

Desarrollo de procesos socio -comunitarios Adquirir conocimientos y colaborar para enriquecer el entorno digital

Sede: escuela secundaria de gestión privada de CABA.
Fecha de finalización: 12/05/2023, 19/05/2023, 02/06/2023, 09/06/2023, 23/06/2023,
30/06/2023.

Estudiantes: 11

Cursos: 1er años

Contenidos curriculares o académicos

- Trabajo con las Cuestiones Socialmente Vivas (CSV o temas de actualidad)
- Búsqueda y selección de información
- Elaboración de videojuegos: newgames.

Objetivo del taller:

1. Pensar sobre una problemática ambiental,
2. realizar una búsqueda de información confiable y completa, y poder transmitir lo aprendido a través de un new game.
3. Producir un contenido digital confiable y original

Ariculación con: Informática (diseño y programación de los videojuegos) y Educación Ambiental (para delimitar contenidos de la búsqueda de información)

Conceptos trascendentes

- Tener para dar. Pensar en el bien para el futuro, ser útil a la sociedad y a uno mismo.
- Aprendizaje generoso
- Saber es mejor que creer
- Trabajo con los prejuicios
- Balance consumo con producción de imágenes mentales.

Fundamentación

Este proyecto parte de la búsqueda de información de un tema de actualidad elegido por los estudiantes, que estimule y movilice su voluntad, y finaliza compartiendo lo aprendido a través de la creación de un videojuego.

La búsqueda y selección de información de un tema de interés se transforma en una oportunidad para aprender a trabajar en equipo por una meta común y que tendrá como fin la elaboración de



un videojuego serio, del tipo “newgames”¹ para aportar un contenido digital al campo de los videojuegos serios. El armado de los new games hacen pensar a los estudiantes en situaciones dilemáticas

Es parte de la estrategia de trabajo hacer un registro por encuentro de lo que vamos aprendiendo sobre el tema elegido y de los conocimientos trascendentes (o integrales).

ESTRATEGIA DE ACTIVIDADES

Se estiman al menos 4 encuentros presenciales, cada 15 días, tal vez entre el encuentro 3 y el 4 depende de los tiempos de producción de los estudiantes podemos dar una semana más.

Puede ser a partir de abril los días martes de 8 a 9 hs. A considerar con el calendario escolar (exámenes y otras actividades extracurriculares).

La elección del tema de actualidad puede hacerse a partir de un listado de temas seleccionados previamente por la dirección de la escuela y/o el/la profesor/a con la que vayamos a trabajar, quien se encargaría de tutorear los contenidos junto conmigo (ver que tengan consistencia disciplinar la información que van recolectando).

Sobre la elaboración del videojuego, puede articularse con alguien de la escuela, una investigadora que trabaja con el Scratch y podría colaborar si es necesario.

Sobre los encuentros:

1. Dialogar sobre las dinámicas de la información, donde buscamos, como encontramos, armado del grupo (ver si prefiere armar la profesora o ya tienen armados grupos de trabajo para el año), elección de las CSV en función de un listado, planteo de hipótesis de lo que vamos a encontrar (ahí veremos las creencias y prejuicios)
 - Se llevarán de tarea investigar en equipo
2. Con la información en mano seleccionar los datos relevantes para el armado del video juego. Y contrastación de creencias y prejuicios.
 - Ver newgames para aprender del género. De tarea. Y listado de herramientas para armado del mini juego.
3. “Asistencia técnica” con especialista en Videojuegos.
4. Presentación de videojuegos. Definir como compartirlo en el espacio virtual según la normativa institucional.

Planificación de los Encuentro

Estructura de los encuentros

1. Introducción 12-05
2. Fuentes confiables (a partir de la encuesta de sus consumos) Tips de buenas búsquedas. 19-05
3. Ver prejuicios que tienen del tema. Búsqueda de información y resumen 02-06
4. Puesta en común. Decidir protagonista. A partir de eso, pensar en las posibles opciones. 09-06

¹ También conocidos como juegos de noticias, son un género de videojuegos que intentan aplicar los principios periodísticos a su creación. Los juegos de noticias pueden proporcionar contexto a situaciones complejas que pueden ser difíciles de explicar sin experimentar la situación de primera mano. Los periodistas usan los juegos de noticias para expandir las historias, con el fin de que la audiencia pueda aprender más sobre la información de una manera inmersiva. Generalmente se basan en conceptos reales, problemas o historias, pero los juegos también pueden ser una representación híbrida de la investigación original, ofreciendo a los jugadores una experiencia ficticia basada en fuentes del mundo real. Ej: <https://rd.nytimes.com/research/spatial-journalism>



5. Diagrama de flujos. Presentación de quién es el protagonista y pensar pregunta inicial. Cadáver exquisito hablado (Brainstorm) le preguntamos un chico: A un chico le preguntás si Monstanto sí a otro si Monstanto no. Anotamos en la pizarra lo que dicen. Luego le pedimos a otro que desarrolle una de las opciones. Al otro le pedimos que desarrolle la otra opción. Si alguien se traba, presentamos nosotros otro dilema. 16-06
6. Planificación de cada opción. 23-06
7. Terminar de planificar casas opción. 30-06

Encuentro 1: propósito sensibilizar sobre el tema (con un video), armado de grupos, fragmentado del video de Lucio, identificación de los actores. qué problemas ven desde cada postura. Historización y relación con la vida cotidiana. que quede en claro cuál es el problema y como se sub descompone.

