

Consudec

Santillana



PÁGINA EDUCATIVA

SUPLEMENTO ESPECIAL DEL PERIÓDICO CONSUDEC

AÑO 1 / N° 1
Marzo 2002

Editor responsable
Padre Hugo Salaberry

Vice editor honorario
Lic. Enrique Torrendell
(Presidente FITV)

Coordinador pedagógico
Prof. Jorge Ratto

Coordinador de edición
Prof. Carlos A. Ferraro

Coordinador de producción
Carlos M. Iglesias

Coordinadora de
Programas Educativos
FITV
Lic. Virginia Martínez

Contenidos, diseño,
realización y producción
Ediciones Santillana S. A.
Colaboración especial
Lic. Laura Calderón

Página Educativa es
una propuesta
pedagógica de CONSUDEC
y Ediciones Santillana

Derechos Reservados.
Registro de la propiedad intelectual
en trámite.
Prohibida su reproducción
total o parcial.
Bs. As., Marzo 2002.



Los contenidos de Lengua y Matemática en EGB1: desde una propuesta lúdica

¿Jugamos o aprendemos?

El juego es una pieza fundamental en el desarrollo integral del niño, ya que le permite conocer e interpretar la realidad. Desde una mirada pedagógica, puede ser considerado como una herramienta para la enseñanza y como un facilitador para el aprendizaje, pues permite al docente indagar sobre los conocimientos que los alumnos poseen y promover la integración con otros contenidos para evaluar, así, actitudes y procedimientos.

Pág. 4



39° Curso de Rectores

Nuestro compromiso: reconstruir la Nación desde la educación

Entre el 04 y el 08 de febrero de 2002 se llevó a cabo el 39° Curso de Rectores en la Facultad de Derecho (UBA). Allí se trató el tema de ¿Cómo mejorar los resultados de la Escuela Media?, en un momento tan difícil como el que atraviesa nuestro país.

Pág. 2



XXI: El Siglo de la Nutrición Educación para la salud: alimentación y nutrición

Los contenidos vinculados con la alimentación ofrecen múltiples oportunidades para desarrollar en el aula. La expectativa del docente será lograr el aprendizaje sistemático de buenas conductas y la adquisición de adecuados hábitos alimentarios en los alumnos.

Pág. 10

DECLARACIÓN DEL 39° CURSO DE RECTORES

Nuestro compromiso: reconstruir la Nación desde la educación



Entre el 04 y el 08 de febrero del corriente año, la Comisión de Educación del Episcopado junto al CONSUDEC convocamos al 39° Curso de Rectores. Las deliberaciones se desarrollaron en el predio de la Facultad de Derecho de la Universidad de Buenos Aires. Educadores de escuelas públicas de gestión estatal y no estatal, provenientes de todo el país, abordamos la difícil cuestión de "¿Cómo mejorar los resultados de la Escuela Media?"

Al sentirnos interpelados por el momento crucial que vive nuestra patria, sabemos que no habrá futuro si no mejoramos nuestra educación. Por eso, nuestro compromiso es trabajar para:

1. *Dar unidad de sentido a nuestro sistema educativo.*
2. *Otorgar máxima prioridad a la educación como política de estado.*
3. *Devolver a la escuela la relevancia cultural para consolidar, de esta manera, nuestra identidad.*
4. *Brindar, con equidad, educación para todos, en especial a débiles y excluidos.*
5. *Profundizar el ejercicio de la libertad de enseñanza para liberar el potencial educativo argentino.*
6. *Dotar a la escuela de gestión estatal y de autogestión pedagógica/administrativa.*
7. *Implementar un sistema nacional de evaluación con calidad, confiable e independiente.*
8. *Fortalecer la familia, ya que sin ella no hay Nación.*
9. *Promover la corresponsabilidad educativa de las organizaciones intermedias y de los medios de comunicación.*
10. *Optimizar el presupuesto educativo, haciéndolo transparente y restando partidas a la burocracia administrativa, siempre que sea la escuela la que se priorice.*
11. *Dedicar los mejores recursos a la profesionalización docente, con la necesaria evaluación que a ella atañe.*
12. *Aumentar la escolarización con más días de clase, para que los reclamos no signifiquen dejar de impartir enseñanza ni claudicar la misma.*

Nos comprometemos, formalmente, a iluminar nuestro accionar con los principios que enunciamos aquí, difundiendo y defendiéndolos. Debemos denunciar su omisión en el ámbito que corresponda. Por eso, invitamos a toda la sociedad para que se adhiera a éstas, nuestras aspiraciones educativas.

