

Intertribus

Category: Comunidad de Comunicación

3 de diciembre de 2025



INDAGACIÓN

Tema

Soberanía comunicacional y narrativa barrial: El paso de consumidores pasivos a productores de contenidos (prosumidores).

Subtemas:

Identidad y Territorio: El barrio contado desde adentro para disputar los estigmas mediáticos externos. Humor como herramienta de resiliencia: El legado de Fontanarrosa aplicado a la resolución de conflictos y la expresión creativa. Alfabetización Transmedia y Crítica: Análisis de algoritmos, fake news y construcción de «contranarrativas» en redes sociales. Células de Producción Colaborativa: Gestión autónoma de roles (técnica, guion y locución) en el uso del kit de streaming. Vínculos y ESI: El aire de la radio como espacio seguro para debatir afectividad, derechos y convivencia comunitaria.

Pregunta impulsora

¿Cómo podemos, a través de la creación y colaboración de nuestras 'tribus', diseñar y llevar a cabo acciones innovadoras que no solo fortalezcan la empatía, el respeto y los vínculos en nuestra comunidad escolar, sino que también aseguren un ambiente de bienestar y crecimiento sostenible para todos?

Contexto:

La adolescencia es una etapa de grandes desafíos, donde la calidad de las relaciones interpersonales impacta directamente en el bienestar de los jóvenes. La falta de una convivencia ideal puede generar conflictos que afectan tanto el aprendizaje como el crecimiento personal. Como docentes, nuestra labor es cultivar la unidad, el respeto y la camaradería entre nuestros estudiantes. Este proyecto surge de la necesidad de fortalecer los vínculos comunitarios y de co-construir un espacio escolar más seguro y solidario. A través de un enfoque participativo, buscamos que los propios estudiantes sean los protagonistas en la mejora de la convivencia, haciendo de la escuela un verdadero hogar de aprendizaje y crecimiento personal.

Objetivo general del proyecto:

Transformar activamente la convivencia escolar a través de la colaboración inter tribus, cultivando un ambiente de inclusión, respeto y empatía, y equipando a los

estudiantes con las habilidades sociales y emocionales esenciales para prosperar y contribuir positivamente en una sociedad diversa y compleja.

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Mejorar las habilidades de comunicación verbal y escrita, fomentando el intercambio de ideas de manera efectiva y respetuosa.

Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos diversos, valorando las diferencias y aportando al objetivo común.

Fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas de forma colaborativa.

Potenciar la empatía, la tolerancia y la capacidad para establecer relaciones interpersonales positivas y respetuosas.

Promover el liderazgo y la autonomía personal, animando a los estudiantes a asumir responsabilidades y tomar iniciativas.

Aprender a apreciar y valorar la diversidad, social y personal, dentro de la comunidad escolar.

Adquirir conocimientos y habilidades para manejar y resolver conflictos de manera constructiva y pacífica.

Desarrollar una conciencia sobre la importancia de la inclusión y la cohesión social dentro y fuera del ámbito escolar.

Fomentar el desarrollo de una autoestima saludable y la autoconfianza, reconociendo y valorando sus propios talentos y habilidades.

ÁREAS Y CONTENIDOS

Lengua y literatura- inglés- formación ética y ciudadana- geografía- historia- educación tecnológica-matemática- educación física- educación artística - música- filosofía-Área de Ciencias Económicas (Administración, Economía, Derecho, SIC)- Área de Ciencias Naturales (Biología, Físico-Química, Laboratorio)

Contenidos curriculares:

-Área de Comunicación (Lengua y Literatura):

Producción de textos narrativos y argumentativos (crónicas, artículos, propuestas).

Desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita para el intercambio de ideas.

Análisis de textos sobre convivencia y diversidad.

-Área de Ciencias Sociales (Historia, Formación Ética y Ciudadana, Derecho):

Fomento de la Cultura de la Paz a través del diálogo, la tolerancia y el respeto por los Derechos Humanos.

