Infancias de cara al futuro

Category: Comunidad Tecnológica,Comunidades de Aprendizajes
3 de febrero de 2025

1. INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

Recursos. Trabajo colaborativo Poder adquisitivo. Ahorro. Comparar productos y tomar decisiones de compra. Presupuesto. Inversiones. Billeteras virtuales. Consumismo. Consumo responsable Emprendimientos. Deseo/necesidad. Uso responsable de la tecnología y su impacto en el entorno y los vínculos. Basura tecnológica. Obsolescencia programada. Soberanía tecnológica. Uso de videojuegos y consumismo. Ludopatía digital.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos generar aprendizajes relevantes que preparen a niños y niñas para tomar decisiones responsables y sostenibles que impacten positivamente en su presente y futuro?

Contexto:

En esta oportunidad, en la institución se observaron algunas dinámicas que llamaron nuestra atención y que demandan nuestra intervención. Estudiantes que juegan con billetes y los rompen, dinero que traían para la merienda y que luego por perder el valor generaba angustia o enojo. La compra virtual de elementos y suplementos para juegos electrónicos. Pérdida de elementos personales que son reemplazados, mientras que estos, permanecen en la escuela y no son retirados. Billeteras virtuales que se utilizan para abonar transporte o meriendas y almuerzos, que no se conoce su uso o no pueden administrarse.
Nuestra institución había ofrecido una charla sobre una problemática actual, La ludopatía digital y el impacto que tiene la misma en las infancias, ese encuentro estaba dirigido a toda la comunidad educativa. De este modo iniciamos una serie de propuestas destinadas a analizar las condiciones actuales de nuestras infancias y planificar acciones de intervención destinadas a la prevención. Haciendo partícipe a la comunidad educativa tanto en la formación así como en la realización de las acciones planificadas institucionalmente.
Con el objetivo de ofrecer, experiencias de aprendizajes que tengan un sentido real y contribuyan a la mejora del entorno que habitamos, se propone que se lleve a cabo este proyecto. Transformar el aula en un espacio de análisis y estudio de nuestras acciones, Promoviendo actividades que nos permitan reconocer los recursos con los que contamos, de qué modo emplearlos, evitar el mal uso o desperdicio, reunir fondos con una finalidad que mejore nuestro entorno, trabajar

colaborativamente con un fin establecido conjuntamente, entre otros. Se trata de trabajar en conjunto una propuesta institucional de convivencia, donde cada grado desarrolle temáticas que promuevan conciencia y generen soluciones o intervenciones que mejoren los modos de vincularnos tanto entre personas como con el entorno, incluyendo siempre los contenidos curriculares.

Objetivo general del proyecto:

Promover el desarrollo de una conciencia crítica y responsable en los estudiantes sobre el uso del dinero, la tecnología, fomentando prácticas sostenibles, éticas y equilibradas que preserven sus vínculos sociales, su entorno ambiental y su bienestar personal, para prepararlos ante los desafíos del presente y del futuro.

---

2. DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Objetivos de capacidades:
Aplicar conocimientos matemáticos básicos para calcular y organizar el manejo del dinero, comprendiendo su valor y utilidad en situaciones cotidianas.
Fomentar la capacidad de tomar decisiones vinculadas con el dinero de manera responsable, reflexionando sobre el impacto de esas decisiones en su vida personal y en la comunidad.
Identificar y diferenciar necesidades – deseos, y priorizar de manera adecuada en función de los recursos disponibles.
Desarrollar habilidades de cooperación y trabajo en equipo, colaborando en actividades relacionadas con la planificación de gastos, el ahorro y la gestión de recursos.
Resolver problemas de manera grupal, aprendiendo a negociar y tomar decisiones compartidas en contextos económicos.
Identificar y aplicar valores como la responsabilidad, la solidaridad, el respeto y la honestidad en la toma de decisiones
Fomentar la capacidad de evaluar sus propios hábitos de consumo, considerando la importancia de la sostenibilidad en el uso de recursos.
Impulsar la capacidad del desarrollo sustentable de alternativas al mercado masivo de productos de alta demanda.
Desarrollar habilidades para analizar el impacto ambiental, social y personal del consumo desmedido de tecnología y videojuegos.
Identificar alternativas sostenibles para el uso, reciclaje y reutilización de dispositivos electrónicos.
Promover la responsabilidad individual y colectiva respecto a los vínculos sociales, el consumo consciente y la preservación del entorno.
Fomentar el uso consciente de las herramientas tecnológicas con enfoque en la

soberanía tecnológica, el cuidado de los datos personales y la sostenibilidad.