Bs. As., 08 de Febrero de 2002

La Escuela Media: ¿cómo mejorar sus resultados?

•Al inaugurar el 39º Curso de Rectores, el R.P. Hugo Salaberry, S.J., presidente del CONSUDEC, señaló la importancia de impartir una "educación humana abierta a la trascendencia, para despertar en el educando la conciencia del saber y del deber. En medio de este momento tan complejo y crítico, apostamos a la educación porque tenemos conciencia de que ella puede aportar un servicio clave a la sociedad."

•El Profesor Alfredo van Gelderen, académico de número y secretario de la Academia Nacional de Educación, en su conferencia *La persona del docente*, destacó que "se impone una actitud prospectiva que implica educar para el cambio. Educar para el cambio no quiere decir educar para la indefinición, la volubilidad, la ausencia de compromiso, la búsqueda constante de la novedad insustancial. Educar para el cambio significa dotar de la necesaria apertura para ver e interpretar lo di-



El representante del Vaticano, Monseñor. Pittau dialoga con Mauliún.

ferente, la aptitud para percibir lo valioso en medio de aquello que lo puede oscurecer, la indispensable abnegación para abandonar recursos que han perdido validez. En síntesis, desarrollar la capacidad de discernir con sinceridad y firmeza los valores que se han de rescatar y preservar en medio de las vicisitudes."

•En su exposición sobre *La escuela católica ante los desafíos del tercer milenio*, Monseñor Giuseppe Pittau –secretario de la Sagrada Congregación para la Educación Católica y enviado especial del Vaticano– enfatizó que " la expectativa para el cristiano es la expresión y el acto de una virtud teologal: la esperanza. Esperar es aguardar a Dios. Cuando uno se desanima no es nunca porque haya esperado demasiado o deseado demasiado, sino al contrario, siempre será porque no se ha esperado lo suficiente o porque no se ha puesto la esperanza en lo alto."

TALENTOS PARA LA VIDA







FUNDACIÓN
TALENTOS PARA LA VIDA
mens sana in corpore sano

MES	FECHA DE PRESENTACIÓN DE LOS TRABAJOS	LOS TALENTOS SON	NIVEL PRIMARIO [E.G.B. I - E.G.B. II]	NIVEL SECUNDARIO [E.G.B. III - POLIMODAL]	NIVEL TERCIARIO - UNIVERSITARIO
MARZO	5 Marzo al 5 Abril	DIMOCRACIA + LIBERTAD + JUSTICIA + INDEPENDENCIA	Dibujo	Ensayo Literario	Fotografía
ABRIL	9 al 30 Abril	PUREZA + HONESTIDAD + HIDALGUÍA + NOBLEZA	Ensayo Literario	Fotografía	Dibujo

Cualquier Institución Educativa que tenga alumnos entre 7 y 25 años, puede participar en alguna de las tres categorías: fotografía, dibujo y ensayo literario. Todo lo que hay que hacer es sacar una foto, hacer un dibujo o escribir un ensayo literario sobre los Talentos para la Vida que se desarrollan mensualmente.

Las Instituciones Educativas envían en un sólo paquete los trabajos de los estudiantes sin que sea obligatoria la participación todos los meses del ciclo lectivo. Recibirán un diploma oro, plata y bronce los tres primeros premios de cada categoría y 10 menciones especiales en cada disciplina. Juntos con estos premios, los ganadores recibirán otros premios de las empresas auspiciantes.



Los contenidos de Lengua y Matemática en EGB1: desde una propuesta lúdica

¿JUGAMOS O APRENDAMOS?



