

EXplORadores

Periódico Escolar

Universidad de Boyacá - Facultad de Arquitectura y Bellas Artes - Programa de Diseño Gráfico
Institución Educativa Silvino Rodríguez (Sede El Dorado)

Tunja, Boyacá - Noviembre de 2014 - Edición 10 - Distribución gratuita

UB Universidad de Boyacá

Rectora

Dra. Rosita Cuervo P.

Programa de
Proyección Social

Facultad de
Arquitectura y Bellas Artes

Decana

Arq. María Leonor Mesa

Programa Diseño Gráfico

Directora

D.G. Ana Milena Castro

Gráfica Digital

Diagramación

V Semestre

Docente

D.G. Nancy Quiroga B.

Estudiantes:

Luis Carlos

GONZÁLEZ RANGEL

Leandro Andrés

DÍAZ VARGAS

César Sebastián

RODRÍGUEZ ARIAS

Erika Fernanda

TORRES MENDOZA

Joseph David

MEDINA SALAMANCA

Brayan Camilo

LAVERDE CÁRDENAS

Diana Camila

CUERVO PEDROZA

Yerson Nicolás

CIFUENTES SÁNCHEZ

Fernanda Lisseth

PACHÓN MENDOZA

Camilo Andrés

VELÁSQUEZ GUTIÉRREZ

Karen Lorena

ÁLVAREZ MORALES

10 Ediciones de experiencias significativas



Exploradores llegó a las diez ediciones y como proceso ha sido una experiencia significativa para todo el grupo de trabajo, ya que a lo largo de estos cinco años se han generado buenas prácticas que han contribuido a que el proyecto de diseño social tenga "un impacto demostrable y tangible" ya que ha contribuido a mejorar la calidad de vida de los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Silvino Rodríguez sede El Dorado.

Durante estos cinco años se han desarrollado prácticas concretas donde a partir de la enseñanza - aprendizaje, se aborda esta comunidad para aportar herramientas que permitan mejorar competencias lectoras. El Silvino Rodríguez ha brindado un espacio excepcional, donde se ha integrado el mundo cotidiano con el mundo de la academia, donde a partir de compartir con la comunidad se reconocen las situaciones sociales en las que se puede aportar para establecer una relación efectiva entre el diseño, comunidad y contexto. Exploradores es el resultado de un trabajo efectivo en conjunto entre las diferentes comunidades que hacen posible este proyecto.

¿Qué es Geempa?

Instituto Educativo Silvino Rodríguez (Sede F.D. 1do)

Geempa no enseña la respuesta, sino la pregunta

Institución Educativa Silvino Rodríguez (Sede El Dorado)

Geempa no enseña la respuesta, sino la pregunta >>>

El método Geempa es originario de Brasil, creado por una Alumna del psicólogo suizo Jean Piaget, uno de los educadores más sobresalientes de nuestro tiempo. Matemática de profesión, es un símbolo latinoamericano de innovación y creación.

Su base es el juego como estrategia para la enseñanza y el aprendizaje de la lectura y la escritura, mediante el reconocimiento de las palabras pasando a una producción escrita y relacionando imágenes con palabras y también con letras cursivas.

El alumno construye el pensamiento.

“El alumno construye el pensamiento”

Es una estrategia que tiene muchas herramientas: donde niños y jóvenes hacen contacto con todas las letras y con cualquier palabra; de esta manera se aprende simultáneamente a partir de la interacción con los otros y de la riqueza de los intercambios.

Esther Pilar Gross creó junto con más profesores, el "Grupo de estudios sobre educación, metodología y acción" (GEEMPA siglas en portugués), es empleado en Brasil desde 1982 y en Colombia desde el 2005. El método utiliza principalmente la lúdica de la enseñanza, para activar los procesos de producción escrita, lectura comprensiva, pensamiento lógico - matemático y convivencia pacífica, en comparación con el antiguo método tradicional basado en la memoria. Geempa es un sistema flexible y busca la creación de un pensamiento crítico y constructivo.

Actividad: El cachorro quiere ir a su casa. Para ayudarlo a llegar, encierra los dibujos que no estén repetidos. Une los dibujos que encerraste y descubre el camino.

El cachorro quiere ir a su casa. Para ayudarlo a llegar, encierra los dibujos que no estén repetidos. Une los dibujos que encerraste y descubre el camino.