Resolución de conflictos y prácticas de la no violencia.

-Área de Ciencias Naturales (Biología, Físico-Química, Laboratorio):
Aplicación de conceptos científicos (nutrición, sistemas, fenómenos naturales) para resolver desafíos prácticos.

Manejo de datos y relación entre conceptos para el pensamiento crítico.

-Área de Matemática:

Resolución de problemas y desafíos lógicos inspirados en las olimpiadas de matemática.

Análisis de datos para la toma de decisiones.

-Área de Educación Física y Recreación:

Implementación de juegos cooperativos y estrategias para la resolución de conflictos en el deporte.

-Área de Educación Artística:

Uso de elementos del arte y diseño (línea, forma, color) para la creación de identidades de tribu (banderas, escudos).

-Área de Tecnología y Multimedia:

Uso de herramientas digitales para la organización, difusión y promoción del proyecto.

Creación de materiales multimedia.

-Área de Ciencias Económicas (Administración, Economía, Derecho, SIC):

Aplicación de conceptos como organización, administración y gestión de recursos en la planificación y realización del evento.

Los alumnos de 4° año trabajarán directamente en la organización de la jornada, gestionando los grupos y la logística del evento.

-Área de Filosofía:

Reflexión crítica sobre el concepto de amistad y su importancia en el desarrollo humano y la comunidad.

Producto final esperable:

El resultado principal y más tangible de este proyecto será la realización de un Evento Inter tribus mensual, planificado y gestionado de manera colaborativa por el equipo docente. Concebido como una experiencia dinámica y atractiva, este evento ofrecerá un espacio constante para que los estudiantes participen activamente, sientan un sentido de pertenencia y mejoren sus habilidades de comunicación, trabajo en equipo y resolución de conflictos. Al extenderse desde junio, el proyecto se convierte en una iniciativa a largo plazo, con el potencial de generar un impacto significativo y sostenible en la convivencia escolar y en la cultura de toda la institución, transformando los vínculos en la escuela.

Esbozamos entonces un desglose del Producto Final Tangible:

1. Eventos Intertribus Sostenibles: La serie de eventos documentados y evaluados.
2. Manual de Convivencia y Gestión Intertribus: Un documento/guía creado por los estudiantes de 4° y 5° año (Área de Ciencias Económicas y Comunicación) que contenga la metodología, las reglas de convivencia, el sistema de puntuación, y

los roles de liderazgo (caciques/hechiceras).

3. Crónicas Documentales: Un informe (texto/audiovisual) que sintetice las crónicas y reflexiones de los estudiantes (Fase 5), sirviendo como herramienta de diálogo y sensibilización para la comunidad y otras instituciones.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2026

Acciones a llevar a cabo:

Fase 1: Conformación e Identidad de las Tribus (mayo -junio)

Periodo: Del 2 de junio al 6 de junio de 13:20 a 16:10.

Responsables: Guadalupe Taberna, Cristian Petini, Alejandro Suarez, Liliana Martino.

Acciones Clave:

Conformación de Tribus: Se establecen cuatro tribus. Los alumnos de 5° año serán los «caciques y hechiceras» y tendrán la función de integrar a los estudiantes de 1° año.

Identidad de la Tribu: Cada tribu debe crear una carpeta con su nombre, historia, logo, lista de integrantes y un cronograma de sus actividades.

Torneos Deportivos: Se organizan torneos de vóleybol, básquet 3x3 y ping pon en los recreos para fomentar la integración. Se asigna un sistema de puntuación para cada evento. Los horarios de los recreos son 14:40 y 16:10.

Fase 2: Desafíos de Creatividad y Lógica (Julio)

Periodo: 25 de Julio de 13:20 a 18:20.

Responsables: Belén Gelmini, Catalina Durá.

Acciones Clave:

Jornada de Matemática: La Inter tribu se enfrentará a dos desafíos principales.

