# El streaming de la Vuelta

Category: Comunidad Tecnológica
26 de diciembre de 2024

## 1. INDAGACIÓN

### Tema /Subtemas:

Generación de contenido digital.

### Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos utilizar la tecnología para acompañar los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas de nuestra escuela?

### Contexto:

En nuestra institución, hemos identificado una brecha en la formación tecnológica, así como también la falta de recursos actualizados para el aprendizaje digital.
A través de nuestra práctica diaria, hemos constatado que:
Los equipos informáticos disponibles en la institución son obsoletos y no satisfacen las necesidades actuales de las y los estudiantes ni de los docentes. Esto ha generado una desconexión con las herramientas tecnológicas modernas y ha dificultado el desarrollo de competencias digitales.
Aunque se realizan esfuerzos para implementar programas de tecnología y ciencia en el aula, la falta de recursos adecuados ha limitado la efectividad de estas iniciativas.
Las y los estudiantes tienen pocas oportunidades para explorar y experimentar con tecnologías, lo que limita su capacidad para desarrollar habilidades CTIM de manera práctica.
En un mundo cada vez más impulsado por la innovación, es crucial que nuestra institución adopte enfoques educativos innovadores que preparen a las y los estudiantes para los desafíos del futuro, sumando contextos alfabetizadores que enriquezcan las prácticas educativas. Esto implica no sólo la adquisición de conocimientos teóricos, sino también la aplicación práctica de esos conocimientos a través de proyectos significativos y relevantes.

### Objetivo general del proyecto:

Propiciar espacios para generar colectivamente nuevas oportunidades para que la innovación tecnológica tenga lugar en nuestra institución educativa, y de esta manera proyectarla a la comunidad toda.

## 2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Reconocer las T.I.C. y su utilización cotidiana en el hogar, la escuela y la comunidad, como medios para la resolución de situaciones problemáticas, la creación de oportunidades y la transformación de la realidad.
Comprender los principios generales del funcionamiento de los dispositivos computarizados, particularmente los elementos que permiten la entrada y salida de datos, en relación con ejemplos y problemas de su entorno sociocultural.
Utilizar recursos digitales para crear, organizar, guardar y recuperar contenidos en diferentes formatos: audio, texto, imagen, videos, etc.
Desarrollar experiencias de colaboración, mediadas por las T.I.C., participando en equipos con roles complementarios y diferenciados en un marco de compromiso, respeto y valoración de la diversidad.
Transferir conocimientos previos sobre las T.I.C a situaciones nuevas y al uso de nuevos recursos apropiados para un propósito específico.
Fomentar una relación equilibrada y saludable con las tecnologías, promoviendo su integración en el proceso educativo de manera crítica y reflexiva.
Contribuir a través de las nuevas tecnologías al proceso de alfabetización.

### ÁREAS Y CONTENIDOS

Matemática
Lengua
Ciencias
Tecnología
Educación Física
Plástica
Música
Ingles

### Contenidos curriculares:

Primer Ciclo
Plástica:- Uso de formas y colores para representar ideas visuales sencillas
Educación Física: – La participación en juegos individuales y colectivos con sentido solidario e inclusivo.
– La participación en actividades y juegos acordando espacios, roles y funciones.
Lengua:- La escucha comprensiva de textos: narrativos y descriptivos.
– La producción asidua de narraciones sobre experiencias personales, anécdotas y de descripciones.
– La escritura asidua de textos en forma autónoma o en colaboración con el docente.

Matemática: – El reconocimiento y uso de las operaciones de adición, sustracción, multiplicación y división en situaciones problemáticas.
– La diferenciación de distintas magnitudes y la elaboración de estrategias de medición con distintas unidades.
– El reconocimiento de figuras y cuerpos geométricos a partir de distintas características en situaciones problemáticas.
Ciencias Sociales: – El conocimiento de que en el mundo actual conviven grupos de personas con diferentes costumbres, intereses y orígenes.
Ciencias Naturales: – La comprensión acerca de algunos fenómenos atmosféricos y de que los astros se encuentran fuera de la Tierra, identificando los movimientos aparentes del Sol y la Luna y su frecuencia, y el uso de los puntos cardinales como método de orientación espacial.
Tecnología: – Exploración de dispositivos tecnológicos básicos y su funcionamiento cotidiano. – Alfabetización y lectura en base a dispositivos electrónicos.
Música: -El desarrollo de la capacidad de escucha atenta de los diferentes sonidos del entorno y de la música. – La estimulación de la creatividad musical a través de la improvisación y la composición de producciones sencillas. – La introducción de conceptos básicos, como el ritmo, la melodía, el timbre, la duración y la altura.

