

Conexiones Peligrosas. El Impacto de las Pantallas en la Infancia. Promoviendo un uso responsable en la era digital.

Category: Comunidad de Convivencia
9 de marzo de 2026



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Actitud responsable. El uso del celular en los niños.

Pregunta impulsora:

Qué sucede cuando utilizamos excesivamente el celular?

Contexto:

Los niños están expuestos a pantallas desde una edad temprana, y esto puede tener varias consecuencias en su salud física y mental. Es importante identificar los problemas más relevantes.

Objetivo general del proyecto:

Promover hábitos saludables y un uso responsable de la tecnología a partir del análisis del impacto del uso excesivo de pantallas, identificando las principales consecuencias en la salud física, mental y emocional de los niños en nuestra escuela.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Comprender los efectos físicos, mentales y emocionales que puede generar el uso excesivo de dispositivos electrónicos.

Desarrollar hábitos de uso responsable y equilibrado de la tecnología.

Aprender a analizar críticamente la información proveniente de medios digitales.

Fomentar la reflexión sobre la importancia del tiempo libre, el juego y la interacción social cara a cara.

Adquirir habilidades para comunicar los resultados de una investigación científica de manera clara y fundamentada.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Ciencias Naturales.

Ciencias Sociales

Tecnología e Informática

Arte y Comunicación

Contenidos curriculares:

Ciencias Naturales

Estudio del impacto físico: efectos de la exposición prolongada a pantallas en la vista, postura corporal y sueño.

Salud mental y emocional: cómo el uso excesivo puede afectar el estado emocional, el comportamiento y el desarrollo cognitivo.

Ciencias Sociales

Relaciones sociales: influencia de las pantallas en las habilidades sociales, el aislamiento y las amistades.

Impacto en la familia y la comunidad: cambios en la comunicación familiar y en las dinámicas sociales.

Desarrollo infantil: cómo las pantallas afectan el aprendizaje, la atención y la creatividad.

Hábito y conducta: análisis de los patrones de uso y adicción a pantallas, y estrategias para promover un uso sano.

Tecnología e Informática

Consumo responsable: herramientas y aplicaciones que ayudan a limitar el tiempo de pantalla.

Innovaciones en tecnología educativa: uso positivo y equilibrado de las pantallas en la enseñanza.

Arte y Comunicación

Expresión creativa: cómo las pantallas pueden ser utilizadas para crear arte y comunicar ideas, promoviendo un uso consciente.

Campañas de sensibilización: diseño de mensajes y campañas para promover el uso responsable de las pantallas.

Producto final esperable: mail

Cambios en el comportamiento de la comunidad educativa. Que se adopten prácticas más responsables basadas en la información y las actividades diseñadas.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Indagación y recolección de información

Acciones:

Realizar encuestas a alumnos, docentes y familias sobre el tiempo de uso de pantallas y sus hábitos digitales.

Investigar en fuentes científicas (artículos, videos educativos, entrevistas a especialistas) sobre los efectos físicos y emocionales del uso de pantallas.

Observar y registrar comportamientos cotidianos vinculados al uso de dispositivos (celulares, tablets, TV, consolas, etc.).

Análisis y reflexión

Acciones:

- Analizar los resultados obtenidos en las encuestas y compararlos con la información científica.
- Elaborar cuadros y gráficos que muestren los principales efectos detectados.
- Realizar debates o mesas redondas en clase sobre los pros y contras del uso de pantallas.
- Reflexionar sobre las propias prácticas tecnológicas y cómo pueden modificarse.

Creación y comunicación

Acciones:

- Diseñar afiches, folletos, videos o presentaciones digitales que promuevan el uso responsable de las pantallas.
- Elaborar una campaña escolar con mensajes y consejos para cuidar la salud visual, emocional y social.
- Producir materiales para la exposición en la feria de ciencias (paneles informativos, maquetas, dramatizaciones, entrevistas grabadas, etc.).

Compromiso y acción comunitaria

Acciones:

- Presentar los resultados del proyecto a toda la comunidad educativa.
- Proponer acuerdos o compromisos escolares sobre el uso responsable de dispositivos.
- Difundir los materiales creados en redes sociales de la escuela o en medios locales.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

NETBOOK

PROYECTOR
TV
PC
KIT ARTISTICO

Organizaciones aliadas:

Municipalidad local. Cable Norte Video & Servicios S.R.L. C.I.C. Punto digital.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Accesibilidad comunicacional, Ciudadanía digital
Estrategias de Comunicación, Herramientas digitales para el aula, Uso de Inteligencia Artificial

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Criterios de Evaluación

- Utilización de vocabulario específico (tecnología, visión, atención, bienestar, interacción social).
- Participación activa en la búsqueda, selección y análisis de la información.
- Cooperación con los compañeros en la organización de tareas y la toma de decisiones.
- Elaboración de materiales comunicativos (afiches, folletos, videos) con creatividad y precisión.
- Reflexiona sobre sus propios hábitos digitales y propone cambios positivos.

Instrumentos de evaluación

Rúbrica de evaluación

Diario o bitácora de grupo

Autoevaluación y coevaluación

Observación directa

Evaluación del producto final

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Dentro de la escuela

- Demostraciones en vivo: pequeñas dramatizaciones o juegos que representen situaciones cotidianas relacionadas con el uso de pantallas.
- Campaña de concientización escolar: elaborar afiches, carteles o murales con mensajes sobre el uso responsable de la tecnología.
- Charlas o talleres: invitar a docentes, familias o profesionales de la salud a dialogar sobre el tema.
- Difusión en actos escolares: presentar breves videos o mensajes durante los recreos o eventos institucionales.

En medios digitales

- Publicación en redes sociales de la escuela: compartir fotos, videos o frases destacadas del proyecto.
- Creación de un blog o página web escolar: publicar los resultados de la investigación, encuestas y reflexiones de los alumnos.
- Podcast o video educativo: grabar un pequeño programa radial o audiovisual con consejos sobre el uso saludable de pantallas.

En la comunidad

- Exposición en espacios públicos: mostrar el proyecto en el centro cultural, biblioteca, plaza o municipalidad.
- Entrega de folletos o trípticos: distribuir materiales con recomendaciones a las familias.
- Colaboración con medios locales: ofrecer una nota o entrevista para contar la experiencia y los aprendizajes.

En formato creativo

- Campaña “Desenchufate un rato”: diseñar un eslogan y un logotipo para toda la escuela.
- Concurso o reto escolar: por ejemplo, una semana sin pantallas después de las 20 hs y registro de resultados.
- Obra de teatro o corto audiovisual: representar los efectos positivos y negativos del uso de pantallas en la infancia.

De los resultados:

En la Feria de Ciencias

- Stand interactivo: preparar paneles informativos, infografías, maquetas o experimentos visuales (por ejemplo, comparar hábitos con y sin pantallas).
- Presentación oral: los alumnos exponen los resultados, conclusiones y recomendaciones

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

ESTUDIANTES:

Alumnos de 7° Grado "A"

DOCENTES:

Arce, Yamila

DIRECTOR:

Bonisconti, Gustavo

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 2

Estudiantes: 16

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Arce Yamila

Email del referente: yamilaarcechachagua@gmail.com