

Proyecto transversal

Formato

Nombre del docente coordinador y datos generales de sus compañeros de otras UAC

Coordinador: José David Velázquez Magaña (Cultura digital).

Docentes participantes:

Ezequiel Paredes Maas

Christian Iván Barrón Avendaño

Orbelin Arias Estrada

Miguel Betancourt Hernández

Título del proyecto: **¡¡¡¡Los memes de la vida!!!!**

La Unidad de Aprendizaje Curricular Titular

Cultura digital

Las otras Unidad de Aprendizaje Curricular

Ciencias experimentales

Lengua y comunicación.

1. El problema:

En el transcurso de los semestres postpandemia el ciber abuso (en inglés cyberbullying) se ha incrementado en los centros escolares, generando molestia entre la comunidad escolar porque se están compartiendo a través del internet o cualquier medio de comunicación imágenes y/o mensajes que ofenden, insultan o discriminan; tal incremento del ciber abuso puede deberse al desconocimiento de la normatividad que resulta en una falta sancionable. Todo lo anterior se puede resumir en uso indebido de la imagen de las personas.

2. El proyecto transversal: ¿a través de que metodología activa, situada voy a intervenir o abordar el problema?

ABP. * Aprendizaje basado en problemas

3. Progresiones:

De la Unidad de Aprendizaje Curricular titular (cultura digital): 1. Identifica y aplica la normatividad que regula el uso del ciberespacio y servicios digitales; cuida el medio ambiente, reconoce los criterios para la selección de información, la privacidad de la información del usuario, el respeto de los derechos de autor, los tipos de licenciamiento de software y normas del uso de la información a través de diferentes dispositivos tecnológicos según el contexto.

De las otras la Unidades de Aprendizaje Curricular:

Lengua y comunicación (Literatura e inglés). 8. Distingue ideas centrales y secundarias en diversos textos literarios para comprender el tratamiento, ya sea explícito o implícito, que se les da como parte central de su contenido temático.

Ciencias experimentales (La materia y sus interacciones) 7. Los sistemas pueden ser muy variados, por ejemplo, galaxias, máquinas, organismos o partículas fundamentales. Los sistemas se caracterizan por tener recursos, componentes, límites, flujos y retroalimentaciones, en estos siempre se conservan la energía y la materia

4. Propósito del Proyecto.

Con 5 elementos: **Verbo operativo, estrategia situada, progresión de aprendizaje/organización del grupo, contexto**

Diseñar un video como medio para erradicar paulatinamente en la comunidad escolar el ciber acoso o cyberbullying, en el marco de la Ley para la Promoción de la Convivencia Libre de Violencia en el Entorno Escolar, mediante trabajo colaborativo de 5 personas, aplicando la metodología activa de aprendizaje basado en problemas.

Coordina: Cultura Digital

5. Etapas del proyecto

1. Lectura de la realidad Diagnóstico Dx
2. Problematización.
3. Presentación y asignación de las diferentes actividades.
4. Delegar tareas, establecer tiempos, espacios, recursos.
5. Desarrollar y/o ejecutar las actividades.

6. Registro

7. Evaluación
8. Retroalimentación y seguimiento.

6. Escenario comunitario donde se va a desarrollar este proyecto

- Escenario áulico

7. Secuencia didáctica

Inicio (2 sesiones)

Lengua y comunicación (Literatura): Definir qué es un ensayo para comprender porque es importante saber elaborar este tipo de ejercicio de problematización sobre la realidad.

Cultura Digital: Exponer a través de una diapositiva la Ley para la Promoción de la Convivencia Libre de Violencia en el Entorno Escolar, los conceptos de la ciudadanía digital, conductas, principios, riesgos, obligaciones y derechos que intervienen en ella para una participación efectiva de los usuarios a la hora de compartir imágenes y mensajes en las redes sociales.

Lengua y comunicación (inglés): Crear un mapa conceptual sobre el ciberbullying.

La materia y sus interacciones: el docente hará la presentación del tema: Ciberbullying, mostrando mediante dos diapositivas mostrando la definición y los aspectos negativos de esta práctica. Seguidamente se harán 2 preguntas detonadoras:

1. ¿Alguno de ustedes ha sufrido ciberbullying y que ha sentido?
2. ¿Conocen a alguien que ha experimentado ciberbullying?

Una vez que se ha despertado el interés de los alumnos hacia el tema, se les dará a conocer el proyecto, asignaturas participantes, tiempos, metodología y producto final defendible, así como el instrumento de evaluación.