Preguntas al Prof. ¿ya tiene grupo armados o se arma para esta actividad?

Necesitamos proyector y una compu con acceso a internet.

Consultar si geniaaly esta pago o no. La version paga tiene mas plantillas.

materiales: bajar videos, notas llevar impresas para los ¾ grupos

ENCUESTA PRE TALLER <https://forms.gle/flx4bidnJVFHfz2PA>

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

1. A) ¿qué medio utilizas para informarte? (podés marcar uno o más) Televisión Diario impreso Radio Internet Redes sociales (Facebook You Tube Twitter Instagram TIK TOK Otras: _____)
 - b) Si elegís Televisión: ¿Tenés algún programa preferido?
 - c) Si elegís Radio: ¿Escuchás alguna en particular?
 - d) Que redes sociales utilizas?
- ¿Qué cuentas de redes sociales seguís para informarte?
2. ¿Estás suscripto a alguna red de noticias?
3. ¿Hay algún medio al cual no acudirías para informarte?
4. ¿Con qué frecuencia utilizás el medio elegido? Diariamente Más de una vez al día - Dos a tres veces por semana Semanalmente
5. ¿En qué momento del día lo utilizás? Mañana Mediodía Tarde Noche Trasnoche
6. ¿Qué tipo de información buscás? Clima Deportes Tránsito Policial Económica Espectáculos Interés general No consumo medios Otros _ _ _
- 7 ¿Qué tipo de noticias te interesa más?
- 8 ¿Compartís con alguien la información?
- 9 ¿Participas dando tu opinión sobre alguna noticia que te interese? ¿Dónde?

MOMENTO 0 - presentación - 10 minutos -

-Nuestra presentación y la de ellos. El trabajo final es un videojuego que van a terminar de hacer con Brian.

Pensar la problemática de agrotóxico y poder transmitir lo aprendido a través de un news game. Producir un contenido digital confiable y original.

-Avance progresivo de las problemáticas de agrotóxicos.

-Ver el impacto en la vida cotidiana de cada uno .

- Presentación de ellos. Nombre y escribir en una hoja qué son los agroquímicos y cómo afectan tu vida. Escribirlo en postits y pegarlos en el corcho. (llevar chinchas).

(opción 2 (Nombre y que elijan el producto que mas consumís a menos consumís): maiz, ver que lista de productos)

MOMENTO 1- Sensibilización - 12 minutos - Lucio

Ver video (recorte de no mas de diez minutos)

-Disparador: Video canal Encuentro: <https://www.youtube.com/watch?v=-7k2T1SWf6o> (introduccion)

Video TKM <https://www.youtube.com/watch?v=RujwhSDZndg>

Antes de mirar el video anticiparles las preguntas:

- ¿De que temas se habló en el video?
- ¿Qué beneficios trae el uso de agroquímicos?
- ¿Qué problemas conlleva su uso?
- ¿Qué actores intervienen en estas prácticas? /¿A qué se dedican las personas que aparecen en el video?

MOMENTO 2- 10 MINUTOS

-puesta común de lo que anotaron y armado en común de un cuadro:

BENEFICIOS

1. económico

(para los agropecuarios, Monsanto)

acceso (posible respuesta a la problemática del hambre)

PROBLEMAS

2. ambiental -
3. sanitario - social contaminación del agua, enfermedades, las semillas no se pueden)
4. alimenticio (nutricional)

Desde la intervención docente estar atentos a reponer los puntos de vista

Pedirles que vayan completando su esquema con lo que les falta.

MOMENTO 3. - 5 MINUTOS

Reparto de los subtemas por equipo.

Encuentro 2

Subdivisión de grupos y tips

Momento 1- Preguntas

¿Se acuerdan del video de la clase pasada? (Que digan un poco qué es lo que se acuerdan)

Si quisieran saber más del tema:

“¿A quién le preguntarían para conocer más sobre este tema? ¿quiénes podrían ser autoridades competentes y confiables, según la dimensión que les tocó?”

“¿que esperan encontrar?” (Anotar respuestas)

Momento 2

Ampliar sobre los actores involucrados:

Empresas productoras de agroquímicos y semillas transgénicas (ej: Monsanto): es una empresa que produce un herbicida que se llama Round Up. Este veneno se conoce como glifosato. Como este veneno mata a todas las plantas, lo que hace esta empresa también es modificar genéticamente las semillas de los cultivos para que sean resistentes al herbicida. Esto aumenta el rendimiento de los cultivos ya que evita que yuyos u otras plantas compitan por los nutrientes que necesita el cultivo.

Especialistas de la salud: OMS, Universidades nacionales. Analizan el impacto en la salud de consumir productos que hayan sido tratados con agroquímicos y también los efectos de manipular estos químicos o estar en contacto con ellos.

OMS propone leyes a nivel internacional sobre cuestiones sanitarias. Agroquímicos ingresan en nuestro cuerpo.