Objetivos de aprendizaje:
Desarrollar habilidades para administrar recursos personales.
Fomentar la toma de decisiones responsables en el uso de recursos.
Incentivar al consumo responsable de productos amigables con el medio ambiente.
Concientizar acerca de desechos industriales nocivos para el Planeta Tierra, y cómo reducir sus efectos.
Desarrollar habilidades de cooperación y trabajo en equipo.
Promover valores humanos en el manejo de los recursos.
Fomentar la reflexión crítica sobre los hábitos de consumo y su influencia en el medio ambiente.
Conciencia ambiental.
Identificar qué es la basura tecnológica y las consecuencias de no reciclar dispositivos electrónicos.
Reconocer las prácticas de obsolescencia programada en productos tecnológicos.
Consumo responsable.
Reflexionar sobre el impacto de los videojuegos que promueven consumismo y ludopatía en edades tempranas.
Evaluar estrategias para hacer un uso equilibrado y crítico de los videojuegos.
Conocimiento tecnológico.
Comprender qué es la soberanía tecnológica y su importancia en la protección de datos y autonomía digital.
Analizar alternativas como software libre o dispositivos reciclados.
Autocontrol digital.
Identificar signos de ludopatía digital y cómo prevenirla.
Planificar rutinas saludables de uso de tecnología para equilibrar el tiempo entre actividades online y offline.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Matemática- Lengua-Ciencias Naturales- Formación Ética t Ciudadana- ESI-Plástica-Tecnología-Informática

Contenidos curriculares:

Matemática
Cálculo de porcentajes, interés simple y compuesto, elaboración de gráficos y tablas, resolución de problemas.
Cálculo de materiales necesarios en la construcción de productos: perímetros, superficies, volúmenes, capacidades.
El reconocimiento y uso de las operaciones con números naturales para resolver situaciones problemáticas de la vida cotidiana.
Análisis de las unidades monetarias y sus equivalencias
Juegos de simulación de compra de productos y el cálculo de esas operaciones. El supermercado en el aula.

Comparación y estimación de precios. Diseñar un plan de ahorro con los recursos que contamos.
Armado de presupuestos, análisis de gastos y rescisión de ganancias para reinvertir.
Cs. Naturales
Identificación de materiales específicos según sus propiedades para la construcción de productos.
Mezclas.
Lengua
Publicidad.
La producción de un texto no ficcional (mapa conceptual) con un propósito comunicativo determinado y en conjunto con el docente y sus pares.
Elaboración de encuestas y realización de las mismas a compañeros y familias.
Elaboración de reflexiones y conclusiones.
Planificación y redacción de proyectos y propuestas. Escritura de tipo formal.
Lectura de textos informativos y expositivos y análisis de la información que contienen.
Publicidad, MKT y comunicación: creación de una marca, logo y slogan, diseño de una campaña publicitaria, implementación de una estrategia de venta (7mo A).
Formación Ética y Ciudadana
La elaboración de proyectos grupales que impliquen prácticas democráticas: que favorezcan el protagonismo de los niños y las niñas en la participación y búsqueda de consenso en la toma de decisiones colectivas.
La reflexión e identificación de diferentes valores humanos, relacionados a la propuesta presentada.
La elaboración de proyectos colaborativos con incidencia institucional que impliquen prácticas democráticas (participación, búsqueda de consenso en la toma de decisiones colectivas, votación) que favorezcan el protagonismo de los niños y las niñas.
E.S.I
Autoestima, imagen corporal, cuidado personal.
La participación en la elaboración de proyectos de carácter mutual, cooperativo y solidario, orientados a resolver necesidades grupales y comunitarias.
Música
Concientización sobre el valor de los instrumentos musicales que usamos periódicamente en el salón de música.
Informática
Basura Tecnológica – Gestión del Ciclo de Vida de los Dispositivos Electrónicos.
Qué es la basura tecnológica (e-waste) y sus consecuencias ambientales.
Métodos de reciclaje y reutilización de dispositivos electrónicos.
Identificación de componentes reciclables en los dispositivos.
Obsolescencia Programada – Durabilidad y Diseño Tecnológico.
Concepto de obsolescencia programada y cómo afecta al consumo.
Identificación de estrategias de las empresas para limitar la vida útil de los productos.

