

I-TÍTULO:

“NO TE ENREDES EN LAS REDES”

AUTORES: Maestras: Isella Maggiolini, Cecilia Coimbra, Laura López, María Paz Alfonso



***Espacio de Microexperiencia Proyecto interdisciplinario
6to año
Colegio Santo Domingo***

II -FICHA TÉCNICA

Nivel educativo:

Colegio y Liceo Santo Domingo HH Domínicas

Departamento: Montevideo

Clase: 6to año Primaria

Áreas que integran el proyecto de la experiencia:

Área principal:

Área del Conocimiento de Lenguas

Área del Conocimiento Social: Ciencias Sociales. Construcción de la Ciudadanía. Ética

Áreas secundarias:

Área del Conocimiento Artístico

Participantes: Maestras del grado, catequista, alumnos, familias

Autoría del relato de la experiencia: Laura López, Isella Maggiolini, Cecilia Coimbra, María Paz Alfonso, Joaquín Velara, Anahis Tovar

Contacto: Teléfonos: 098881400

Mails: llopez.santodomingo@gmail.com

ise_maggio@hotmail.com

III – RESUMEN

“Ponemos las luces largas a acompañar proyectos vitales más allá de la responsabilidad de certificar expedientes académicos” Menéndez

En este documento presentamos el proyecto “No enredes en las redes”. Consiste en un trabajo de investigación con la metodología ABP realizado con los alumnos de sexto año en un espacio de Micro experiencias. Es una experiencia de aprendizaje de dos horas semanales en una hiperaula con la presencia de la generación de alumnos, las dos maestras, la catequista y la directora. Este espacio permite vehiculizar nuestro sueño. Cada encuentro comienza con un inicio del día en donde se ponen en juego las habilidades sociales, intrapersonales e interpersonales de una forma lúdica e interactiva. Se diseñó un salón especial para estos encuentros que cuenta con mobiliario flexible y recursos digitales diversos. El objetivo es conseguir que el aprendizaje sea el motor de una educación más humana y acorde con las competencias de nuestro tiempo. El mundo cambia y, en contra de lo que a menudo escuchamos en conversaciones ocasionales, la educación también

lo hace. Existen numerosas iniciativas que promueven cambios en las metodologías, en los roles de alumnos y docentes, en la relación con las familias, en los propios espacios físicos. En este contexto, escuchar lo que tienen para decir aquellos docentes que han hecho cambios profundos en el día a día de las aulas es clave. Nos parece importante centrarnos en esta experiencia en el diálogo y la discusión de cuatro grandes bloques: el liderazgo en la escuela, el proyecto vital del alumno, la pedagogía y metodología y la dimensión comunitaria. La transformación educativa se asocia a la predisposición para la escucha, la creación de espacios de relación y contextos de aprendizaje seguros y motivadores, a las metodologías que parten de las que rompen con la rigidez del sistema y que suponen un cambio cultural profundo o en la creación de puentes entre la escuela y la comunidad.

Trabajamos la importancia de abordar el aprendizaje desde el punto de vista competencial reconociendo que el mismo moviliza saberes contextualizados. Los rasgos principales son: **HOLÍSTICO E INTEGRADO**. Conocimientos, capacidades, actitudes valores y emociones no pueden entenderse de manera separada.

CONTEXTUAL. se concretan y desarrollan vinculadas a los diferentes contextos de acción.

DIMENSIÓN ÉTICA. se nutren de las actitudes, valores y compromisos que los sujetos van adoptando a la largo de la vida.

CREATIVO DE LA TRANSFERENCIA. La transferencia debe entenderse como un proceso de adaptación creativa en cada contexto

REFLEXIVO. suponen un proceso permanente de reflexión para armonizar las intenciones con las posibilidades de cada contexto.

EVOLUTIVO. Se desarrollan, perfeccionan, amplían, o se deterioran y restringen a lo largo de la vida

La transformación de la escuela siempre anida la esperanza siguiendo el lema de convertir las dificultades en posibilidades.

IV -INTRODUCCIÓN

A partir de la pandemia el uso de las redes sociales se ha convertido en una herramienta indispensable que además de ser una valiosa estrategia de aprendizaje, ha contribuido en la interacción social o comunicación entre los miembros de la comunidad escolar; pero a la vez, representa una problemática importante en la actualidad. Más allá de la adicción, existen otros riesgos como el acceso a contenidos inapropiados, el ciberacoso o pérdida de la privacidad. Parte del problema desencadenado, surge cuando un niño compartió contenidos no apropiados al grupo de WhatsApp de la clase en horario escolar, causando consternación en sus compañeros y las familias. Este hecho evidencia una distorsión del uso de las redes y una confusión en el límite entre lo privado y lo público que se debe compartir. Sin embargo, en este proyecto se quiere destacar el uso adecuado de las redes sociales como una herramienta de gran valor en el ámbito educativo.