"Las situaciones lúdicas no son mágicas. Su presencia en la enseñanza no resuelve el problema de la buena enseñanza pero pueden ofrecer un terreno fértil para empezar a pensarla." (Patricia M. Sarlé)

Los fundamentos que no pueden faltar

El juego es una pieza fundamental en el desarrollo integral del niño. Sabemos que, a partir de esta actividad, conoce e interpreta la realidad. Muchos especialistas afirman que es importante y conveniente realizar juegos en el aula. El mismo está ligado al aprendizaje puesto que implica el desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización.

Podemos analizar y estudiar el tema desde varias perspectivas. El juego ha sido objeto de estudio de diferentes disciplinas: la psicología, la pedagogía, la antropología, etcétera. Algunas de las características, comúnmente aceptadas por ellas, son:

- Es placentero.
- Tiene un fin en sí mismo.
- Exige la participación activa de los jugadores.
- Es un proceso creativo.

Consideraremos en este trabajo el tema del juego desde una mirada pedagógica ya que puede ser utilizado por el docente como una estrategia diferente y posible para plantear situaciones de enseñanza. Sabemos que los niños juegan naturalmente y que no necesitan del adulto (padres o maestros) para realizar esta actividad esencial.

Partiendo de la premisa de que el juego es una "pieza clave en el desarrollo infantil" y de que podemos utilizarlo como una herramienta metodológica, trataremos de imaginar qué lugar podemos darle en el salón de clase.

El juego es una pieza fundamental en el desarrollo integral del niño. A partir de esta actividad, conoce e interpreta la realidad.

El juego en el aula es una actividad que permite el desarrollo cognitivo y de actitudes personales/sociales como la autoestima, la confianza, la cooperación, la comunicación, el trabajo en grupo, la aceptación de las normas, etcétera.

Desde esta mirada, el juego que el docente propone con diferentes propósitos nunca es arbitrario, puesto que en la elección hay una intención pedagógica. Decimos que el juego es una herramienta para la enseñanza y un facilitador para el aprendizaje porque permite...



AL ALUMNO:

Aprender significativamente.

Adquirir diferentes tipos de contenidos:

- conceptuales;
- procedimentales;
- actitudinales.

Consolidar e integrar conocimientos.

Desarrollar la autoestima, la capacidad para trabajar en equipo y para resolver situaciones nuevas.

AL DOCENTE:

Ampliar y diversificar la propuesta didáctica.

Enseñar:

- conceptos;
- reglas;
- técnicas;
- estrategias;
- valores.

Evaluar actitudes y conocimientos.

Promover el pensamiento lógico, la creatividad y el desarrollo de estrategias.



Es una actividad que permite el desarrollo cognitivo y de actitudes personales/sociales. Es una herramienta para la enseñanza y un facilitador para el aprendizaje.

Existen varios tipos de juegos. En el aula, el docente puede proponer juegos conocidos por los chicos o inventar otros. Esta variedad le permitirá indagar sobre los conocimientos que los chicos tienen y las estrategias que utilizan para la resolución de situaciones problemáticas. A la vez, podrá funcionar como estrategia didáctica para promover la integración con otros contenidos y para evaluar actitudes y/o procedimientos.

Como en toda acción didáctica, es recomendable que el docente tenga claro en primer lugar cuál es su intencionalidad. Es decir, para qué propone o elige un juego determinado. Esto, indudablemente, lo enfrentará a sus objetivos de enseñanza. Luego, tendrá que analizar qué es lo que los niños harán con los contenidos que aparecen en dichas actividades lúdicas. Por ejemplo, si se trata de conceptos: reconocer, elaborar, comprender, identificar. Entonces, como en el tema de la evaluación, ello nos conduce a la necesidad de distinguir la intencionalidad, los contenidos y los procesos cognitivos u operaciones intelectuales involucrados en el juego.