Las ventajas de Geempa!

Con el método tradicional los estudiantes aprenden mediante la repetición y asociación, es decir, aprenden repitiendo el uso de las sílabas como ma-me-mi-mo-mu y se relacionan con una imagen, este método ha perdido interés por parte de los niños y se limita al aprendizaje de memoria. Por el contrario Geempa fue pensado no sólo para facilitar el aprendizaje, sino también para potencializar sus capacidades.

El uso de dinámicas capta con mayor facilidad la atención de los niños, los ayuda a concentrarse y en lugar de enseñar palabras sueltas, se usa el contexto en que se encuentran para que empiecen a conocerlo a fondo y a entender lo que sucede a su alrededor. Leen textos acerca de lo que ellos hicieron, aprenden a escribir su nombre y el de sus compañeros, también se usan temas del interés de los niños como el fútbol, los juegos y lugares que visitan. Con el paso del tiempo y para mejorar sus capacidades no se realizan dictados, no tienen que copiar lo que otros escriben, se les motiva a escribir lo que

Exploradores



saben y piensan, con el fin de potencializar la capacidad de expresión y que desde pequeños desarrollen puntos de vista propios.

Geempa supera al método tradicional en las ventajas que posee a largo plazo, los estudiantes aprenderán con rapidez a explotar sus capacidades, el desarrollo de su curiosidad hacia su entorno y el entendimiento que requieren a medida que crecen y se integran a la sociedad.



Cuadernos



Cuaderno de Producción

Este cuaderno tiene como objetivo el seguimiento del avance en escritura y lectura de él o la estudiante. es muy importante que este cuaderno permanezca en el aula, no debe ser llevado para la casa, pues los padres tienden a corregirlo, criticarles, borrarles o algunos les hacen lo que no terminaron.

El cuaderno es uso exclusivo del estudiante: el maestro le pregunta que lea lo que escribió ahí, y va siguiendo la lectura, inicialmente lo hace de manera informal y de memoria recordando lo que escribió e inventando, y a medida que va avanzando en la didáctica hay mayor coherencia y concordancia.

En el cuaderno, EL DOCENTE no debe corregir, marcar, tachar, borrar, ni contaminar de ninguna manera su trabajo de producción, con el tiempo, él mismo, al leer encontrará sus errores iniciales y a su criterio decidirá si los corrige o los deja así.

Cuaderno de Tareas

En este cuaderno consignaremos palabras, frases, y podemos hacer seguimiento a las fichas didácticas trabajadas en clase.

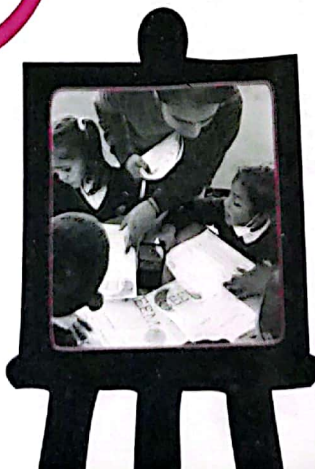


Cuaderno Diccionario

Este es un cuaderno que está dispuesto en sus páginas marcadas con el alfabeto como si fuera un diccionario, cada RÓTULO va en letra imprenta, cursiva, MAYÚSCULA y minúscula. Donde escriben las nuevas palabras que conocieron, palabras significativas para él y las palabras alfabetizadoras de cada uno de los contextos semánticos trabajados. Éste se lleva con mucha pulcritud, muy bien escrito, con ortografía y letra legible. En este cuaderno el

maestro puede pedir a los estudiantes que corrijan cuando está mal escrita la palabra.

Busea las siguientes palabras en la sopa de letras



Abecedarios

Los abecedarios, son ayudas didácticas para reafirmar las actividades planeadas. En geempa los que más se utilizan son:

Abecedario de pared

Este es un abecedario que se hace del tamaño de una hoja de papel bond o craff, y ubicamos ahí todo el alfabeto tanto en letra mayúscula y minúscula de manera vertical, se hacen cuadros dejando espacios en blanco horizontalmente para que en las distintas actividades los estudiantes ubiquen las palabras según su letra inicial y la escribirán ahí.



inicial. También para realizar dictados, o que ellos busquen palabras y las ubiquen ahí y según criterio e imaginación del docente.