Productores agropecuarios: este es un grupo que abarca tanto a latifundistas con grandes extensiones de tierra y complejas maquinarias, hasta pequeños productores rurales con menores extensiones de tierra. El desafío que enfrentan es producir alimentos de forma rentable, sostenible a lo largo del tiempo y que tenga calidad nutricional. Hay distintas formas de producir: se puede explotar un solo cultivo a gran escala, usando fertilizantes y plaguicidas para controlar su crecimiento. Esto es lo que se conoce como agricultura industrial. También hay otros modelos de producción que buscan un equilibrio en donde distintas especies se vayan complementando. De esta forma, no se produce en tanta cantidad, pero hay variedad de cultivo.

Organizaciones ambientalistas: intentan lograr políticas para regular el uso de agroquímicos, reduciendo de esta forma la contaminación. Se ha demostrado que los agroquímicos se infiltran en aguas subterráneas. Además, el monocultivo afecta la biodiversidad.

Fuentes confiables

-Identificar referencias en un artículo. Mostrarle artículos con referencias y que identifiquen qué referencia hay. (Izquierda diario)

-Leer información sobre los autores. Mostrarles ejemplos

-Leer el apartado de "sobre nosotros".

-Ver si hay alguna tendencia ideológica. Mostrarles ejemplos. (Izquierda diario)

Tarea: buscar ejemplos y armar el Power Point

Del proceso de búsqueda y selección de información

¿Desde qué pensamientos miramos la fuente? Antes de iniciar la búsqueda pienso ¿Qué creo que voy a encontrar? ¿Cómo condiciona lo que leemos y entendemos? ¿Qué tomamos como verdad sin haber corroborado?

¿Dónde voy a buscar información? Se aconseja no sólo recurrir a medios digitales.

¿Quiénes son los organismos, instituciones y actores que estudiaron el tema y me pueden ayudar a conseguir información viable?

¿A qué fuentes prestamos atención? ¿Por qué seleccionamos determinadas fuentes, noticias o documentos y no otras? ¿Dónde decidimos poner nuestra confianza?

Una vez que elegimos nuestras fuentes analizamos:

¿Qué tipo de texto es? ¿Cuándo se redactó? Si la fuente es en línea: ¿en qué fecha se publicó?

¿Sufrió modificaciones?

¿Qué fuentes son confiables y cuáles no? ¿Cómo evaluó la fiabilidad de los datos?

¿Qué es lo relevante para el tema elegido? ¿Por qué? ¿Leí solo los titulares, resaltados y destacados de página o leí de forma completa el texto?

¿Cuál es la información importante? ¿Qué información es irrelevante?

¿Cuál es la opinión del autor sobre el tema? ¿Cuál es la solidez de su argumento?

¿Cuál es el significado connotativo y denotativo de lo que recibimos? ¿Qué sentido sobre el tema se construye desde la multimodalidad (videos, imágenes, escritura, otros)? ¿Qué transmiten las fotos? ¿Y los videos?

Sobre el enunciador:

¿Quién lo redactó? ¿Con qué finalidad? ¿Quién es la audiencia a la que se dirige?

¿Dónde se publicó? ¿En qué dominio? ¿Con qué extensión?

Sobre el uso de esa información

¿Qué hago con esa información? ¿Cómo hago un uso responsable de lo que sé?

¿Cuántos son los tiempos de recepción de información? ¿Se equilibran con los tiempos de creación de contenido?

Armo mi propia mirada

¿Cuáles son mis conocimientos previos, prejuicios y creencias sobre el tema? ¿Se modificaron luego de este trabajo?

¿Cómo se integra la información de las distintas fuentes?
¿Cuáles son las coincidencias y discrepancias si considero las distintas fuentes?

Encuentro 3

MOMENTO 1- 10 minutos

Repaso del encuentro 2. Retomar el cuadro y la división de los grupos. Según los subtemas ¿Qué piensan que van a encontrar sobre el tema? (armado de hipótesis) ponerlo en el drive de la materia en un archivo que se llame búsqueda de información (hipótesis, links y fecha en la que se publicó - ver guía)

MOMENTO 2 - En grupos

ROL DOCENTE

-Dejar que busquen libremente. Este material es para tener los docentes en cada sub grupo para orientar si hace falta

-Empujar su capacidad crítica

-Estar atentos y relevar las estrategias de búsquedas que vayan emprendiendo. Tratar de no obtenerlos con sus iniciativas. Cada profesor graba en cada sub grupo.

1. económico / PRODUCTIVIDAD
 - a. <https://www.casafe.org/beneficios-de-los-agroquimicos/>
 - b. <https://www.argentina.gob.ar/ambiente/control/productos-quimicos/agroquimicos>
 - c. <https://www.gruposacsa.com.mx/ventajas-y-desventajas-de-usar-agroquimicos/>
 - d. <https://www.conosur.bayer.com/es/la-funcion-del-glifosato-en-la-agricultura>
2. MEDIO AMBIENTE ECOLOGIA - ambiental -

ORGANIZACION AMBIENTAL: <https://farn.org.ar/>

Dos páginas de periodismo ambiental:

<https://agenciaterraviva.com.ar/>

<https://periodistasporelplaneta.com/>

CANAL EN YOUTUBE Educación ambiental en debate:

<https://www.youtube.com/c/Educaci%C3%B3nambientalendebate>

MAPA CUERPO TERRITORIO: <https://germinaemprendedores.org/2021/04/12/poster-cuerpo-territorio/>

(está descargado para enviar socializar en pd)

LIBRO NATURALEZA HUMANA

https://issuu.com/martin Crespi/docs/naturaleza_humana_el_arte_como_expresi_n

3. sanitario -alimenticio (nutricional)
sanitario - social contaminación del agua, enfermedades, las semillas no se pueden
 - a. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/pesticide-residues-in-food>
 - b. https://www3.paho.org/hq/index.php?option=com_content&view=article&id=11393:questions-and-answers-on-the-use-diazinon-malathion-and-glyphosate&Itemid=0&lang=es#gsc.tab=0
 - c. [https://lavaca.org/notas/confirmado-la-oms-ratifico-que-el-glifosato-de-las-fumigaciones-puede-provocar-cancer/#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de%20la%20Salud%20\(O MS\)%2C%20m%C3%A1ximo%20espacio,y%20en%20animales%20de%20laboratorio.](https://lavaca.org/notas/confirmado-la-oms-ratifico-que-el-glifosato-de-las-fumigaciones-puede-provocar-cancer/#:~:text=La%20Organizaci%C3%B3n%20Mundial%20de%20la%20Salud%20(O MS)%2C%20m%C3%A1ximo%20espacio,y%20en%20animales%20de%20laboratorio.)
 - d. https://argentinainvestiga.edu.ar/noticia.php?titulo=glifosato_recopilan_casos_de_malformaciones&id=687

- e. https://www.laizquierdadiario.com/Glifosato-el-asesino-silencioso?qclid=CjwKCAjwrpOiBhBVEiW_A_473dLAqnAJOKxhFBxtDsTosUuyM9BhbROU078CWJHXnXS31EZTevNUo4hoCqNkQAvD_BwE
- f. <https://www.pagina12.com.ar/235451-glifosato-una-investigacion-argentina-confirma-su-peligro#:~:text=Cient%C3%ADficos%20argentinos%20confirmaron%20que%20ese,de%20enfermedades%20como%20el%20c%C3%A1ncer.>
- g. <https://www.dw.com/es/el-glifosato-no-es-cancer%C3%ADgeno-dice-agencia-europea/a-61991795>
- h. <https://www.toxicologia.org.ar/wp-content/uploads/2016/11/IARC-GLIFOSATO-Marcos-Juarez.pdf>
- i. <https://www.iarc.who.int/wp-content/uploads/2018/07/MonographVolume112-1.pdf>
- j. <https://www.telam.com.ar/notas/201504/103207-entre-rios-agrotoxicos-cancer.html>
- k. <https://www.greenpeace.org/mexico/blog/9205/glifosato-herbicida-agente-cancerigeno/>
- l. <https://definicion.de/agroquimicos/>
- m. <https://www.instagram.com/p/CpyRLjEP5X1/>
- n. <https://toxicologia.org.ar/expertos-la-onu-dicen-glifosato-no-provoca-cancer/>
- o. <https://www.instagram.com/p/COSy0KMMrY8/> (Jóvenes por el clima)
- p. <https://chequeado.com/investigaciones/malvinas-argentinas-el-pueblo-cordobes-que-vencio-a-monsanto/>

Agroecología

<https://es.wikipedia.org/wiki/Agroecolog%C3%ADa>

<https://www.youtube.com/watch?v=MwdnRLOKLzM>

<https://www.telam.com.ar/notas/202205/592519-el-costo-de-producir-trigo-y-maiz-con-agroecologia-es-un-tercio-que-con-el-modelo-convencional.html>

MOMENTO 2- en grupos 20 MINUTOS

Amamos nuestro plan de búsqueda

1) Indagar sobre el punto de vista que te tocó. Primero pensar ¿Quiénes son los organismos, instituciones y actores que estudiaron el tema y me pueden ayudar a conseguir información confiable?

2) Encontrar esas personas en la web. ¿Qué fuentes son confiables y cuáles no? ¿Cómo evalúo la fiabilidad de los datos? Máximo 3/4 fuentes

La búsqueda la hacen juntos (que sitios son confiables para trabajar), y después si quieren se dividen los links para hacer el punto 3.

3) Evaluamos si este sitio es confiable:

- a) copiar el link
- b) fecha en la que se publicó
- c) autor/a/es/as (¿quien lo escribió?)
- d) ¿Qué fuentes menciona?
- e) ¿qué dice sobre el tema? Hacer un resumen con al menos las 3 ideas claves

3) ¿Qué es lo que dicen sobre el punto de vista que estás investigando?

4) Buscar información sobre cambios temporales ¿cómo se desarrolló a lo largo del tiempo? ¿cómo cambió en el tiempo?

5) Hacer un resumen de cada texto (uno cada uno)

4) Te recomendamos buscar materiales vinculados con el tema

a) en distintos lenguajes: musicales, visuales, audiovisuales, otros...

b) recuperar las voces de los distintos actores involucrados

MOMENTO 3 -PUESTA EN COMÚN:Socialización de lo trabajado en cada grupo- 20 minutos

ROL DOCENTE. Ver que rol asumió la hipótesis.. condicionó? encontraron cosas nuevas?
Es importante el momento para que ellos puedan reorganizar la información y puedan hacer un balance de lo trabajado.

