

PROYECTO INSTITUCIONAL  
COLEGIO SAN PATRICIO  
“MÁS CONECTADOS, MENOS  
COMUNICADOS”

NIVEL PRIMARIO

## **TÍTULO:** "Más conectados, menos comunicados".

*"La comunicación es un proceso social que estriba en transmitir y circular información, es decir, un conjunto de datos, donde es indispensable que el emisor y receptor compartan el mismo código lingüístico para llevar a cabo el proceso de decodificación eficazmente. En ese sentido, en todo acto comunicativo se parte de una información definida como libre compartida, la cual, en el fondo, construye la realidad social."* Pio Ricci Bitti

### **Diagnóstico:**

Vivimos en una realidad en la que la tecnología transforma con rapidez el estilo de la comunicación humana, la cual cada vez se ve más mediatizada por medios mecánicos y electrónicos. Por un lado, esto permite la comunicación a grandes distancias y con un gran número de personas, por otro, no consiente toda la riqueza y posibilidades que se derivan de la comunicación cara a cara.

Observamos dificultades en algunos aspectos de la comunicación: cada vez se utiliza menos el diálogo como recurso para la solución de conflictos, cuesta respetar los tiempos de escucha y registrar lo que el/la otro/a está haciendo, pretendiendo una atención de manera inmediata. Al mismo tiempo, notamos dificultades en la resolución autónoma de diversos conflictos, requiriendo siempre la intervención del/ adulto/a.

Descubrimos la necesidad y las dificultades que presentan los alumnos y las alumnas para comunicarse por medio de la escritura y la oralidad, presentando obstáculos en la claridad en los mensajes.

### **Fundamentación:**

La educación actual enfrenta el desafío de trascender los modelos tradicionales para dar lugar a experiencias de aprendizaje significativas y transformadoras. En este contexto, la incorporación de la dimensión lúdica y la concepción del aprendizaje como un viaje de exploración emergen como enfoques fundamentales para fomentar la creatividad, la participación activa y la reflexión crítica en los procesos educativos.

La dimensión lúdica es una característica inherente al ser humano que se manifiesta a lo largo de toda su evolución. El juego, la imaginación y la espontaneidad no solo generan placer y alegría, sino que también constituyen un trampolín hacia la creatividad, la resolución de problemas y la exploración del mundo desde una perspectiva más libre y auténtica. Desde esta perspectiva, la escuela debe promover ambientes donde la lúdica no sea un recurso marginal, sino un eje central en la construcción del conocimiento.

Para el ser humano es imposible no comunicarse. Existen formas verbales y no verbales de expresión que matizan lo que decimos. Sin embargo, diversas circunstancias pueden dificultar una comunicación efectiva, como la falta de tiempo, el mal uso de las nuevas tecnologías, entornos inadecuados o la imposibilidad de reconocer la subjetividad del otro. La comunicación debe considerarse un proceso intersubjetivo en el que cada sujeto es escuchado y comprendido en su totalidad.

Desde esta mirada, la escuela debe ser un espacio donde la comunicación no solo sea una herramienta de enseñanza, sino también una forma de construir vínculos significativos y acuerdos de convivencia basados en el respeto, la escucha activa y la autonomía. Siguiendo el pensamiento de Martín Buber, la verdad no está en nosotros, sino entre nosotros, en la relación que establecemos con los demás. Por ello, se busca que la comunicación dentro del ámbito educativo sea un puente para el aprendizaje conjunto, el pensamiento crítico y la cooperación.

Autores como Galeano, Freire y Bauman, este proyecto institucional busca abrir nuevos territorios de enseñanza donde la lúdica, la comunicación y la exploración del aprendizaje permitan ampliar miradas, generar vínculos significativos y desarrollar procesos educativos inclusivos y democráticos. A través de esta propuesta, se pretende desafiar las estructuras tradicionales de enseñanza, promoviendo metodologías que fomenten la autonomía, el pensamiento crítico y la creatividad como pilares fundamentales en la formación de los sujetos.