En virtud de lo anterior, tanto los docentes como los niños necesitan aprovechar todos los recursos que las nuevas tecnologías ofrecen para desarrollar un importante trabajo cooperativo de prevención y crecimiento académico que fomente el pensamiento crítico y el desarrollo de las habilidades digitales en los alumnos; que les permita desenvolverse de manera segura y adecuada en un entorno virtual como lo son las redes sociales. De esta manera, los estudiantes deberán diseñar una exhibición de material multimedia y juegos didácticos de gran impacto visual que fomenten una cultura de prevención y educación sobre el buen uso de las redes sociales.

V DESARROLLO

PUNTO DE PARTIDA: ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN Y SUS COMPONENTES

No se trata solo de cambiar cosas. Se trata de incorporar una nueva cultura y mirada a nuestras prácticas educativas.

El evento de lanzamiento para comenzar la investigación fue la observación del documental “El dilema de las redes sociales”, durante los primeros 20 minutos de manera fragmentada.

En cada pausa los docentes realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué te parece que quiere transmitir este video?, ¿Qué entienden por redes sociales?, ¿Qué redes sociales nombra?, ¿Para qué se usan las redes sociales?, ¿Cuáles son sus ventajas?, ¿Qué riesgos tiene su uso?, ¿Te parecen imprescindibles en la sociedad actual?, ¿Por qué?, ¿Qué más te gustaría saber sobre las redes sociales?

Los niños registran sus respuestas en un papelógrafo y finalizado el video se realiza un plenario para reflexionar sobre el uso de las redes sociales en su vida cotidiana.

El equipo docente plantea una pregunta orientadora: [¿Cómo prevenir y educar sobre el buen uso de las redes sociales?](#)

Se genera nuevo espacio de reflexión y surgen nuevas preguntas: ¿Cómo educar a la comunidad escolar sobre el buen uso de las redes sociales?, ¿Qué necesitamos para concientizar sobre el buen uso de las redes sociales?, ¿Qué necesitamos para crear una buena comunidad de ciudadanos digitales en las redes sociales? Las preguntas son desarrolladas, y discuten entre sí cómo encontrar las respuestas en las diferentes fuentes de referencia.

A partir de un modelo los estudiantes crean un plan de trabajo que dirija el proceso de investigación.

Cada equipo inicia el proceso de recopilación de la información, que sistematiza en la Bitácora.

Los equipos revisan mediante una rúbrica el proceso de registro de la información en la bitácora. El docente revisa las notas y borradores del plan.

Competencia/s: uso de la tecnología, comunicación e innovación, pensamiento crítico, investigación y colaboración

[Modelo de bitácora.](#)

[Plan de trabajo.](#)

Evaluación: [Rúbrica - Bitácora](#)

En la segunda etapa los ocho equipos conformados con seis integrantes cada uno, tomando en cuenta la diversidad que los caracteriza, designan los roles teniendo en cuenta el test de Belbin. Se realiza el abordaje del tema mediante andamiaje pedagógico sobre las ventajas y desventajas del uso de las redes sociales, redes más usadas, origen de las redes y ciudadanía digital. Mediante la metodología de aula invertida, se les brinda material de lectura previa obligatoria; que será evaluada a través de un control de lectura individual y grupal, usando la herramienta de Socrative.

Material de referencia obligatorio: [“El mundo de las redes sociales”](#)

Evaluación: [Preguntas Socrative](#)

Los docentes elaboran un andamiaje sobre los modelos de archivos de organización personal de la información: “Los apuntes” y “el mapa conceptual”.

Elaboración y presentación del plan de trabajo por equipo.

Entrega de lista de webgrafía por parte del docente.

<https://www.unilibrary.org/content/journals/22202315/2021/2/9/read>

<https://www.internetmatters.org/es/resources/social-media-advice-hub/social-media-benefits/>

<https://www.galileo.edu/trends-innovation/redes-sociales-especiales-para-ninos-y-adolescentes/>

<https://www.ceibal.edu.uy/ciudadaniadigital>

<https://conectate.um.edu.mx/articulo/como-surgieron-las-redes-sociales>

<https://marketing4ecommerce.net/historia-de-las-redes-sociales-evolucion/>

Investigación profunda de la temática en base a la selección del material de referencia, y búsqueda autónoma de la información en la biblioteca escolar. Se realizará mediante un trabajo cooperativo en dos etapas: a) Revisión de bibliografía y webgrafía; b) Recopilación y sistematización de la información

Elaboración de la versión preliminar del mapa conceptual.