Retomar hipótesis, y evaluar sobre su propio sesgo

Oralmente :

- ¿Qué de nuevo podemos descubrir del tema elegido?
- Contratación de creencias y prejuicios. ¿Qué tomamos como verdad sin haber corroborado?

Trabajo con la grupalidad

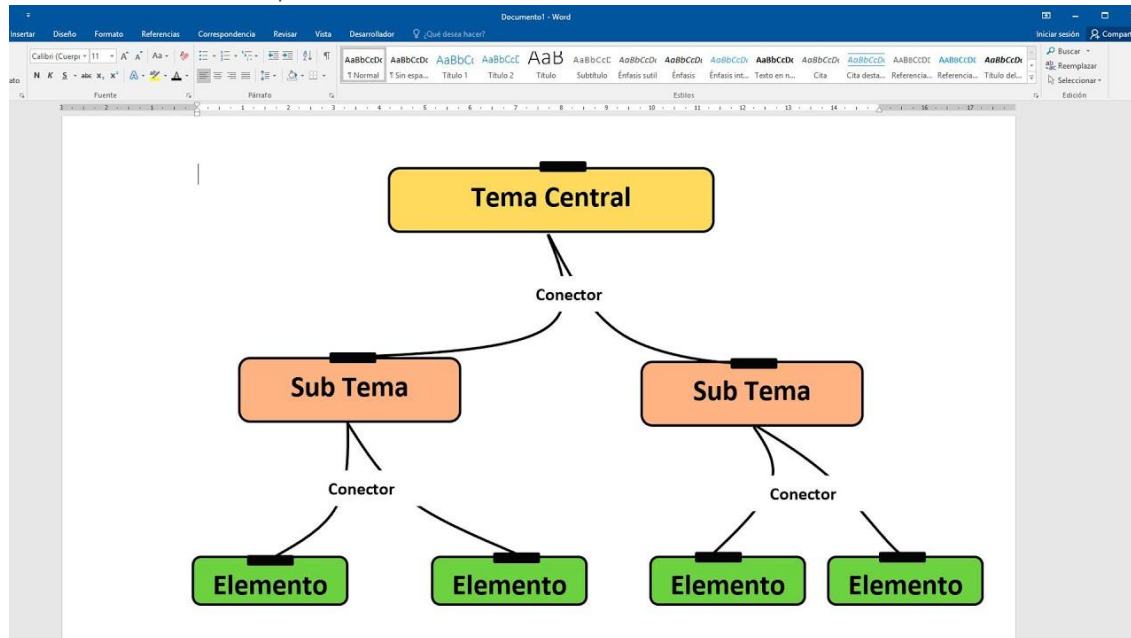
- Nos vamos preparando como equipo. El trabajo grupal ¿es solo un reparto de tareas?

¿Cómo nos equilibramos?

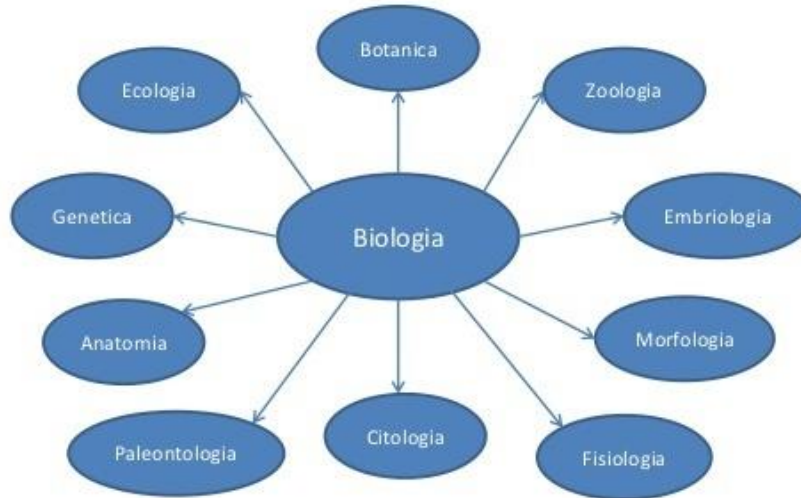
¿Cómo podemos lograr una colaboración mutua?

Qué es un Mapa Conceptual

Un mapa conceptual es un cuadro gráfico que representa de forma visual como los conceptos dentro de un tema específico se relacionan e interactúan entre sí.



Ramas de la Biología



TAREA: Armado de un esquema conceptual o un cuadro sinóptico donde se pueda observar el cambio temporal y la problemática desde sus complejidad (recuperar la voz de distintos actores, intereses, otros) y su proyección en el tema. Presentar en una cartulina.

Encuentro 4

MOMENTO 1 - 10 minutos

INTERCAMBIO grupal

- ¿Qué hago con esa información? ¿Cómo hago un uso responsable de lo que sé?
- Ser conscientes de que sea real lo que se vaya a dar para que sea efectivo.
- Estar atentos a complejidad de la producción y las limitaciones de la herramienta

MOMENTO 2- 20 minutos

ACTIVIDAD entre todos. Intercambio

- 1) 5 minutos para que se organicen como van presentar el mapa
- 2) Cada grupo presentar el esquema conceptual
- 3) Seleccionar qué voy a dar y compartir sobre el tema ¿Qué es lo importante para compartir? (selección y jerarquización de la información)

¿Qué es lo relevante para el tema elegido? ¿Por qué?