Las ideas que construimos sobre el tema

Muchas veces pensamos que algunos temas se encuentran "cerrados". Es indudable que para lograr un enfoque renovado de nuestra propuesta en el aula, es necesario revisar las ideas que fuimos construyendo sobre ellos. A saber:

- a)"Se juega más en nivel inicial que en primaria."
- b)"Les propongo algunos juegos en los momentos en que el grupo está muy inquieto."
- c)"No se me ocurre ningún juego."
- d)"Los dejo jugando mientras termino de corregir."
- e)"A éste grupo sólo le gusta jugar."
- f)"En clase vamos a trabajar; para jugar está el recreo."
- g)"¿Para qué tanto juego?"
- h)"Además de jugar, tienen que aprender."

Discutir con los colegas, en la escuela, sobre algunas de estas frases puede convertirse en una buena reflexión para darle un sentido profesional a nuestras prácticas áulicas.

Algunas puntas para la tarea en el aula

¿Cómo convertir el juego en una herramienta didáctica?

- Indagar los tipos de juegos que los niños realizan: de mesa, en el patio, en el barrio, etc.
- Seleccionar, con criterios didácticos, aquellos que se adecúan a la edad, a los intereses, a las posibilidades que brindan la escuela o el salón de clase y a los contenidos de enseñanza y procesos cognitivos que se quieran priorizar. Es importante que los juegos no sean únicamente de azar. Deben poseer reglas sencillas y su desarrollo ha de ser corto.

¿Cómo trabajar los juegos con los alumnos?

- Elaborar, en forma conjunta, las reglas o la normativa necesaria para realizar cualquier actividad lúdica. Reflexionar acerca de la importancia y la necesidad de tener y cumplir con las normas. Si es necesario, escribir un reglamento general, aplicable a cualquier tipo de juego.
- Comunicar a los alumnos la intención educativa del juego (puede ser antes o durante el juego). Es decir, hacer partícipes a los alumnos de lo que van a hacer o de lo que hicieron, por qué y para qué.
- Explicar, detalladamente, en qué consiste el juego, cuáles son las reglas y los objetivos del juego. Es importante que todos los participantes com-



...el docente puede proponer juegos conocidos por los chicos o inventar otros. Esta variedad le permitirá indagar sobre los conocimientos que los chicos tienen y las estrategias que utilizan para la resolución de situaciones problemáticas. A la vez, podrá funcionar como estrategia didáctica para promover la integración con otros contenidos y para evaluar actitudes y/o procedimientos.

- Variar el tipo de juegos: grupales, de a pares, de mesa, en el patio, etc.
- Recolectar e inventariar los juegos ya conocidos. Se pueden comparar los juegos actuales con los que realizaban papás y abuelos.
- Inventar juegos con alumnos y/o padres.
- Invitar a papás y a chicos de otros cursos para que participen de estos encuentros. Pueden ser olimpiadas de matemática, jornadas de escritura, maratones de narraciones, juegos de mesa como Lotería de Palabras, Cartas o Dominó.
- Armar la juegoteca o el rincón de juegos. Esta actividad puede convertirse en un interesante proyecto áulico.

prendan qué tienen que hacer durante el mismo.

- Permitir a los alumnos la repetición de un mismo juego para posibilitar el desarrollo de estrategias o la recuperación de contenidos trabajados con anterioridad.
- Una vez finalizado el juego, y de manera grupal, analizar el desarrollo del mismo. Es importante conversar acerca de las estrategias empleadas, los procesos de resolución, los contenidos que se utilizaron y también las actitudes asumidas al jugar. De esta manera, la actividad lúdica ofrece también la posibilidad de reflexionar sobre el aprendizaje tanto en el ámbito individual como grupal.

Los juegos con contenidos de Matemática

Uno de los desafíos en la enseñanza consiste en permitirles a los alumnos aprender Matemática, haciendo Matemática. Los juegos diseñados o seleccionados por el docente permitirán el desarrollo de contenidos matemáticos, del pensamiento lógico y del numérico. Además, favorecerán el desarrollo de estrategias para resolver problemas.



Es importante que los juegos no sean únicamente de azar. Deben poseer reglas sencillas y su desarrollo ha de ser corto.