Fichas didácticas

El trabajo de un contexto semántico implica actividades de lectura y escritura trabajadas en las fichas didácticas, también denominadas fichas de actividades o guías de trabajo, éstas son elaboradas por los docentes para ser desarrolladas por los estudiantes.

Generalmente las fichas didácticas son fotocopias que después de su desarrollo el estudiante guarda en una carpeta personal.

Las fichas didácticas son un recurso imprescindible dentro de la didáctica, su función principal es reforzar el aprendizaje que se obtiene del juego y reafirmar su aprendizaje, se realizan según las necesidades del grupo y la meta diaria.

Abecedario de hoja

Es una hoja donde se encuentra en forma vertical todo el alfabeto y en las actividades planeadas dispuestas por la profe se pueden utilizar para ubicar las palabras alfabetizadoras, de acuerdo a su letra

Sopa de LETRAS

CASA, CAZA, SOL, ZETA, SETA, LUNA, BARRIL, GATO, ANIMAL, PERRO, LUZ, COFRE, HOJA, OJOS, CABELLO

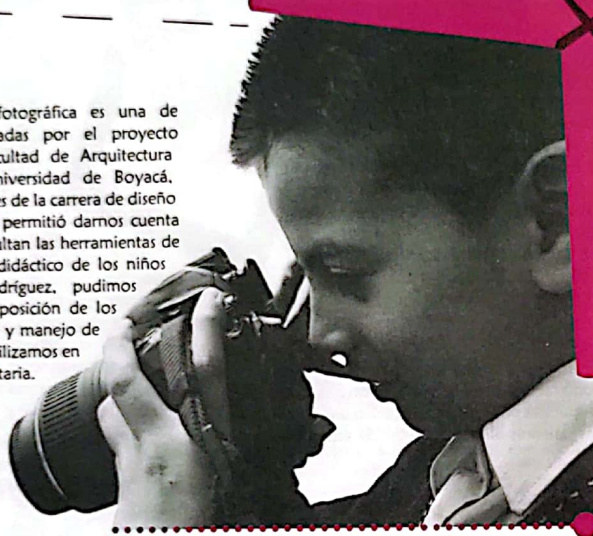
C	O	F	R	E	S	M	H	O	C	A	B	E	L	L	O	M	R	E	R	N	O	A
P	T	S	O	I	P	E	R	R	O	D	V	B	U	N	S	U	A	O	N	A	N	
D	O	J	D	S	A	I	O	L	G	M	S	A	E	K	E	O	I	L	L	I	B	
E	L	U	N	A	I	E	S	L	U	Z	I	R	H	A	T	Z	A	L	T	S	I	M
O	M	T	R	R	M	Z	E	T	A	A	R	R	L	G	A	T	O	R	C	O	O	
U	S	T	O	T	R	N	A	O	S	I	E	I	E	M	M	S	A	F	O	D	B	
N	A	N	M	E	E	X	H	O	J	A	Y	L	C	N	A	Y	N	R	R	N	O	
O	L	A	A	N	E	S	O	L	S	N	A	D	A	R	D	O	O	J	O	S	R	
R	S	I	H	A	T	O	L	A	I	Z	N	E	Z	S	Z	O	O	J	I	C	M	
C	A	S	A	S	L	A	A	I	E	G	O	K	A	U	P	C	A	B	A	L	L	



SEMILLA

FOTOGRAFICA

El proyecto semilla fotográfica es una de las vertientes generadas por el proyecto estudiantil de la Facultad de Arquitectura y Bellas Artes de la Universidad de Boyacá, desarrollado por estudiantes de la carrera de diseño gráfico. Este proyecto nos permitió darnos cuenta de lo provechosas que resultan las herramientas de diseño en el aprendizaje didáctico de los niños del Colegio Silvino Rodríguez. Pudimos potencializar la buena disposición de los niños frente al aprendizaje y manejo de los recursos técnicos que utilizamos en nuestra formación universitaria.



¿En qué consistió nuestro taller semilla fotográfica?

En poco más de un siglo de existencia, la fotografía se ha convertido en algo casi inseparable de nuestras vidas. Infinitas imágenes se cruzan a diario con nosotros, anunciando, informando y a veces también manipulando múltiples y variados mensajes. Hoy día, la fotografía es un lenguaje audiovisual con características propias y muy arraigado en toda la población.