¿Qué información es irrelevante?

¿Cuál es la opinión de las distintas fuentes sobre el tema? ¿Cuál es la solidez de sus argumentos?

¿Cómo se integra la información de las distintas fuentes?

CHAT GTP, 2 opciones:

- Contrastación entre fuentes con el chat GTP?
- Hace un texto que incluya tales dimensiones con estos puntos de vista (que lo propongan los estudiantes)... para el texto final

Encuentro 5

INICAR - Ver ejemplos de New Games 10 minutos

Retomar consigna final y mostrar ejemplos de New Games. Jugarlos grupalmente

- Mostrar ejemplos de new games. VER EJEMPLOS

<https://view.genial.ly/62f06a50f76d1c00187d0178/interactive-content-escape-game-industrial>

<https://www.abc.net.au/news/2019-02-27/amazon-warehouse-workers-game-race/10803346>

Brainstorming de ideas para el juego

(aclarar que estos videojuegos están limitados por la plataforma tecnológica, posiblemente en scratch podrían tener otras opciones)

Armar una narrativa y a partir de eso, un diagrama de flujo.

Empezar a armar el storyboard (cómo se vería el juego).

Encuentro 6

CONSIGNA PARA EL TRABAJO FINAL

CONSIGNA ACTIVIDAD FINAL

Para concluir nuestro recorrido juntos les proponemos que elaboren de forma grupal un **new game o videojuego informativo** sobre el tema seleccionado.

Para ello les pedimos que tomen en cuenta los siguientes elementos:

1) La propuesta debe ser presentada en un **breve resumen** (300 palabras o 1 carilla máximo, hoja A4, interlineado 1,5, fuente Times New Roman, Calibri o Arial tamaño 12.) donde se especifique el objetivo del videojuego (¿para qué hacemos este videojuego? ¿Cuál es el desafío del videojuego?), el perfil de los destinatarios/as y el tema elegido.

3) Para pensar y delimitar la **propuesta** les proponemos que piensen:

-Tengan en cuenta que, para quienes lo autoricen, los videojuegos serán socializados en la plataforma [Educación de la Mirada](#) para que pueda circular en la comunidad educativa.^[1]

- recuperar al menos 3 fuentes del problema investigado

Modalidad de entrega: El videojuego y el resumen se subirán en la carpeta "trabajos finales" ^[2] (carpeta Drive)

Fecha de entrega: martes 15/10 a las 7 hs.

Temas seleccionados y producto:

- Espacios verdes en la ciudad y Huella/Olvido digital- 1º y 2º año. Hacer una web, posibilidad de hacer un new game para linkearlo con genialy u otro programa. Con primero vamos a trabajar con Música. (¿Canciones que atrasan?)
- Problemática ambiental (Cambio climático, extinción de animales, incendios ¿intencionales?)- 3º año. Hacer un New Game. Programas: scratch, Unity, Sislect,

4to y 5to año que elijan entre

- Olvido Digital
 - Cultura de la cancelación
- Hacer un New Game. Programas: scratch, Unity, Sislect,

De forma transversal haremos un diario del proyecto volcando:

Encuentro 1:

- Selección del tema
- Creencias y pre juicios sobre el mismo
- Nos vamos preparando como equipo. El trabajo grupal ¿es solo un reparto de tareas? ¿Cómo nos equilibramos?

¿Como podemos lograr una colaboración mutua? ENSEÑANZA SOBRE LA MESA

Encuentro 2

- ¿Qué de nuevo podemos descubrir del tema elegido?

Contrastación de creencias y prejuicios.

- ¿qué voy a dar y compartir sobre el tema? ¿Qué vamos a poder seleccionar para compartir? ¿Qué significaría ubicarse en una posición generosa? (selección y jerarquización de la información)
- Ser conscientes de que sea real lo que se vaya a dar para que sea efectivo. El altruismo como valor supremo.

Encuentro 3

- ¿Cuál es la mejor manera de Dar? ¿Qué tengo presente a la hora de armar el videojuego? ¿Qué pensamientos aparecen?
- Armado de la historia o narrativa del videojuego. Completar el story board y la estética del videojuego. ¿Qué decisiones va tomar el videojugador?

Encuentro 4 – Junto con el profesor o coordinador de informática

- ¿Que aprendimos al dar? ¿Como nos sentimos?
- Aprender de otros...
- Programación del juego

Encuentro 5

- Puesta en común de los videojuegos
- Rotación de los distintos videojuegos de los compañeros

MATERIALES PARA LAS ACTIVIDADES

Estado de temas de medio ambiente para seleccionar

Algunos problemas y conflictos ambientales que podemos identificar

- el cambio climático;