EGB1 Matemática	
Contenidos	
Números naturales. Anticipación de resultados posibles conociendo un solo sumando. Cálculos mentales. Suma de números naturales. Descomposición.	
Nivel	1er año EGB.
Materiales	Cartas numeradas del 0 al 3, una serie para cada jugador.
Cantidad de jugadores	2 participantes: uno contra otro o 2 equipos de 2 jugadores.
Cómo se juega	Cada jugador (o equipo) dispone de 4 cartas numeradas del 0 al 3. El primer jugador elige una de sus 4 cartas, la coloca en el centro de la mesa boca abajo y "predice" la cantidad total que sumará su carta con la que colocará su adversario. Seguidamente, el segundo jugador hace lo mismo. Luego, se dan vuelta las cartas y se comprueban los resultados. Si algún jugador acierta se lleva las cartas y las deja aparte. Si ninguno acierta, cada jugador recupera sus cartas. Continúa el juego hasta que se acaban las cartas.

Se trata de un juego sencillo que permite comprender y construir el conocimiento de los primeros números. Componer y descomponer números es una forma adecuada para conocerlos mejor. Además, puede dar lugar al descubrimiento de regularidades del sistema de numeración. Este mismo juego es fácilmente adaptable a los otros grados de EGB1, ya que se pueden modificar los números de las cartas o reemplazarlas por operaciones sencillas.

Algo más de juegos...

Existen contenidos matemáticos que pueden iniciarse con actividades de juegos verbales.

Uno, pocos, muchos (1º año).

A las preguntas que realice el maestro u otro participante, sólo puede responderse con "Uno, pocos, muchos." Por ejemplo: ¿cuántas personas trabajan en la dirección? ¿Cuántos padres

concurren a los actos? Pueden registrarse los puntos.

Juego de las figuras (2º año).

Se preparan 16 cartas:

4 cartas contienen el dibujo de figuras geométricas.
4 cartas contienen sus nombres escritos: *círculo-triángulo-cuadrado-rectángulo*.

8 cartas contienen pistas o propiedades: *no tiene vértices/tiene tres vértices/tiene cuatro vértices-tiene cuatro lados/tiene un solo lado curvo/tiene tres lados/tiene dos pares de lados iguales/tiene cuatro lados iguales*.

Cada jugador debe armar dos parejas con sus cartas. Dos cartas forman una pareja cuando describen una misma figura. Después de mirar sus cartas, cada jugador selecciona una. Todos al mismo tiempo pasan la carta seleccionada al compañero de la derecha diciendo "Ahí va." Gana el jugador que primero arma dos parejas con sus cartas.

Los juegos con contenidos de Lengua

La creación o la selección de los juegos estarán relacionadas con el enfoque didáctico que el docente se proponga. En tal sentido, estarán presentes (de manera más o menos consciente) una concepción de la lengua, una concepción del aprendizaje, una finalidad de la enseñanza de la lengua en EGB1 y cierta coherencia con el proyecto escolar.

EGB1 Lengua	
Contenidos	
Conceptos gramaticales	
Nivel	3er año EGB.
Materiales	4 cartones iguales con forma de rectángulo, con 15 casilleros iguales (cada casillero debe contener una consigna escrita, por ejemplo: <i>verbo, palabra terminada en vocal, palabra de tres sílabas, palabra de dos sílabas, palabra de una sílaba, palabra con diptongo, palabra con güe, sustantivo, adjetivo, adverbio, palabra grave, palabra esdrújula, palabra aguda, antónimo de antiguo, sinónimo de belleza</i>). 100 cartoncitos del mismo tamaño que los casilleros de los cartones: 75 con las posibles respuestas para cada casillero y los 25 restantes con respuestas equivocadas.
Cantidad de jugadores	2 a 4 participantes.
Cómo se juega	Se reparten los cartones y se colocan todas las fichas boca abajo. Comienza la partida cuando uno de los jugadores dice: "¡Preparados, listos, ya!" Cada participante toma una ficha y trata de ubicarla lo más rápido posible en el casillero correspondiente. Si la ficha que tomó no le sirve, la deja nuevamente en la mesa, boca abajo. Todos juegan a la vez. La partida finaliza cuando alguno de los participantes completa su cartón y dice: ¡Basta para mí! El jugador muestra su cartón y si lo completó correctamente gana esa partida. Si hay algún error, la partida continúa. El ganador es el participante que completa más rápidamente y en forma correcta su cartón.