Análisis de software y hardware que extiende la vida útil de los dispositivos.
Soberanía Tecnológica – Autonomía Digital y Software Libre.
Concepto de soberanía tecnológica y su relación con el uso de software y datos.
Importancia de usar tecnologías que respeten la privacidad y la independencia.
Ventajas y desafíos del software libre frente al software propietario.
Uso de Videojuegos que Incitan al Consumismo – Análisis Crítico de Videojuegos.
Mecánicas de monetización en videojuegos y su efecto en niños, niñas y adolescentes.
Cómo identificar juegos educativos frente a juegos con tendencias consumistas.
Impacto del diseño de videojuegos en el desarrollo cognitivo y emocional.
Ludopatía Digital – Uso Saludable de la Tecnología.
Qué es la ludopatía digital y cómo afecta a los vínculos y el rendimiento académico.
Herramientas para monitorear y equilibrar el tiempo en pantalla.
Estrategias para prevenir la adicción a los videojuegos.
Tecnología e Informática
Proyecto “Acción Comercial” – proceso productivo de producto tecnológico (repelentes naturales) con alta demanda y venta.
Elaboración de etiquetas digitales para los envases.
Para el primer ciclo se analiza la diferencia entre deseo y necesidad y se realiza como producto final una alcancía utilizando materiales reciclables.
Elaboración de un cuento a través del Scratch (lenguaje de programación).
Plástica
Obras de la artista plástica Marta Minujín, Antonio Berni, Bordalo y Vik Muniz.

Producto final esperable:

Encuesta y Campaña: «Reduciendo el Consumismo en Videojuegos». Grados: 1° a 7°. Contenido: Consejos sobre el uso de alternativas gratuitas. Estrategias para evitar compras impulsivas en videojuegos. Promoción de videojuegos educativos.

---

3. PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2024, 2025

Acciones a llevar a cabo:

Planificación y redacción de presupuesto
Feria de platos para recaudar fondos.
Venta de productos de elaboración propia, repelentes naturales.
Creación de frases motivadoras y amigables; elección de las que se imprimirán a través de la votación de los estudiantes.

Venta de un bono contribución.
Búsqueda y concreción de encuentros con profesionales para abordar las temáticas.
Producción de material publicitario para difundir las propuestas a cargo de los estudiantes (videos, flyer, publicidades, entre otros).
Vinculación de las temáticas: basura tecnológica, obsolescencia programada y soberanía tecnológica con Ciencias Sociales (impacto social), Ciencias Naturales (impacto ambiental) y Ciudadanía (ética digital).
Utilización de aplicaciones y programas que fomenten la sostenibilidad (por ejemplo, apps de reciclaje o diseño de juegos).
Inclusión de espacios de análisis crítico para que los estudiantes comprendan la relación entre tecnología, sociedad y medioambiente.
Desarmar dispositivos obsoletos para identificar piezas reciclables.
Creación de una campaña de concientización escolar para reducir e-waste (basura electrónica).
Investigación sobre el procesamiento de los residuos tecnológicos en nuestro país.
Análisis y comparación de la durabilidad de diferentes marcas y modelos de dispositivos.
Discusión sobre si la obsolescencia programada debería estar regulada por leyes.
Actualización de dispositivos antiguos instalando sistemas operativos livianos como Linux.
Instalación y uso de software libre como alternativas a programas comerciales.
Creación de un «país digital» ficticio con recursos tecnológicos soberanos.
Investigación y exposición sobre el impacto de los monopolios tecnológicos.
Análisis de videojuegos populares como Roblox, Fifa, Fortnite, Overwatch para identificar sus mecánicas consumistas.
Creación de un videojuego en Scratch que promueva valores como la colaboración o el cuidado del ambiente.
Talleres para padres y docentes sobre cómo acompañar el uso de videojuegos y el uso excesivo de pantallas en edades tempranas.

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Aplicaciones: Mercado Pago.
Papel, lápiz, lápices de colores.
Alimentos para vender en la feria de platos.
Materiales para la elaboración de alimentos.
Materias Primas para la elaboración de Repelentes Naturales.
Herramientas digitales: aplicaciones de Google (Documento, Hoja de cálculo, Presentaciones, Gmail, Drive, Búsqueda, Maps, Classroom, Formularios, Gimini, Youtube), Canva, Genially.
Elementos para el acondicionamiento de instrumentos musicales: parches, afinador.

Billetes en desuso para intervenir artísticamente.
Obras de la artista plástica Marta Minujín, Antonio Berni, Bordalo y Vik Muniz.
Sala de música, plástica e informática.
Patio y mobiliario.
Telas, aguja e hilo. Instrumentos de geometría y de corte.

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Capacitar a los docentes y familias en el tema de Educación Financiera como herramienta y medida de prevención tal como se hizo con la educación sexual para poder dar respuestas a las demandas propias de la época que vivimos.

