos recreativos con juegos que generan inclusión y fomentan la sana convivencia entre todos los integrantes de la Escuela.

En esta jornada cada grupo deberá crear su bandera, su nombre y vestir con ropa de época (pelucas, blusones, etc)

Se recrearán juegos de época como ser saltar a la cuerda, rayuela, payana, tapadita, carrera de embolsados, etc. Cada grupo sumará puntos que serán adjudicados por docentes que harán de jueces. De esta forma los alumnos ganadores se harán acreedores a un premio final.

Como será una jornada de integración se pedirá que los delegados de grupo se organicen para colaborar en forma colectiva con insumos para hacer tortas fritas y pizza.

En todo el día habrá música de la época para bailar y festejar.

Se extiende la invitación a integrantes del MEC para que animen también esta jornada.

Los docentes participarán acompañando esta propuesta.

Verónica Durán, Patricia Neris, Yolanda Mar
Adscriptas Escuela Técnica Atlántida.

Educadoras F.P.B.: Martha Rodríguez

Anamaría Rodríguez

Marcela Valiente

PROGRAMA DE LA JORNADA DE INTEGRACIÓN A REALIZARSE EL 23 AGOSTO 2013

- HORA 10.00 COMIENZO DE LA JORNADA CON MÚSICA DE LA ÉPOCA
- ARMADO DE LOS EQUIPOS CON PRESENTACIÓN DE BANDERAS IDENTIFICANDO AL GRUPO Y DESFILE DEL MISMO
- HORA 10.30 COMIENZO DE LOS JUEGOS:
 - 1) Carrera de inflar globos
 - 2) Saltar a la cuerda – llegar hasta la meta
 - 3) Carrera de embolsados- llegar a la meta
 - 4) Carrera de paleta y pelotita de ping pong - llegar a la meta
 - 5) Embocar aros en conos
 - 6) Carrera gusano con conos
 - 7) Carrera en pareja con una pierna atada
 - 8) Pegar botones en tela
 - 9) Diseñar el escudo de cada grupo
 - 10) Ping Pong de preguntas
- HORA 13.00 RECESO PARA ALMORZAR
- INTERVENCIÓN DE MARCOS MATEAUDA INTEGRANTE DEL MEC
 - 11) Latón con agua y manzanas, sacar manzanas con la boca y llegar a la meta
 - 12) Pincha globos (embolsado poner el máximo de globos, el juez lo cuenta pinchándolos)
 - 13) Carretilla entre 2
 - 14) Rayuela
 - 15) Partir la manzana a la mitad y pesarla. Gana quien corte las mitades más iguales
 - 16) Llevar el globo empujándolo con un palo hasta la meta.
 - 17) Pelar papas velozmente
 - 18) Tomar caramelos de un latón con harina
 - 19) Tirar dados gigantes y sumar los puntos
 - 20) Ping pong de preguntas
 - 21) Gallina ciega o cola de burro
- HORA 17.00 RECESO PARA MERENDAR
- HORA 18.00 SE CONTABILIZAN LOS PUNTOS DE CADA GRUPO Y DEFINE SI HAY REVANCHA EN CASOS DE EMPATE
- HORA 19.00 CONCURSO DE BAILE

Objetivos y Desarrollo de la Jornada

Dicha jornada se pensó con actividades lúdicas y concebidas para desarrollar la capacidad de disfrutar, experimentar, ensayar, soñar, aprender y crecer, a través de diferentes modalidades expresivas; por esa razón, las actividades propuestas tuvieron objetivos que tienen que ver con la vivencia del momento creativo y sus efectos a nivel personal y grupal, y no tanto con la búsqueda de logros de la dinámica de ganar o perder; las diferentes técnicas lúdicas tienen un punto en común que es el estímulo de la **“sensibilidad, espontaneidad, integración, conocimiento y aprender a compartir en forma grupal e individual(la importancia de trabajar en equipos)**, no por la búsqueda de perfección, si no para disfrutar y gozar de cada momento artístico como manifestación del espíritu lúdico.

Creemos que son experiencias fundamentales a lo largo de la vida del ser humano, que buscan ese lado que está más allá del entendimiento racional del mundo.

Hacemos una referencia especial a la liberación de la personalidad, que puede ser utilizado en las actividades y las propuestas lúdicas que cada mediador defina (la acción de disfrazarnos permite vernos a nosotros mismos mientras jugamos a construir nuestra identidad).

Dentro de esa misma línea, brindar la posibilidad de tomar alguno de sus elementos y adaptarlos a las motivaciones de cada grupo.

La música, la danza, el “encuentro con el otro”, la escucha sensible de sonidos, la expresión del cuerpo que comunica diferentes emociones, la capacidad de modelar y plasmar los sueños en objetos(banderas) que pintaron y decoraron , la búsqueda de sensaciones nuevas que reafirman el disfrute vivido.

Valor de las herramientas lúdicas

Lo lúdico es una forma, una metodología para educar a través del juego. Cuando se encara una actividad lúdica es con la estrategia de establecer una relación educativa.