En definitiva, este proyecto invita a docentes y estudiantes a "ser en el viaje", a construir conocimiento de manera activa y significativa, a jugar como forma de aprender y a desafiar los límites de lo establecido para crear espacios educativos más libres, inclusivos y transformadores.

Saber qué nos ocurre a nosotros mismos (y a los demás cuando nos lo cuentan), es importante para las relaciones empáticamente sanas.

Un eje esencial es enseñar a escuchar activamente, a auto observarnos y a expresarnos de forma proactiva, para ello hay que crear espacios adecuados, sirviendo a los maestros/profesores/directivos de modelos "comunicativos". Nada fácil: pero el "modelaje" en la infancia, es la forma más segura y directa de aprender. Si esto se realiza de forma segura, podemos "nombrar" lo que sentimos, lo que queremos, lo que no queremos, lo que nos ocurre o se nos ocurre. Y una vez "nombrado", poder comunicárselo a otros, de forma no violenta, asertiva y clara.

### **Objetivos generales:**

- Fomentar una educación de las nuevas generaciones cuyo objetivo sea la formación de espectadores, oyentes y lectores críticos.
- Mejorar la comunicación entre la escuela, las familias y los estudiantes para fortalecer la colaboración y el apoyo mutuo.
- Fortalecer la comunicación institucional entre el equipo directivo, personal docente y no docente, y entre los diferentes niveles.
- Fomentar un ambiente de confianza mediante una comunicación abierta y accesible.
- Continuar una cultura de inclusión y diversidad a través de una comunicación respetuosa y sensibilizada.
- Trabajar los vínculos entre pares para lograr disminuir los conflictos, poner el foco en la comunicación, la gestión de emociones y reflexión de las consecuencias de las acciones realizadas.
- Fomentar actividades que impliquen el debate y la búsqueda de soluciones a los conflictos que surjan.

**Desarrollo del Proyecto Institucional por áreas, cursos y/o ciclos.**

La siguiente es la descripción de los subproyectos por áreas, curso o ciclos; que se detallen por separado no significa que algunos de ellos no se vayan a abordar de forma interdisciplinaria. Pueden surgir cambios en los proyectos de acuerdo a los intereses del grupo.

- Juega; Siente y Comunica" 1° a 6° año del Nivel primario, Turno Tarde
- "El reino del tacto" 1° B
- "El concierto de los sonidos" 2° B
- Proyecto: "Aprendiendo a Comunicarnos con las manos" 3° A
- "Aromas y recuerdos" 3° B
- "El delicioso mundo de los sabores" 4° B
- "Mirar con otros ojos" 5° B
- "Integrando los cinco sentidos" 6° B
- "Comunicándonos al infinito y más allá" 2° A
- "Comunicamos el conocimiento en Matemáticas y Ciencias Naturales" 5° A y 6° A
- "Hiperconectados" 4° A
- "¿Cómo nos comunicamos?"

**Evaluación:**

- Evaluar periódicamente la efectividad de las estrategias de comunicación implementadas y ajustarlas según sea necesario para lograr los objetivos establecidos.
- Diagnóstica, de ajuste y final que acompañen la valoración de los aprendizajes de los contenidos de las áreas conceptuales en el aspecto individual, grupal y de la enseñanza del docente, según el Proyecto Institucional.
- Se realizará durante todo el año en forma continua y al finalizar el ciclo lectivo se observarán fortalezas, debilidades y resultado final de la realización de cada proyecto; a través de diferentes instrumentos como espacios de diálogo; rúbricas, informes, y la producción final en la "Feria de Ciencias 2025" y en el "Café Literario 2025".

**Bibliografía**

<https://es.scribd.com/document/458329026/85669442-ricci-bitti>

Ley Nacional N° 26.150. 2006.

Ley Nacional N° 26.206. 2006.

Diseño Curricular Nivel Primario.

“El aula: un espacio para aprender a decir y a escuchar” Ed HomoSapiens

(Lumen, 1999)“El Cuerpo en juego” Edgardo Tripodi- Gabriel Garzón. Ed Lumen