Segundo Ciclo:
Plástica: -Uso de herramientas digitales de edición.
Educación Física: – Participación en juegos deportivos comprendiendo su estructura, reglas, estrategias, roles , funciones, espacio, tiempo, habilidades motrices y comunicación.
Lengua:-Estructura del texto narrativo.
– Selección de textos literarios (cartas, leyendas, mitos, fábulas, tipos de cuentos, noticias, novelas, teatro.)
– Producción de narraciones y reparaciones
– Participación asidua en situaciones de lecturas con propósitos diversos.
– Clases de palabras, su morfología, semántica y sintaxis.
– Reflexión de la ortografía, su uso y normas.
– Análisis sintáctico y relaciones de significado sinónimo, antónimo, hiperónimo e hipónimo
Matemática: -Equivalencia de distintas descomposición de un número.
– Comparación del sistema decimal con otros sistemas.
– Reconocimiento y uso de las operaciones entre números naturales.
– Números naturales y racionales.
Ciencias: Abordar la investigación de contenidos en base a la información recolectada en diversas fuentes.
Tecnología:- Uso de herramientas digitales de edición.
– Representar diversas actividades desde los recursos digitales.
– Uso de herramientas digitales para diseño y edición multimedia.
Música: – La identificación de la presencia de la música en los medios masivos de comunicación y de las tecnologías de la información y de la comunicación en el

hacer musical.
– La identificación y reflexión sobre la función de la música en las tecnologías de la información y la comunicación (jingles, cortinas, programas musicales, producciones audiovisuales)
– La identificación y reflexión en torno a los ámbitos de circulación y “consumo” de la música.
Séptimo Grado:
Plástica: -Aplicación de herramientas de diseño gráfico.
Lengua: -Análisis de textos.
– Redacción de informes.
– Creación de presentaciones.
– Análisis de la comunicación efectiva.
– Creación de manuales de instrucciones.
Matemática: – Propiedades de las figuras geométricas
– Medidas de perímetros y áreas de figuras geométricas para la realización de diseño y construcción de un modelo utilizando figuras geométricas .
– Estadística y probabilidad. Análisis de datos y gráficas.
Ciencias: – Energía y trabajo.
– Conocimiento del mapa político de América latina y de las principales condiciones ambientales.
– Organización de la República Argentina de 1853 a 1880.
– Análisis de las políticas implementadas.
Tecnología: – Utilizar de forma asidua las TICs para la filmación y diseño de cortometrajes.
– Diseño 3d.
– Utilización de redes sociales para fomentar la socialización.
– Desarrollo de proyectos tecnológicos avanzados que integren procesos digitales y diseño 3D.
– Uso del vocabulario técnico.
Música: – La identificación de la presencia de la música en los medios masivos de comunicación y de las tecnologías de la información y de la comunicación en el hacer musical.
– La identificación y reflexión sobre la función de la música en las tecnologías de la información y la comunicación (jingles, cortinas, programas musicales, producciones audiovisuales)
– La identificación y reflexión en torno a los ámbitos de circulación y “consumo” de la música.
Ingles: -Identificar la presencia de vocabulario relacionado al idioma inglés en los medios masivos de la comunicación, en las redes sociales y en las distintas tecnologías.
– Utilizar las TICs para lograr videos cortos explicativos
– Usar las redes sociales para compartir los conocimientos del idioma
– Lectura y escucha comprensivas relacionadas con los contenidos dados y trabajados
Educación Física: – La participación y apropiación de juegos de cooperación y/o

oposición, juegos atléticos y deportivos.

### Producto final esperable:

Canal educativo de streaming transmitido por diversas plataformas digitales.