La importancia de la expresividad y la creatividad en el desarrollo del individuo.

**“Por el gesto creativo, el sujeto único emerge”
Raimundo Dinello**

Nuestro objetivo es trabajar la estimulación de la expresividad y creatividad y fomentar la construcción de valores desde la cooperación, la solidaridad, el encuentro con el otro.

La concepción del ser humano al que adherimos es la concepción del sujeto como subjetivo, cada ser humano es un ser único e irreplicable con una historia diversa que implica sentir, pensar y actuar en los diferentes tiempos unos de otros. Esta concepción es que lleva a una manera diferente de ver, el aprendizaje y la creatividad.

La vivencia ocurrida a través de la expresión creativa es fundamental para el desarrollo del adolescente.

La danza, la música, el juego, la expresión de afectos a través del movimiento, son todos elementos expresivos y creativos que contribuyen al proceso de desarrollo, brindando herramientas que van tejiendo la red de conceptos, sensaciones y maneras de ser ante el mundo características de ese adolescente.

Por medio de la expresión y el juego se abre un abanico de percepciones y habilidades, los sentimientos e imágenes se traducen en formas, colores, volúmenes, dimensiones.

También es una vía de aprendizaje por las relaciones interpersonales, que permiten conocer diversas valoraciones y manifestaciones de los sujetos.

LA EXPRESIÓN MUSICAL

“Para aprender a pensar es preciso ejercitar nuestros miembros, nuestro sentidos, nuestros órganos, que son los instrumentos de nuestra inteligencia”

Jean Jacques Rousseau

El descubrimiento que realiza el ser humano de la movilidad de su cuerpo le causa placer y asombro, sensaciones que los adultos van perdiendo; es a través del movimiento que el sujeto se reconoce a sí mismo y se diferencia de otros, al ser el elemento de apoyo de nuestra personalidad (estamos “parados” frente el mundo) es muy importante que desde la infancia se produzca la estimulación del trabajo corporal, mediante la exploración, la imitación, la representación de otros, la búsqueda de sensaciones nuevas, el descubrimiento de las potencialidades y los límites.

La posibilidad de jugar con el movimiento contribuye al desarrollo del esquema corporal y su evolución en el proceso de integración al campo social.

EVALUACIÓN DE LA JORNADA POR PARTE DEL ALUMNADO.

En lo referido a las críticas “no hay mucho que decir”, la jornada estuvo “de diez puntos” les encanto todo lo propuesto y lo único a criticar sería que la música podría haber sido seleccionada de antemano por ellos, debido a que faltaron muchos temas juveniles. También destaca la importancia de poder cerrar la calle en próximas jornadas.

Se reconoce la buena onda y cooperación de los funcionarios no docentes del centro educativo (quienes estaban a cargo de la música y muchos de ellos se integraron en las propuestas).

El alumnado manifiesta la buena onda de muchos docentes pero critica también la falta de involucramiento de otros a dicha propuesta.

Se reconoce la cooperación y elaboración (canilla libre de pizzas) de la comida para cada turno por parte del docente de Gastronomía Marcelo Bentancor quien acompañó la jornada y sus propuestas.

Se destaca la buena onda de los docentes, adscriptas (quienes llevaron adelante la jornada, educadoras (acompañaron y se integraron con los alumnos en las propuestas recreativas) y al equipo de Dirección que sin ellos no hubiera sido posible dicha jornada (se disfrazaron, se integraron en muchos juegos y respetaron el espacio de cada propuesta).

También reconocen que estuvo bueno el poder integrarse con los demás alumnos de la Escuela y con aquellos que formando parte de ella reciben cursos en locales externos a la Escuela.

“ESTUVO GENIAL, ESPERAMOS ANSIOSOS QUE SE PUEDA HACER OTRA JORNADA EN “HALLOWEN” O “PRIMAVERA “IGUAL O MEJOR QUE LA PASADA”

EVALUACIÓN DE LA JORNADA POR PARTE DEL GRUPO DE ADSCRIPTAS Y EDUCADORAS

POSITIVA: MUY BUENA ONDA Y SE LOGRO CUMPLIR CON LOS OBJETIVOS PLANTEADOS:

Objetivos General: Integración de todos los cursos de la Escuela, reforzando así el compañerismo, respeto y sentido de pertenencia.

Objetivos Específicos

- Se busca recuperar sanos hábitos recreativos con juegos que generan inclusión y fomentan la sana convivencia entre todos los integrantes de la Escuela (En esta jornada cada grupo deberá crear su bandera, su nombre y vestir con ropa de época (pelucas, blusones, etc.)
- Trabajar la importancia de la solidaridad, cooperación, respeto, la importancia de trabajar en equipo, reglas de juego y otros.

Se cumplieron con todos los objetivos planteados para la jornada.

Dicha jornada fue muy positiva se refleja en cada sonrisa e involucramiento de los alumnos.