Alfabetización digital

Category: Comunidad de Comunicación
10 de marzo de 2025

INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Alfabetización digital. Seguridad en internet: ciberacoso y ciberseguridad. Uso responsable de las redes sociales. Ética digital. Salud y bienestar digital. Comunicación virtual asertiva. Participación ciudadana digital.

Pregunta impulsora:

¿Cómo creemos que la tecnología puede ayudarnos a aprender de nuevas maneras y a comunicarnos con el mundo?

Contexto:

Este proyecto pretende optimizar el uso de dispositivos y recursos tecnológicos con los que cuenta la institución (tablets, ADM, kit de robótica) para ponerlos al servicio de docentes y alumnos en su proceso de aprendizaje. Sabemos que las posibilidades que ofrece la tecnología son infinitas a la vez que despiertan gran

interés y motivación para el logro de aprendizajes más amplios, significativos y profundos.
La LEN N° 26206 establece la necesidad de desarrollar competencias digitales básicas para el manejo de los nuevos lenguajes producidos por las TIC. A la escuela le compete la tarea de desarrollar capacidades para desenvolverse en entornos digitales de manera segura, promoviendo en los estudiantes un vínculo sano y creativo con la tecnología.

Objetivo general del proyecto:

Iniciar a los estudiantes en el manejo de herramientas tecnológicas preparándolos para que sean ciudadanos digitales responsables y conscientes.

DISEÑO PEDAGÓGICO

Objetivos de Capacidades y de Aprendizajes que se desarrollarán con el proyecto:

• Conocer y ejercitarse en el manejo de herramientas tecnológicas para favorecer aprendizajes: (Proyección videos de la colección “Digiaventuras” del portal educ.ar, app para grabar audios, editar videos, realizar infografías y presentaciones digitales, navegar en plataformas educativas).
• Evaluar y utilizar información confiable de manera efectiva.
• Desarrollar capacidades y conocimientos necesarios para navegar en la web de manera segura, identificando riesgos a los que se pueden enfrentar en el mundo digital.
• Entender la importancia de la privacidad, la seguridad y el respeto por las opiniones de los demás.
• Reconocer el impacto de la tecnología en la salud física y mental y la importancia del equilibrio entre la vida en las redes y por fuera de ellas.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Las áreas involucradas varían de acuerdo a los proyectos ciclados que los docentes van trabajando a lo largo del año escolar.

Contenidos curriculares:

La tecnología y lo digital como lenguajes transversales servirán para comunicar y socializar experiencias de aprendizaje relacionadas con las distintas áreas de conocimiento.

Producto final esperable:

 Video incorporando sonido y movimiento a los monstruos realizados por los niños, usando la aplicación Chatter Kit. (Alumnos de NI- Sala de 3)

 Edición audio-visual, con fotografías, videos y grabación de voz, sobre actividades en las que se ponen en uso las tablets para dibujar y realizar conteos. (Salas Multiedad de Nivel Inicial de 4 y 5 años)
 Creación de una campaña publicitaria digital para concientizar sobre la importancia de la alimentación saludable. (1° grado)
 Confección de juegos memorísticos con utilización de las netbooks. (2° grado)
 Crear infografías que resuman la información recopilada durante visitas a instituciones locales, utilizando herramientas digitales. (3° grado)
 Actividad LEERFLIX Los estudiantes votarán por sus libros favoritos entre todos los cuentos que han leído, se hará un ranking con los diez libros más elegidos. Por grupo harán una presentación en la que expliquen por qué recomiendan su libro, utilizando sus notas y dibujos. (3° grado)
 Creación de un Power Point sobre Circuito productivo del pan. (4° grado)
 Creación de una revista científica. (5° grado)
 Edición de un video en CANVA a partir de la lectura de una leyenda. (6° grado)
 Confección de maquetas y realización de presentaciones digitales en Power Point sobre los sistemas del cuerpo humano.(7° grado)

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

Socializar producciones de alumnos a través de:
a) La red institucional de Facebook
https://www.facebook.com/profile.php?id=100085797945268

b) Canal de Youtube institucional
https://youtube.com/@escuelachacabucocon296?si=75hKV-iH-24Rj-D6
c) Encuentros con familias.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Recursos humanos, equipos docentes y directivos. Recursos materiales: ADM, proyector, notebooks, tablets, kit de robótica.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Fortalecer la capacitación en competencias digitales básicas destinada a los equipos docentes.

Organizaciones aliadas:

Para poder concretar este tipo de capacitaciones de forma presencial en el establecimiento, nos interesaría poder contar con el apoyo y asesoramiento de docentes de aula TICA, del CeFoSe de la ciudad de Gálvez o de la la EETP N° 670 de la misma localidad.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Capacitaciones que estén relacionadas al manejo de herramientas digitales para innovar las prácticas de enseñanza.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

EVALUACIÓN: CRITERIOS
• Eficiencia uso del tiempo: aquí se debe valorar el uso del tiempo para lograr cumplir con las tareas, siendo ordenados en el desarrollo de las propuestas.
• Distribución de tareas: valorar el reparto equitativo de tareas entre los integrantes del grupo.
• Participación y trabajo en grupo: valorar la toma de decisión y resolución de problemas a través de la cooperación, la ayuda entre pares y la buena predisposición.
• Actitud: evaluar la actitud de las personas en el ABP, su motivación, dedicación, disponibilidad y esfuerzo.

MODALIDADES DE EVALUACIÓN
PROCESO: Evaluación continua de la participación en las actividades de investigación, producción escrita y diseño.
PRODUCTO FINAL: Revisión de audios, videos, afiches, infografías, y presentaciones digitales.
AUTOEVALUACIÓN: Los estudiantes obtendrán la información suficiente para valorar lo aprendido por medio de instancias de reflexión grupales que permitan la retroalimentación identificando logros alcanzados, puntos de mejora mediante instrumentos como rúbricas, listas de cotejo, tikets de salida, entre otros.

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Socializar producciones de alumnos a través de:
 Actos de cierre de proyectos ciclados.
 Salidas educativas.

De los resultados:

A través de registros escritos, en planificaciones, memoria pedagógica y evaluaciones institucionales.

DENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

Tschopp, Carina
Paroni, Verónica
Ripani, María Cristina
Mongni, Alicia Raquel
Mugas, Larisa
Villagrán, Daniela
Zucchi, Carolina
Fredes, Mónica
Neiff, Naila
Castillo, Antonella
Hergenreder, Camila
Lizárraga, Yamila
Masino, Agusitna
Veglio, María Cecilia
Alarcón, Julián
Caudana, Agustín
González, Vanesa
Chiozzi, Maximiliano
Bracco, Lucía
Martínez, Silvia Analía
Tessa, Silvina

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 21
Estudiantes: 191

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Tessa, Silvina
Email del referente: silvinatessa@hotmail.com