Es interesante que este juego sea confeccionado por los mismos alumnos, porque tanto el armado como las jugadas implicarán la recuperación de los contenidos ya trabajados en el área. Las consignas pueden ser las propuestas o variar en algún caso.

Esta actividad puede resultar un buen momento para que el docente evalúe el logro del aprendizaje por parte de sus alumnos en relación con los conceptos seleccionados.

Algo más de juegos...

Durante el primer ciclo de la EGB se incentiva el trabajo con la lengua oral a partir del cual los alumnos deben desarrollar sus competencias lingüísticas. El mismo lenguaje ofrece posibilidades lúdicas como los juegos de palabras, los trabalenguas, los piropos, los chistes, entre otras.

El juego de rondas con rima (1° año).

Todos están sentados en ronda. El docente señala a un alumno, quien se presenta con su nombre. El

compañero de la izquierda dice rápidamente una palabra que rime con ese nombre y sigue la ronda.

La creación o la selección de los juegos estarán relacionadas con el enfoque didáctico que el docente se proponga.

Dígalo con mímica (3° año).

En secreto, el docente dice un verbo a uno de los alumnos. Los demás niños tendrán que adivinar de qué acción se trata. Puede complejizarse proponiendo que representen el nombre de una película, de un programa de televisión, de un libro, etcétera. []

PARA MAYOR INFORMACIÓN ...

Sarlé, Patricia. 1999. *El lugar del juego en el Nivel Inicial*. Tesis de Maestría en Didáctica. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Buenos Aires.

Vygotski, L. 1988. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Editorial Crítica.

Puro bicho. Guía del docente. 2002. Buenos Aires, Ediciones Santillana.
Puro bicho. Matemática 2. 2002. Buenos Aires, Ediciones Santillana.



Por Dr. Jorge A. Ratto. Coordinador pedagógico del CONSUDEC



Educación para la salud: alimentación y nutrición

Sin duda, la alimentación cubre una de las necesidades básicas del ser humano y requiere ser satisfecha en cantidad y calidad. La adquisición de correctos hábitos alimentarios desde el nacimiento propende el adecuado crecimiento y desarrollo de la persona. Además, depende de las interacciones y de la toma de decisiones que se realicen. Todo esto debería caracterizar una propuesta de enseñanza-aprendizaje sobre alimentación y nutrición desde el ámbito escolar.

La interacción es un proceso por el cual el hombre establece vínculos significativos con sus pares, con su ambiente, en forma parcial o total, y que a su vez influye sobre él. De este modo, el comportamiento de una persona actúa como estímulo sobre el comportamiento

de otra, y a su vez el de ésta reacciona sobre la primera. Es a través de este complejo proceso que las personas modifican y son modificadas, de alguna manera, por su ambiente físico, químico, biológico y psico-socio-cultural. El desarrollo de los temas sobre alimentación y nutrición interesa en la medida que posibilita establecer vínculos interactivos y significativos para una real toma de decisiones con respecto a la salud.

La toma de decisiones es un proceso mediante el cual una persona decide o elige conscientemente –en función de la inteligencia y de la voluntad– una alternativa u otra. Tomarlas es una capacidad que posee el ser humano y corresponde al sistema educativo ponerlas en práctica. De modo que toda persona está en con-

diciones de elegir inteligentemente. A través de la incorporación de conocimientos sobre la salud y el desarrollo de adecuadas actitudes alimentarias, la persona toma decisiones y adquiere correctos hábitos, mientras crece y se desarrolla interactuando con el ambiente.

Los temas vinculados con la alimentación y la nutrición ofrecen múltiples oportunidades para desarrollar experiencias y actividades con los alumnos.

El aprovechamiento de los recursos locales es un factor clave en el tema de la salud. El equilibrio en la dieta, la correcta higiene de los alimentos, el ambiente emocional positivo en el cual se realizan las comidas, son responsabilidad de la familia y de cada uno de sus miembros.