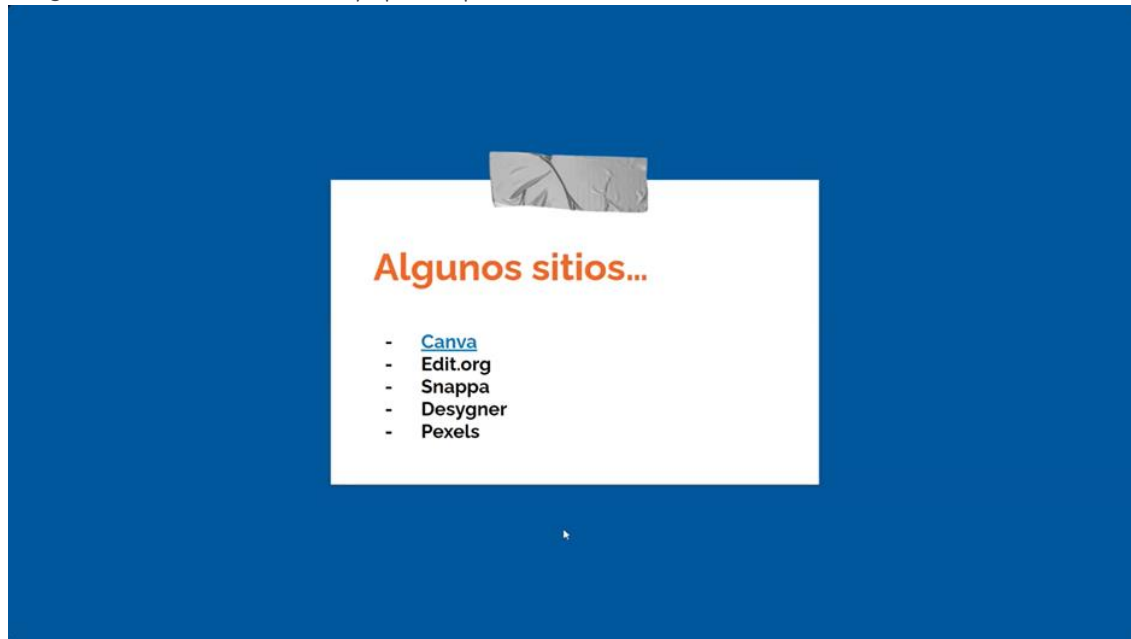
- la pérdida masiva de biodiversidad;
- la contaminación hídrica, atmosférica, del suelo y acústica;
- la escasez de agua para consumo humano;
- la desertificación de los suelos;
- la transformación agraria, el avance de la frontera agrícola y los monocultivos;
- los impactos de las actividades extractivas del subsuelo;
- el crecimiento y extractivismo urbano, la falta de espacios verdes;
- la generación de residuos sólidos urbanos, los residuos industriales y electrónicos;
- los impactos a causa de todos los puntos anteriores en la salud humana y ambiental, entre otros.

Del material AMBIENTE de EDUC.AR: Estudios de caso en Argentina

CASO 1: Los Humedales como fuentes de servicios ambientales

CASO 2: El avance de la frontera agropecuaria Otro caso de estudio: un precedente de demanda colectiva ambiental de Derechos Humanos en la Cuenca Matanza-Riachuelo

Imágenes libres de derechos y que se pueden editar



La mejor opción es usar música libre, buscar en:





Canciones posibles

Earth Song, Michael Jackson <https://www.youtube.com/watch?v=XAi3VTSdTxU>

¿Dónde jugarán los niños?, Maná <https://www.youtube.com/watch?v=RYUFbxN42xk>

Posibles temas para trabajar> diferencias entre presente y pasado en relación con la contaminación: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20181211/453406386366/cambio-climatico-historia-contaminacion-cronologia.html>
https://www.nationalgeographic.com.es/ciencia/civilizaciones-antiguas-ya-estaban-arruinando-planeta_14636

En el río, Amarla <https://www.youtube.com/watch?v=B1gDIRKx9-g>

Je suis un homme, Zazie https://www.youtube.com/watch?v=oSloP7h4B_M



Planificación. Encuentro 12/09 Isla Maciel.

1er Momento (15 minutos)

Actividad 1.

Propuesta Inmersiva. Metáfora de red.

Ingreso al aula, la misma se encontrará intervenida con distintos tuits e interacciones en redes violentas. Armamos una red con los distintos tuits o mensajes violentos en redes (los pegamos previamente en una cartulina y los colgamos). Invitamos a lxs pibis a recorrer la propuesta y dejamos a disposición una serie de preguntas para relevar sus impresiones en post it. Les daremos la posibilidad de que se lleven algún mensaje que los interpela y comenten el por qué en el intercambio colectivo.

Lxs invitaremos a escuchar la canción de Tini con tuits que recibe en su instagram : "[Es temporada de haters - Tini Stoessel](#)"

¿Cómo se sintieron leyendo estos comentarios? ¿Cómo se sentirían si leen esto todas las mañanas? cómo se sentirían emitiendo un comentario así (si lo conocen o no)) donde deberán expresar las sensaciones o emociones que les genera la lectura de las interacciones que hemos expuesto. Se espera que cada estudiante exprese por escrito tales sensaciones y las comparta en un espacio de intervención común (cartulina).

Luego se espera dedicar minutos a recuperar las intervenciones que pudieron realizar en el espacio común, mediante las siguientes preguntas:

Interrogantes para dirigir el debate en torno a las sensaciones:

¿Qué sintieron? ¿Cuáles son las emociones o sensaciones que aparecen con más recurrencia en sus intervenciones? ¿Qué opiniones podemos formular en torno a las intervenciones de nuestros pares? ¿Qué diferencias pueden encontrar entre sensaciones propias y las de otros? ¿Cómo se sentirían si alguno de estos intercambios violentos los tuviera como protagonistas a ustedes como pares?