---

## 3. PLANIFICACIÓN

### Duración del proyecto:

2025

### Acciones a llevar a cabo:

Uso correcto y responsable de los programas y aplicaciones de las nuevas tecnologías de la educación.
PRIMER CICLO:
Utilización de imágenes secuenciadas.
Creación de audiocuentos
Formato de comunicación a través de distintos lenguajes (imágenes, emojis, señas, pictogramas, códigos QR, sonidos, lenguas, expresiones) que permitan el acercamiento y la expresión plena de las diferencias.

SEGUNDO CICLO:
Creación de videos y grabación de podcast.
Comunicación de la información involucrada a través de diferentes lenguajes y medios.
Lectura e interpretación de textos, sonidos e imágenes (media), reproducción de datos e imágenes a través de la manipulación digital, y evaluación y aplicación de nuevos conocimientos adquiridos por las comunidades digitales.

SÉPTIMO GRADO:
Creación de Booktubers, narrativas, textos expositivos y argumentativos con recursos digitales.
Desarrollos de hábitos relacionados con el hábito y la seguridad (sexting, ciberbullying, grooming, stalking, phishing)
Exploración y navegación en sitios virtuales apropiados para la edad (Wikis, Wikispaces, Educ.ar).

### RECURSOS

### Disponibles en la institución:

1 proyector instalado
Sistema de radio
2 computadoras no actualizadas

Sistema de audio
Equipo de Robótica (Rasty)
Impresora 3d (donada por fundación Acindar)

### Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Conexión a internet. Redes estables.
Computadoras con sistema operativo Windows actualizado.
Celulares, tablets y cámaras para poder filmar las clases.
Sala especializada para informática.

### Organizaciones aliadas:

Fundación Acindar.
Instituciones locales.

---

## 4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Capacitación sobre apps que permitan la edición de videos y transmisión de los mismos.
Capacitación sobre sistemas de audio, filmadoras, equipo electrónico y multimedia.
Capacitación sobre el uso responsable de las redes sociales.
Capacitación sobre prevención y riesgos en las redes sociales.

---

## 5. EVALUACIÓN

### Criterios e instrumentos de evaluación:

El uso adecuado de los materiales por parte de los alumnos/as.
La capacidad de presentar y comunicar las propuestas de manera clara a través de videos y medios multimedia.
El trabajo colaborativo en equipo.
El desarrollo de habilidades técnicas, creativas y de pensamiento crítico.
La evaluación durante el proceso del ABP será formativa y permanente.
Utilizaremos diferentes herramientas como: metacognición; autoevaluación y coevaluación; rúbricas.

## 6. SOCIALIZACIÓN

### Del proyecto:

– Creación de plataformas (youtube) para transmitir lo abordado a toda la comunidad educativa.
– Utilización del perfil de Instagram de la escuela.
– Socialización de lo abordado en el aula mediante muestras anuales.

### De los resultados:

Determinar su viabilidad, eficacia y eficiencia:
· Impacto comunitario.
· Logros alcanzados.
· Análisis y propuestas de mejora y cambios del proyecto a través de la evaluación institucional.

---

### Integrantes del proyecto:

Gonzalez, Mirna – directora
Utz, Lorena – vicedirectora
Papetti, Leandro Javier – docente Música
Etchegaray, Brenda – docente de grado.
Tessaro, Carla Nerea – docente de grado.
Boaglio, Mario – docente de grado.
Cejas, Yoana Betiana – docente de grado.
Feraboli, María de los Ángeles – docente de grado.
Taborda, Fernando Daniel – docente Tecnología – Taller
Riganti Alejandra – docente de Tecnología
Del Vecchi, Sol – docente de grado
Cándido, Eliana – docente de grado
Salvini, Mariana – docente de grado
Robaina, Marisa – docente de grado
Méndez, Evelin – docente de grado.
Galassi, María Belén – docente de grado
Cristofani, Gladis Beatriz – docente de grado.
Silva, Camila Elizabeth – docente de grado.
Giaccio Georgina – docente Inglés
Bazán Anabel – docente de Plástica.
Perezutti María del Carmen – docente de Educación Física
Marcángelo Pablo – docente de Educación Física

## Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 25
Estudiantes: 271

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Mirna Gonzalez
Email del referente: gonzalezmirna297@gmail.com