Los contenidos correspondientes a la alimentación y a la nutrición se vinculan con la educación para la salud desde una concepción de promoción, tanto en el plano personal como en el social. Dado que la salud es un factor de crecimiento y desarrollo, que recibe influencias del individuo y del medio ambiente, entendemos que la misma depende, primordialmente, de la voluntad y de

las decisiones que se tomen.

Entendemos que el sistema educativo se constituye así en uno de los vehículos de mayor eficacia para la adquisición de dichas conductas. Establece escalas de valores compartidas entre los escolares para retransmitirlas a la familia y a la comunidad.

Los docentes, a lo largo de su accionar sistemático, intervienen en la formación integral de sus alumnos, orientándolos positivamente en sus conductas y responsabilizándolos con respecto a la propia salud y la de los demás. De este modo, el maestro, motivado y consciente de su jerarquía, se constituye en el agente de cambio más eficaz durante el proceso educativo sanitario.



XXI: El Siglo de la Nutrición

El propósito de este proyecto es difundir y promover el desarrollo de los contenidos sobre alimentación y nutrición en los distintos niveles del sistema educativo. Permite a los docentes encontrar un marco de referencia para su actividad y la de sus alumnos, en función de aspectos vinculados con la educación para la salud en niños y jóvenes.

Para la concreción del mismo hemos elaborado un Manual de Nutrición para los docentes y Fichas Nutricionales para los alumnos.

Sobre la base de los contenidos conceptuales propuestos en la primera parte del Manual y las sugerencias metodológicas de la segunda, los docentes podrán hacer las modificaciones que consideren oportunas para adecuarse a

las características y necesidades de su grupo. Las actividades que se sugieren podrán adaptarse y enriquecerse en función de los recursos disponibles, así como también integrarlas con el resto de las asignaturas. De esta manera, ponemos el énfasis en la adquisición, por parte del alumno, de competencias para resolver situaciones y tomar decisiones que favorezcan tanto su salud como la de su familia y la de su comunidad.

Estos libros -como propuesta educativa- quedan en manos de los maestros, transmisores críticos de la cultura, con capacidad de amar, de ser responsables y solidarios para poder, de esta manera, responder a los ideales de justicia, equidad y fe que los llevará a colaborar, desde el aula, en el cuidado de la salud.

Manual de Nutrición:
material para los docentes.
Fichas Nutricionales para trabajar
con los alumnos.



Todos elegimos valores para vivir,



Programa "XXI: El Siglo de la Nutrición" - Colegio Nuevo Horizonte, Capital Federal - Septiembre 2001

nosotros los enseñamos para crecer.

La Fundación Internacional Talentos para la Vida, pretende que los chicos a través de actividades culturales (dibujos, fotografías y ensayos literarios) y deportivas, tengan conciencia de la importancia de temas sobre los que tomarán decisiones durante su crecimiento como personas.

A través de la difusión y promoción de los talentos que nos presenta el mundo de la cultura y los deportes, los valores familiares, el sano sacrificio para un logro común, la competencia leal, el comportamiento ético para hacer realidad el "mens sana in corpore sano".



El calendario 2002 de Programas Educativos incluye: "Talentos para la Vida", "XXI: El Siglo de la Nutrición", "XXI: El Siglo de la Responsabilidad", "Club Informático", "Autopista Digital", "Comunicativa", "InterWebColegial", "Talentos Digitales Comsat" y "Los Talentos Mágicos de Harry Potter".

Todos los Programas reciben la premiación Oro, Plata, Bronce y 10 Menciones Especiales en Fiestas Bimensuales de Entrega de Premios. Buscar información, reglamentos y formas de participación en cada Programa en www.talentosparalavida.com

INFORMES E INSCRIPCIÓN: Paraguay 435, 1º "29" - (C1057AAC) - Ciudad de Buenos Aires
Telefax: (54 11) 4313-7070 - www.talentosparalavida.com - Email: talentos@cvtci.com.ar