Se utilizó la fotografía como herramienta para que los niños pudieran experimentar el ver de otra forma lo cotidiano. La intención se cumplió, encontramos resultados grandiosos al dar la oportunidad a los niños de hacer fotografías con equipo semi-profesional y a su vez que puedan conocer y entender mejor estas cámaras.

De allí concluimos que lo más importante en la creación de diseño, aparte del estudio y la correlación con los espacios, son los puntos de vista, se pudo observar que la colección fotográfica

propuesta por los niños en su propio entorno nos enseña a relacionar la manera de ver las cosas y de representarlas gráficamente.

El lenguaje fotográfico puede ofrecer en la planificación didáctica un recurso visual de amplias posibilidades educativas por su enorme popularización, unido a su fuerte carga motivacional, sus potencialidades para la investigación del entorno, el estudio del medio...etc. La fotografía además nos permite entender cómo los niños interpretan y construyen la realidad. Es, al mismo tiempo, un documento de gran valor didáctico y una privilegiada herramienta de trabajo para los alumnos.

Poder observar la más pura expresión de la inocencia, sonreír y llenarse de alegría por poder tomar una fotografía a su entorno, poder ver las caras de sus amigos a través de un lente fotográfico dejando a un lado la escritura y la lectura, fue una experiencia única e inolvidable.

COLECCIÓN FOTOGRAFICA

CREADA POR LOS ESTUDIANTES

Fotografía: Johan Valero



Fotografía: Ubert Cruz



Fotografía: Steven Suárez



Fotografía: Samy Molano



Fotografía: Rafael Adonis

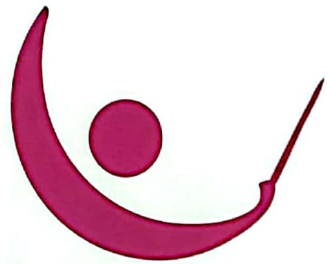


Fotografía: Nicole Carmona



Este proyecto nos hizo darnos cuenta de lo provechosas que resultan las herramientas de diseño en el aprendizaje didáctico de los niños del Colegio Silvino Rodríguez





Batuta®

FUNDACIÓN NACIONAL BATUTA

Por: Joseph David MEDINA, Yerson Nicolás CIEQUENTES y Camilo Andrés VELÁSQUEZ

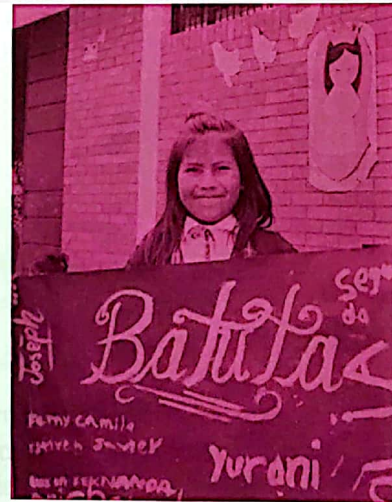
La Fundación Nacional Batuta fue creada en 1991 por iniciativa del Gobierno Nacional en alianza con la empresa privada. Ana Milena Muñoz de Gaviria, Primera Dama de la Nación en la época, lideró el proyecto que tuvo como modelo inspirador a El Sistema de Venezuela, gracias a la asesoría directa y el acompañamiento del maestro José Antonio Abreu.

El objetivo principal de los fundadores fue fortalecer e incrementar el disfrute, la práctica y la enseñanza de la música en el país y generar mayores oportunidades para el ejercicio de los derechos culturales de los niños y niñas colombianos.

El Sistema Nacional de Orquestas Sinfónicas Juveniles e Infantiles - Batuta ha permitido implementar proyectos de formación orquestal y desarrollar de manera importante su presencia en el país con la cooperación de las organizaciones departamentales Batuta: Fundación Batuta Caldas, Corporación Batuta Risaralda, Corporación Batuta Huila, Corporación Batuta Amazonas y Corporación Batuta Meta.

La Fundación Nacional Batuta contribuye significativamente al mejoramiento de la educación musical en Colombia, no solamente a través de su proyecto educativo sino también, desarrollando talleres de capacitación para profesores, directores y luthiers de todos los proyectos sinfónicos del país, en alianza con instituciones públicas y privadas, permitiendo a la vez, el crecimiento y sostenibilidad de la actividad orquestal del Sistema.