Organizaciones aliadas:

Grupos Emprendedores de la Ciudad de Rosario, alianza de intercambio de difusión de sus emprendimientos por donaciones para Bono Contribución.
ONG “Mundo Aparte” para la concientización acerca de maneras amigables de vincularse con el Planeta y sus habitantes, difusión de sus aportes a la Comunidad Rosarina.
Greenpeace: Para campañas educativas sobre residuos tecnológicos y sostenibilidad.
Basura Cero Argentina: Promueve el reciclaje y la reutilización de residuos electrónicos.
Fundación Vía Libre (Argentina): Promueve el software libre y la soberanía tecnológica.
Mozilla Foundation: Creadores de Firefox, apoyan la privacidad y la independencia digital.
Educ.ar: Portal educativo de Argentina que ofrece recursos para el análisis crítico de videojuegos.
Fundación Argentina de Videojuegos (FUNDAV): Promueve el desarrollo de videojuegos educativos y conscientes.

---

4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Formación y material de estudio sobre el tema de «educación financiera» y «la tecnología», como contenido transversal para docentes y familias ya que está educación es fundamental en los tiempos que viven las infancias y adolescentes considerando la misma como una herramienta y medida de prevención.
Colaboración en la difusión de la campaña.

---

5. EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Se tendrá en cuenta la participación activa de los estudiantes de toda la escuela, la cooperación con sus compañeros, la creación y concreción de acuerdos, el respeto; siempre entendiendo a la evaluación como un trabajo formativo que considera el antes, durante y después de la experiencia.
Rúbrica: Se utilizará una rúbrica para evaluar el desempeño de los estudiantes en cada actividad, considerando aspectos como la comprensión de los conceptos, la participación, la creatividad y la resolución de problemas.
Portafolio: Los estudiantes podrán crear un portafolio donde recopilan sus trabajos y reflexiones a lo largo del proyecto.
Autoevaluación: Se fomentará la autoevaluación para que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje y progreso.

---

6. SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Reuniones con familias.
Redes sociales de la institución. Diferentes medios de comunicación.

De los resultados:

Reuniones con familias.
Redes sociales de la institución. Diferentes medios de comunicación.
Dado que la propuesta tuvo muy buena aceptación por parte de la comunidad educativa. Lo cual fue manifestado por diferentes medios a través de comentarios y frases que estimulan el abordaje de este tipo de proyectos con los estudiantes. Así como la apertura y compromiso de los niños para reflexionar y modificar algunas actitudes y percepciones sobre el consumo. La colaboración y predisposición por parte de docentes y asistentes escolares ante el desarrollo de las distintas actividades. posibilitó desarrollar múltiples situaciones de aprendizaje que se evidencio en el cambio de la gramática escolar durante el desarrollo. Haciendo visible que los cambios posibilitan nuevos modos de trabajo institucional,
El resultado fue muy enriquecedor y nos lleva a ampliar este tipo de propuestas. Organizar una segunda parte de este proyecto para trabajar aquellos aspectos identificados y seguir fortaleciendo el trabajo sobre aquellas temáticas que nos interpelan como institución social, democrática e inclusiva, durante el ciclo 2025.
Compartimos el enlace de la Declaración de interés provincial emitida por la Cámara de Diputados y Diputadas de la provincia de Santa Fe.
https://drive.google.com/file/d/12g0UOYq3ZXvnvGXLzy7U_WDf1CtsYXp_/view?usp=drive_link

Integrantes del proyecto:

Alegre Judith – docente de grado.
Biancospino Vanesa – docente de Plástica.
Caminiti Brenda – docente de Tecnología
Galiano Sara – docente de grado.
Gómez Rafael – docente de Música.
González Irene – docente de grado.
Guidetti Melisa – docente de grado.
Juárez Carolina – docente de grado.
Meucci Cintia – vicedirectora.
Micaela Rivero – docente de grado.
Olea Valentina – docente de grado.
Paladini Romina – docente de grado.
Polo Susana – docente de grado.
Recalde Adela – vicedirectora.
Sánchez Mariana – directora.
Sánchez Mariana Andrea – docente de Tecnología 7mo.
Sanseovich Juan – docente de Música.
Sara Gisela – docente de Tecnología.
Scocco Marina – docente de grado.
Singh Nidia – docente de Informática.
Tecce Julieta – docente de grado.
Tiseira Romina – docente de grado.
Vazquez Paula – docente de grado.
Vergara Barbarich Ana Julia – docente de grado.
Vivar Mercedes – docente de grado.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 27
Estudiantes: 502

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Mariana M. Sánchez
Email del referente: marianamercedessanchez@gmail.com