2do momento. (30 minutos)

En grupos pequeños se convocará al análisis de fichas con casos reconocidos (Los pumas), empresas (netflix), doxing (cantante pop), Rowling e incluir un caso de violencia cibernética. Las fichas serán construidas a partir de tuits, titulares de noticias, comentarios en redes, etc. Tales fichas serán un insumo para que los/as estudiantes puedan reflexionar sobre los casos y elaborar el rol playing como representantes de las figuras reconocidas que fueron canceladas. Debemos tener en cuenta de que cada grupo tenga un tipo de caso de violencia cibernética.

En el trabajo en grupos, acercarnos para reponer el tipo de violencia

Cada ficha contiene una serie de preguntas para orientar el debate hacia el interior de los grupos.

Cancelación: Netflix y Rowling.

Escache: Pumas, Carrefour.

Doxing: Ex pareja de Elegante "Tamara Baez"

Cyberbullying: China Suárez, Ofelia Fernández, Emilia Mernes, [OnlineMami](#) y David Gudino.

3er momento (20 minutos)

Puesta en común de los casos.

Preguntas para dirigir el debate:

Se convocará a que el conjunto estudiantil tome apuntes sobre los comentarios, sugerencias o preguntas en relación a la situación que les ha tocado analizar con el

propósito de que en un momento posterior confeccionen un afiche que recupere los aspectos conceptuales trabajados en el intercambio:

Cada grupo deberá describir el caso para el resto del grupo que no lo leyó (especificar si es posible, si lograron identificar qué tipo de violencia cibernética sería)

¿Cómo se sintieron al leer el caso? ¿Qué sensaciones les dejó?

¿Les parece que es una situación de violencia? ¿Por qué? ¿Cómo se expresa la violencia en la situación analizada?

¿Qué información tenemos para emitir un juicio sobre una determinada situación de violencia? ¿Cómo están construidas las fichas? *Sugerir en esta instancia que las fichas están armadas con información de distintas fuentes, que involucran imágenes, texto, interacciones en redes, titulares de medios hegemónicos y no hegemónicos. Aspiramos a que en esta instancia puedan dar cuenta de la importancia de indagar distintas fuentes para formular una opinión informada contrastando distintas perspectivas en torno a una situación.*

¿Qué se podría haber hecho para problematizar, invitar al debate en torno a esa situación?

¿Qué otra forma, sin violencia, se podría haber ensayado para resolver la situación?

¿Qué se puede aprender de la problematización del caso para la participación en las redes?

Sobre las experiencias propias del grupo en sus intercambios en redes preguntaremos:

-¿Recuerdan alguna situación de violencia en redes que se logró problematizar y reflexionar sobre eso en la escuela? ¿Cómo se dieron esos intercambios? ¿Qué actores institucionales intervinieron?

4to momento (grooming)

Invitaremos a los/as estudiantes a visualizar los siguientes videos.

<https://youtu.be/Hhi1M6lnnXI>

- [Al otro lado de la red](#)
- <https://www.youtube.com/watch?v=PWjgmeOX0-k&t=106s>

¿Qué sensaciones les generó el video? ¿Se pudieron anticipar a lo que sucedería? ¿Qué preguntas se hacen en relación a la interacción con personas desconocidas a través de las redes? ¿Esperaban ese desenlace? ¿Les hizo acordar a alguna noticia o a la experiencia de alguna persona conocida?

Lxs invitamos a indagar las condiciones de privacidad de redes sociales como Facebook, Instagram y WhatsApp según los consumos que realizan de las mismas.

¿Qué estrategias ofrecen para establecer límites entre lo que queremos hacer público y lo que no? ¿Qué opciones tienen para compartir historias, controlar comentarios a nuestras publicaciones o recibir solicitudes de mensajes directos? ¿Qué queremos compartir o cómo queremos interactuar? ¿Cómo podemos tomar decisiones en torno a ello?

PRESENTAR SUGERENCIAS PARA PROTEGER NUESTRA PRIVACIDAD EN REDES SOCIALES. QUÉ POSIBILIDADES NOS OFRECE.



Elaboren una infografía/poster/ intervención artística donde expongan algunas sugerencias que podrían realizarle a algún compañero/a que aspira a encontrarse con una persona que conoció a través de las redes sociales o videojuegos online.

<https://docs.google.com/document/d/1Tg-xwgVRLz82cpYi9HTohZOBakYrODiuToHldPZGmDQ/edit?usp=sharing>

PRESENTAR SUGERENCIAS PARA ACTUAR FRENTE A POSIBLES SITUACIONES DE GROOMING.

Para este momento llevaremos:

Cartulinas.

Imágenes metafóricas.

Fibrones, marcadores, resaltadores, etc.

Citar este documento:

Saez, V. (2023) Adquirir conocimientos y colaborar para enriquecer el entorno digital. Disponible en: <https://educaciondelamirada.com/adquirir-conocimientos-y-colaborar-para-enriquecer-el-entorno-digital/>