Stand Matemático: Cada tribu diseñará y presentará un stand con un juego matemático, evaluado por su creatividad y transversalidad.

Búsqueda del Tesoro: A través de un mapa, las tribus resolverán enigmas y retos de lógica, con pistas que los llevarán a diferentes puntos de la escuela. El juego pondrá a prueba su capacidad de trabajo en equipo.

Fecha: 16 de setiembre de 2025

Horario: 10.00 a 15.00 - se adjunta IA para solicitar autorización del evento.

Responsables: Magali Cassina, Ricardo Lorenzatti, Juan Manuel Collodi, Alejandro Suárez, Liliana Martino.

Acciones:

Creación Artística: Cada tribu creará un himno y una coreografía («haka») representativos, además de un logo o estandarte.

Reflexión y Filosofía: Se guiará una reflexión sobre la amistad, la unidad y los valores del trabajo en equipo, vinculándolo con el concepto de la «haka» y la filosofía aristotélica.

Juegos Inclusivos: Cada tribu diseñará un juego inclusivo para ser presentado a los demás. La creatividad y la participación de todos serán evaluadas.

Fase 5: Cierre del Proyecto (octubre-noviembre)

Periodo: Octubre y noviembre.

Responsable: todo el equipo docente - se adjunta un mes antes de la fecha la IA para las licencias.

Acciones:

Crónicas y Reflexión: Los estudiantes redactarán crónicas de sus experiencias y opiniones personales sobre el proyecto. Se fomentará el uso de conectores y la argumentación.

Jornada de la Diversidad Cultural: Se realizará una jornada para celebrar la diversidad, utilizando las crónicas como base.

Objetivo: Fomentar la celebración de la diversidad cultural y el trabajo en equipo a través de una velada artística donde cada tribu presentará un número diseñado por ellos mismos.

Detalles del evento:

En la última fase los estudiantes de primer año realizaron un streaming para promocionar la última fase del proyecto , velada artística.

RECURSOS

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Amplificador De Sonido

Kit Streaming

Netbook

Kit Musical

Kit Artístico

Organizaciones aliadas:

Comuna Local- Senador departamental- Escuela Primaria- Familias- Comunidad en General- Empresas Locales y Vecinas.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Alfabetización digital, Cooperativismo, mutualismo y emprendimientos
Estrategias de Comunicación, Gestión cultural (actos escolares, eventos deportivos, comunitarios, juegos cooperativos), Muralismo, Producción musical

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

La evaluación del proyecto será un proceso continuo y colaborativo que se

centrará en la consecución de los objetivos propuestos y el impacto en la comunidad educativa.

-Criterios e Instrumentos de Evaluación: La evaluación de cada jornada se realizará de manera colaborativa entre todos los docentes participantes al finalizar la actividad o en una reunión plenaria. Se analizará el cumplimiento de los objetivos, el uso de los recursos (espacio físico y material didáctico), y la participación de los estudiantes.

-Índices de Evaluación:

Cumplimiento de Objetivos: ¿En qué medida se alcanzaron los objetivos generales y específicos?

Integración y Cooperación: ¿Cómo se evidenció la vivencia de los alumnos en términos de integración, cooperación y compañerismo?

Sostenibilidad y Futuro: ¿Qué variantes se deben considerar para futuros eventos?

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Los logros y el impacto del proyecto serán comunicados a la comunidad para generar un mayor sentido de pertenencia y destacar la labor de los estudiantes y el equipo educativo.

De los resultados:

Los resultados y las experiencias del evento se compartirán en las redes sociales oficiales de la escuela, analizando si se alcanzaron las expectativas de logros.

Integrantes del proyecto:

Todo el equipo docente

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 22

Estudiantes: 68

Apellido y Nombre del Referente de contacto:

Martino Liliana Isabel

Email del referente:

carloscapdevila403@gmail.com