Texto tomado de <http://www.fundacionbatuta.org/batuta/quienes-somos-0#sthash=uoC3kd.dpuf>



Ayudados por la iniciativa de la Fundación Batuta, la cual pretende fortalecer e incrementar la práctica y la enseñanza por medio de la música, entonces nosotros como diseñadores gráficos, quisimos involucrar las artes gráficas con la música, para ello realizamos un ejercicio en el que los niños del Colegio Silvino Rodríguez, expresaban los pensamientos y emociones generadas por la música a través de la gráfica.

El ejercicio consistió en que los niños debían escuchar diferentes géneros musicales. Ellos debían identificar los diversos instrumentos musicales que podían reconocer al escuchar las canciones y posteriormente plasmarlos gráficamente a través de pintura sobre papel, además los estudiantes también podían plasmar los pensamientos que les transmitían las diferentes letras y ritmos de estas canciones.





La ciencia es algo muy divertido, porque nos permite entender todo lo que pasa. Seguro que te gustaría entender por qué la Tierra, que es como una pelota, gira alrededor del Sol, o por que la calefacción hace calor, o cómo es que se mueve un carro... Seguro que algunas cosas ya las sabes o las has estudiado en el colegio, pero quieres saber más. Todo lo que pasa a nuestro alrededor tiene una explicación. En ocasiones la sabemos y en otras no. Para ello existen los científicos. Los científicos son las personas que se dedican a entender el mundo y a explicarnos cuáles son las normas que existen en éste. Y constantemente están buscando una explicación a todo aquello que no entendemos.

Qué es la Ciencia?



Los científicos son importantes, porque conociendo estas normas que mueven el universo podemos construir cosas como carros, hacer que un campo de papas, produzca muchas más papas con el mismo terreno, podemos jugar con el Xbox o el Playstation, o podemos construir plástico con el que hacer Celulares. Sin ciencia no hay carros, tendríamos seguramente hambre porque habría pocas papas, no existiría el Xbox o el Playstation y, lo peor, no tendríamos Celulares o muñecas.

Qué es la Electricidad Estática?

El término electricidad estática se refiere a la acumulación de un exceso de carga eléctrica en una zona con poca conductividad, un aislante, de manera que la acumulación de carga persiste. Los materiales con los que tratamos en nuestra vida diaria están formados por átomos y moléculas que son eléctricamente neutros porque tienen el mismo número de cargas positivas (protones en el núcleo) que de cargas negativas (electrones alrededor del núcleo).

(Cienciaprimaria.blogspot.com)
(es.wikipedia.org/wiki/Electricidad_estatica)

PELOS PARADOS!!

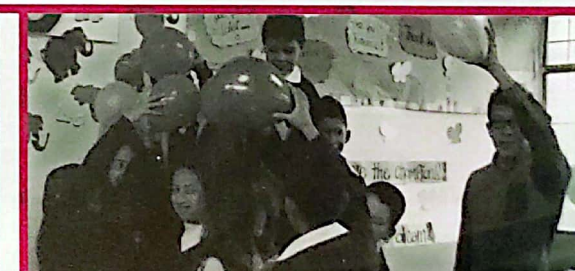
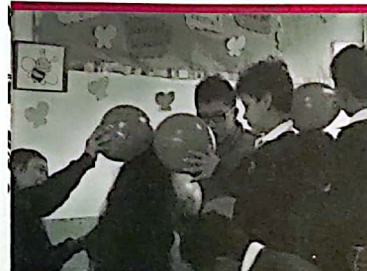
Cuando hicimos la actividad con los niños de quinto de primaria, observamos que responden fácilmente a preguntas como: ¿Qué es la ciencia? o ¿Qué es la Electricidad Estática?. "Pelos Parados" fue la actividad que puso en aplicación, para por medio del juego y la diversión reafirmar su conocimiento.



Toda la actividad estuvo basada en la experiencia que los niños vivieron al visitar Maloka: el centro de aprendizaje científico por medio del juego. Allí aprendieron y vivieron momentos únicos e inolvidables. Por eso "Pelos Parados" buscaba que a través del juego reconocieran conocimientos y vivieran una experiencia diferente y especial.

