

Pantallas en pausa, imaginación en marcha

Category: Comunidad de Convivencia
17 de febrero de 2025



INDAGACIÓN

Tema /Subtemas:

El tema principal es “Intolerancia a la espera” – Reducción del uso de las pantallas.

Pregunta impulsora:

¿Cómo podemos fomentar el respeto y la tolerancia para construir mejores relaciones interpersonales en nuestra comunidad, mediante la reducción del uso de las pantallas?

Contexto:

A partir de la observación de los encuentros diarios aparecen muestras de actitudes ansiosas, impacientes, inquietas y también algunas situaciones de aislamiento. Debido a esto, la motivación se ve afectada ya que tienen cortos plazos de atención e interés por cierta propuesta.

Esto se debe a que vivimos en una sociedad donde la tecnología proporciona respuestas y gratificación inmediata. Nos encontramos expuestos a dispositivos electrónicos, y ello se traduce en altos niveles de ansiedad y poca paciencia en situaciones que requieren espera o esfuerzo.

Dentro del marco de la propuesta ministerial basado en el aprendizaje articulado en proyectos situados e interdisciplinarios, la escuela Bartolomé Mitre seleccionó como temática para la formación docente y aplicación en el aula la “Comunidad de Convivencia”.

Después de completar la primera etapa de selección de comunidad y formación profesional se procede al desarrollo de actividades que serán implementadas por los estudiantes.

Este proyecto surge de la necesidad de promover relaciones basadas en el diálogo, la empatía y la cooperación, frente a los desafíos actuales como el incremento de actitudes intolerantes, la violencia, y la falta de habilidades sociales para gestionar diferencias y conflictos.

Objetivo general del proyecto:

Desarrollar respeto y tolerancia.

Fomentar valores de responsabilidad a través de actividades que promuevan la

convivencia armónica.

Promover métodos de aprendizajes que no dependan de dispositivos electrónicos, como actividades prácticas y experiencias en el mundo real, para mejorar el aprendizaje activo y crítico.

Concientizar a los niños/as y familias sobre los efectos del uso excesivo de pantallas y la importancia de establecer límites en el tiempo de uso

DISEÑO PEDAGÓGICO

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

Competencias sociales y emocionales.

Convivencia y resolución de conflictos.

Valores cívicos.

Trabajo colaborativo.

Pensamiento crítico y creativo para proponer soluciones

ÁREAS Y CONTENIDOS

Formación ética y ciudadana.

Tecnología.

Matemática.

Lengua.

Plástica

Contenidos curriculares:

Formación ética: valores. Derechos y deberes como ciudadanos. Resolución pacífica de conflictos. Trabajo en equipo.

Lengua: producción de textos informativo: flyer.

Matemática: uso de datos. Análisis de gráficos.

Tecnología: diseño de carteles para la concientización del uso responsable de las TICS.

Producto final esperable:

Se espera observar vínculos interpersonales respetuosos, empáticos en un clima cada vez mejor de convivencia.

PLANIFICACIÓN

Duración del proyecto:

2025

Acciones a llevar a cabo:

Reuniones de concientización con las familias

Debate sobre la problemática.

Acuerdos mínimos y básicos para poner en práctica entre docentes y familias.

Planificación de actividades

RECURSOS

Disponibles en la institución:

Proyector

Televisor

Micrófonos y parlantes

Computadoras

Papeles, bolígrafos

Necesarios para llevar adelante el proyecto:

Recursos humanos profesionales que tengan experiencia en el trabajo con estudiantes pequeños y sus familias en esta temática.

Organizaciones aliadas:

Samco, Hospital, UCSE.

FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:

Se necesita formación acerca de la influencia de las pantallas en los comportamientos y hábitos de los pequeños alumnos de primer ciclo. Sería importante obtener herramientas técnicas para afrontar el problema.

EVALUACIÓN

Criterios e instrumentos de evaluación:

Identificar riesgos y efectos negativos del tiempo en pantalla

Demuestra comprensión de los problemas y efectos negativos del tiempo en pantalla.

Puede explicarlos claramente?

Intentamos administrar el tiempo en pantalla.

Los vínculos interpersonales mejoraron?

SOCIALIZACIÓN

Del proyecto:

Exponer los dibujos bajo el título “Pantallas en pausa, imaginación en marcha”.
Conversar con las familias, respecto a las actividades y compromisos que los niños pueden realizar lejos de las pantallas, destacando la importancia de la imaginación y las interacciones en el mundo real

De los resultados:

Los alumnos socializarán con los compañeros y la comunidad educativa sus experiencias personales comentando ,sobre todo, lo positivo de administrar su tiempo

IDENTIFICACIÓN

Integrantes del proyecto:

Aguirre Mariana.

Bulacio, Alejandra.

Citroni, Sofía.

Leone, Anabel.

Sandoval, Aldana.

Vicedo Rico, Janina.

Cantidad estimada de participantes:

Docentes y directivos: 9

Estudiantes: 150

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Perino, Alba Emilia

Email del referente: aemnegro@gmail.com