Los equipos revisan sus trabajos en base a la rúbrica, la docente revisa borradores y hace devolución directa a los equipos de los avances o progreso.

Entrega producto intermedio: **Mapa Conceptual**

Recurso: Tutorial acerca de la creación de mapas conceptual

<https://www.youtube.com/watch?v=CZHMq3UvSwc>

Evaluación: [Rúbrica Mapa Conceptual](#)

En la tercera etapa los alumnos reciben el andamiaje sobre el uso de los organizadores gráficos. Elaboración de presentaciones digitales: PowerPoint, Prezi y video.

El docente entrega lista de webgráficas sobre elaboración de presentaciones digitales.

<https://blog.hotmart.com/es/presentaciones-en-power-point/>

<https://support.prezi.com/hc/es/articles/360003479014-C%C3%B3mo-crear-una-nueva-presentaci%C3%B3n-en-Prezi-Presen>

Los equipos eligen la presentación digital de su preferencia. Indagan sobre los contenidos para elaborar las presentaciones digitales, en las fuentes de referencia. Para guiarse crean un guion de su presentación en PowerPoint o prezi. Eligen la plantilla ideal para su presentación.

Insertan diapositivas, añaden y personalizan textos, utilizan imágenes complementarias, creativas y dinámicas. Agregan efectos de animación entre transición de diapositivas y agregan audio para complementar la presentación.

Para el video crean un guion técnico que incluye textos, imágenes, sonido, locaciones, animaciones, personajes y efectos. Seleccionan materiales, hacen filmación de las escenas y editan. En equipo revisan y corrigen borradores de acuerdo con la rúbrica. El docente revisa y retroalimenta el proceso.

Entrega de producto intermedio: **PowerPoint/Prezi/ Video**

Evaluación: [Rúbrica PowerPoint, Prezi, Video](#)

En la etapa siguiente los equipos junto con los docentes deciden realizar una entrevista a un experto en redes sociales para recibir asesoría. Planifican preguntas abiertas para obtener más insumos, plantean las reglas de la entrevista y determinan un delegado por equipo para realizar las preguntas. El psicólogo Roberto Balaguer despeja las dudas planteadas y planifica un taller de padres e hijos para seguir profundizando el tema. Se plantea instancia de reflexión individual y grupal sobre la entrevista y sus resultados.

Evaluación: [Rúbrica de la entrevista](#)

En la última etapa los alumnos organizan el producto final que es una exhibición en el patio de la escuela de la investigación realizada. El equipo docente decide el lugar, fecha y hora de la exhibición.

De acuerdo con las asesorías dadas los niños crean una estrategia de promoción del evento, utilizando las redes sociales para difundirlo en la comunidad. Los estudiantes y equipo docente establecen el formato con los elementos que integrará cada stand, el orden de visita y presentación oral de los materiales multimedia.

Los alumnos diseñan contenido promocional del evento para compartir e invitar por Instagram, Facebook, WhatsApp.

[Invitación al evento.](#)

Se asignan responsabilidades en la organización de las actividades. Planifican, disponen y preparan el escenario donde tendrá lugar la exposición (iluminación, sonido, montaje de pantallas audiovisuales, entre otros). Cada equipo diseña un juego en papel o digital como forma de evaluación de la información recibida en cada stand.

Preparan y practican su presentación oral en el simulacro un día antes de la inauguración.

Los equipos revisan el montaje mediante una rúbrica. Los docentes se reúnen con los equipos para valorar el proceso y retroalimentar durante el simulacro

Inauguración de la exhibición y presentación oral de materiales multimedia y juegos didácticos. (Producto Final).

Durante la actividad los docentes proceden a monitorear y evaluar los stands.

- **Recursos:** Stand, sonido, pantallas audiovisuales, computadoras, proyectores, acceso a internet. Los productos intermedios: materiales multimedia y juegos didácticos.
- **Personas:** Maestros (aula, director, informática, profesora de arte), niños, Padres, Expertos, estudiantes de secundaria.
- **Instalaciones:** Patio del colegio.

