

# Alfabetización digital

Category: Comunidad de Comunicación

27 de febrero de 2025



## 1. INDAGACIÓN

### Tema /Subtemas:

Alfabetización digital/ Seguridad en internet- Uso responsable de las redes sociales.

### 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 ley 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.

---

## **3. 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:**

Socializar producciones de alumnos a través de la red institucional de Facebook <https://www.facebook.com/profile.php?id=100085797945268> y el canal de Youtube institucional <https://youtube.com/@escuelachacabucocon296?si=75hKV-iH-24Rj-D6>

---

## **4. PLANIFICACIÓN**

### **Duración del proyecto:**

2025

### **Acciones a llevar a cabo:**

- 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).
- Encuentros con familias.
- Actos de apertura y cierre de proyectos ciclados.
- Salidas educativas.

## **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.

---

## **5. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:**

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

---

## **6. EVALUACIÓN**

### **Criterios e instrumentos de evaluación:**

EVALUACIÓN: CRITERIOS

- Eficiencia del 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, tickets de salida, entre otros.

---

## **7. SOCIALIZACIÓN**

### **Del proyecto:**

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

Canal de Youtube institucional:

<https://youtube.com/@escuelachacabucocon296?si=75hKV-iH-24Rj-D6>

Y en otros encuentros que se nombran en el punto 4. inciso 2

### **De los resultados:**

En documentos escritos, como registros pedagógicos y evaluación institucional. A través de la socialización de experiencias, entrevistas a docentes, alumnos, familias y otros actores participantes del ABP.

---

### **Integrantes del proyecto:**

MOGNI, ALICIA RAQUEL, maestra de grado  
MUGAS, LARISA, maestra de grado  
VILLAGRÁN, DANIELA, maestra de grado  
ZUCCHI, CAROLINA, maestra de grado  
FREDES, MÓNICA, maestra de grado  
NEIFF, NAILA, maestra de grado  
CASTILLO, ANTONELA, maestra de grado  
HERGENREDER, CAMILA, maestra de grado  
LIZÁRRAGA, YAMILA, maestra de grado  
MASINO, AGUSTINA, maestra de grado  
TSCHOPP, CARINA, maestra de educación inicial  
RIPANI, MARÍA CRISTINA, maestra de educación inicial  
PARONI, VERÓNICA, maestra de educación inicial  
VEGLIO, MARÍA CECILIA, maestra de Ed. Física  
CAUDANA, AGUSTÍN, maestro de Ed. Física  
ALARCÓN, JULIÁN, maestro de Ed. Física  
CHIOZZI, MAXIMILIANO, maestro de Inglés 7°  
BRACCO, LUCÍA, maestra de Ed. Musical  
GONZÁLEZ, VANESA, maestra de Tecnología 1° a 6°

### **Cantidad estimada de participantes:**

Docentes y directivos: 19

Estudiantes: 191

Apellido y Nombre del Referente de contacto: ZUCCHI, CAROLINA

Email del referente: carolazl.cz@gmail.com