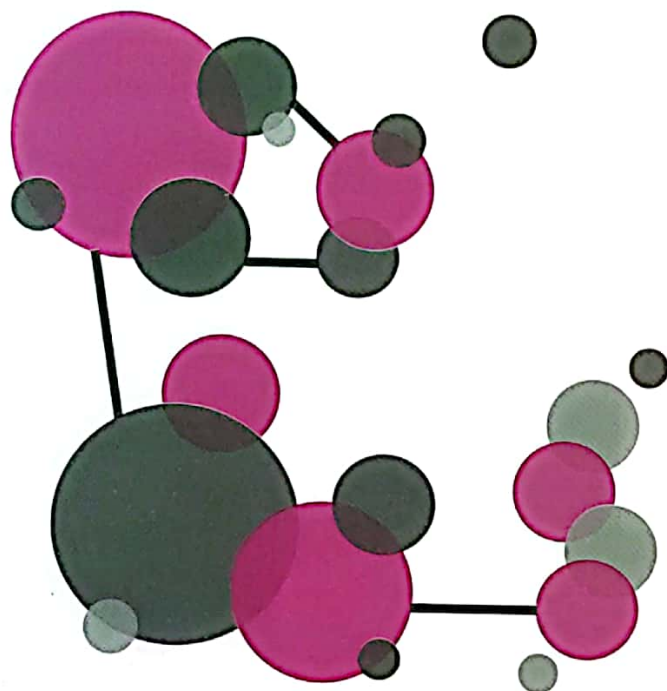


La actividad consistía en generar cargas opuestas entre un globo (al ser rozado con el cabello) y el cabello mismo, el cual generaba que se levantara. La actividad produjo tanta emoción que se generó un concurso entre dos equipos, el que lograra "parar" el pelo de una chica más alto ganaría. Al final las risas, los aprendizajes y la competencia entre equipos hizo de "Pelos Parados" una experiencia especial incluso para nosotros mismos.





Tiempo para Pensar...



Electricidad
Electrostática
Átomos
Neutrones
Protones
Negativo
Positivo

Diversión
Aprender
Conocimiento
Lupa
Tubos de ensayo
Ácidos

Laboratorios
Pipetas
Microscopio
Energía
Repeler
Cargas

A	W	F	C	G	O	T	N	E	I	M	I	C	O	N	O	C	A	C	F
N	H	J	T	D	G	S	T	J	V	F	R	E	L	E	P	E	R	K	V
N	D	C	A	R	G	A	S	G	H	U	Y	T	R	S	V	B	H	A	H
E	C	A	R	F	O	I	P	O	C	S	O	R	C	I	M	V	D	T	S
U	V	V	D	G	N	E	G	A	T	I	V	O	S	D	S	D	D	O	A
T	F	F	L	Q	D	R	T	Y	V	M	H	S	A	D	A	Q	N	M	M
R	F	W	Q	U	F	E	N	E	R	G	I	A	Q	D	G	X	O	O	X
O	A	T	G	D	P	T	H	C	J	X	B	B	I	D	T	F	I	S	B
N	L	A	D	G	H	A	H	K	U	W	Q	C	S	D	B	Q	S	G	H
E	A	N	J	K	O	U	T	D	B	J	I	X	D	V	G	C	R	S	G
S	B	S	G	H	J	A	Q	E	U	R	X	F	J	K	W	G	E	S	G
V	O	H	I	E	G	S	Q	R	T	Q	D	A	S	F	H	J	V	I	V
G	R	O	Y	C	E	L	E	C	T	R	O	E	S	T	A	T	I	C	A
Q	A	V	H	F	J	S	E	Q	Y	C	K	L	M	N	O	F	D	L	P
T	T	I	R	Y	T	L	Q	P	I	P	E	T	A	S	C	Q	O	M	R
B	O	T	T	I	E	J	G	I	M	A	C	I	D	O	S	N	L	I	E
D	R	I	G	O	X	F	D	K	J	P	A	W	T	C	M	I	W	W	N
C	I	S	S	V	C	E	I	G	H	K	G	O	K	A	A	A	S	T	D
Z	O	O	C	N	H	S	E	N	O	T	O	R	P	F	X	J	F	G	E
D	S	P	Z	S	K	W	O	J	M	L	P	U	M	T	S	K	Q	H	R
A	G	T	U	B	O	S	D	E	E	N	S	A	Y	O	O	O	A	I	L