Evaluación: [Rúbrica presentación de la audiencia.](#)
[Rúbrica de stand.](#)

Al finalizar el producto final el equipo docente genera espacio de reflexión y devolución del proyecto en un encuentro por equipo y posteriormente en un plenario para comentar los resultados del evento. Se aplican instancias de auto y coevaluación mediante un formulario Google.

Evaluación:

[Escala de valoración para auto y coevaluación \(Formulario Google\).](#)

EVALUACIÓN

Nunca debemos abandonar el deseo de asumir los retos que nos permitirán lograr el cambio educativo que necesitamos para poner a la persona en el centro del proceso de aprendizaje”.
Xavier Aragay (2017)

Esta experiencia es una ventana de oportunidad para cambiar nuestros marcos mentales como docentes, flexibilizar nuestras prácticas y transformarnos para transformar la escuela en una organización inteligente en donde todos los actores son aprendientes. Nos planteamos un nuevo enfoque en conjunto para centrarnos en preguntas que vamos contestando en las reuniones de planificación semanales para profundizar en metodologías activas que pongan al alumno en el centro de nuestras miradas.



En cada uno es necesario preguntarse: ¿Queremos transformar nuestra escuela? ¿En qué nos fijamos cuando miramos a nuestros alumnos? ¿Aprendemos desde lo que somos o desde el que deberíamos ser? ¿Cómo podemos crear condiciones para el aprendizaje transformador? ¿Qué resistencia tenemos al cambio? ¿Por qué? ¿Tenemos en cuenta la cultura y el lenguaje de las familias al relacionarnos con ellas?

Nuestra labor educativa y evangelizadora, tarea de todos los agentes de la comunidad colegial, se fundamenta en una Pedagogía que:

- promueve el encuentro, acercándose al otro desde su realidad,
- es contemplativa y lee la realidad con esperanza y sentido, renovando la alegría,
- es crítica, estimulando la pregunta y el diálogo de modo que la persona asuma una actitud nueva y responsable frente a situaciones de la vida
- coloca en el centro a la persona, reconociendo la originalidad de cada uno, acogiendo sus fragilidades y propiciando el pleno desarrollo de sus potencialidades.

- construye relaciones basadas en el respeto, la confianza y la transparencia, motivando la búsqueda de nuevos caminos con mirada profética y esperanzada.

Desde este lugar abordamos el tema de las redes sociales que parte de un problema contextualizado en la escuela, donde los alumnos son sujetos activos en la indagación de la temática, construyen sus saberes en cultura colaborativa y gestionan la forma de presentar el producto final. El docente es mediador en los andamiajes que planifica, en la presentación de una propuesta interdisciplinaria, en la retroalimentación mediante rúbricas, escalas de valoración y en profundizar sobre la elección de una metodología innovadora como es el aprendizaje basado en proyectos.

Este espacio de Micro experiencias promueve las habilidades del SXXI empoderando formas de trabajo colaborativo en la que cada uno ponga a disposición sus dones y competencias, en un marco de libertad y responsabilidad, forjando la unidad a partir de la aceptación y valoración de la riqueza que supone la diversidad y desarrollando la reflexión, la autocrítica, el juicio crítico y una constante evaluación que favorezca la metacognición.

V- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Vygotsky Lev- Pensamiento y lenguaje- Editorial Paidós. Edición 2010
- Tonucci Francesco- “¿Enseñar o aprender? La escuela como investigación 15 años después- “Biblioteca del maestro 2ª edición Editorial Graó, Barcelona 1993
- Casafont Rosa- “Viaje a tu cerebro emocional”- Ediciones B- 2012
- Aragay, Xavier - Re imaginando la educación – Paidós 2017
- Pérez Aguirre, R. (2018). ¿Por qué vale la pena utilizar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en el aula?
- Trujillo, F. (2016). Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria. España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
- Vergara, J.J. (2015). Aprendo porque quiero: el aprendizaje basado en proyectos (ABP), paso a paso. España. Ediciones SM.
- Díaz Barriga, F. (2005). El aprendizaje basado en problemas y el método de casos, Cap. 3, en Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México: McGraw Hill
- Vicario Casla, A., Smith Zubiaga, I. (2012). Cambio de la percepción de los estudiantes sobre su aprendizaje en un entorno de enseñanza basada en la resolución de problemas, Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias Vol. 11, N.º 1, 59- 75. Disponible en: http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen11/REEC_11_1_4_ex560.pdf
-

ANEXOS

Registro de fotos del espacio de Micro experiencia