Desarrollo (de 2 a 6 sesiones)

Lengua y comunicación (Literatura): Realizar un ensayo literario para exponer y defender su posición y sus argumentos

Cultura Digital: En equipo de 5 integrantes, realizar un collage, indicando las conductas, principios, riesgos, obligaciones y derechos que intervienen en la ciudadanía digital.

Lengua y comunicación (inglés): Elaborar una entrevista a un personaje angloparlante sobre el ciberbullying y el control de este, en su centro escolar.

La materia y sus interacciones: Los alumnos, mediante trabajo colaborativo, realizarán las siguientes actividades **(5 sesiones)**.

- a) Planteamiento del problema, mediante un enunciado corto, redactado en prosa.
- b) Formulación de la hipótesis.
- c) Establecimiento del objetivo.
- d) Diseño del experimento: este caso será la aplicación de una encuesta, diseñada por los alumnos, empleando Microsoft Forms.
- e) Realización del experimento (consiste en la aplicación de la encuesta).
- f) Levantamiento de datos y gestión de los resultados: se procesarán los datos, se obtendrán gráficas, mismas que se analizarán para redactar los resultados.
- g) Mediante un breve escrito, redactarán sus conclusiones.

Con todos los insumos obtenidos, deberán realizar un video de hasta 5 minutos en donde deberán presentar las actividades realizadas, siguiendo un orden coherente y con lenguaje propio del tema

Cierre (3 sesiones).

Presentación (socialización) del producto.

Se proyectará el video ante el grupo.

Se socializará hacia la comunidad a través de las redes sociales de la institución.

Retroalimentación.

Haciendo énfasis en los aspectos de mejora, en las dificultades que afrontaron y en los aprendizajes y competencias adquiridas.

Evaluación.

Empleando la herramienta diseñada mediante la heteroevaluación y coevaluación.

8. Evaluación del proyecto a través de Indicadores

De proceso	De producto
<ol style="list-style-type: none"> 1. Colaboran todos los integrantes del equipo en la preparación y presentación del video. 2. Participan de manera activa y colaborativa en las actividades asignadas. 3. Muestran respeto y ponen atención a la presentación de los trabajos de los otros equipos. 4. Delegan funciones al trabajar en el equipo. 5. Sustentan su información en fuentes confiables. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terminan su proyecto en tiempo y forma (video de 5 min máximo). 2. Usan lenguaje adecuado y las expresiones corporales son acordes a la temática. 3. Presentan un audio claro y sin interrupciones 4. Muestran un video con imagen clara, definida, con suficiente luz. 5. Presentan el video con secuencia lógica y edición apropiada. 6. Presentan gráficas de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada.

9. Herramienta de calificación seleccionada: Escala Estimativa

10. Criterio de logro para declarar la competencia lograda

Al menos 4 indicadores obtienen E, al menos 4 indicadores obtienen MB, no más de 3 indicadores obtienen B y no se acepta ningún indicador que obtenga R.

Metas de Aprendizaje que se favorecen

Cultura Digital I M2: Utiliza el ciberespacio y los distintos servicios digitales en los diferentes contextos a partir del marco normativo para ejercer su Ciudadanía Digital.

Lengua y comunicación M1: Revisa información proveniente de múltiples fuentes, situaciones y contextos para valorar su contenido de manera clara y precisa de acuerdo con su marco de referencia local.

Rasgos de Aprendizaje de Trayectoria que se favorecen

Cultura Digital I AT1: Se asume como ciudadano digital con una postura crítica e informada que le permite adaptarse a la disponibilidad de recursos y diversidad de contextos.

1	2	3	4*
5*	6*	7	8
9	10	11	

11. Fuentes de información consultadas

Ley para la Promoción de la Convivencia Libre de Violencia en el Entorno Escolar

<https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-basado-en-problemas/#Claves%20Del%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Problemas>

Usa esta herramienta (escala estimativa) cambie los indicadores de valuación si necesitas otros distintos

ESCALA ESTIMATIVA Nivel de logro _____	R	B	MB	E
Colaboran todos los integrantes del equipo en la preparación y presentación del vídeo.				
Participan de manera activa y colaborativa en las actividades asignadas.				
Muestran respeto y ponen atención a la presentación de los trabajos de los otros equipos.				
Delegan funciones al trabajar en el equipo.				
Sustentan su información en fuentes confiables.				
Terminan su proyecto en tiempo y forma (video de 5 min máximo).				
Usan lenguaje adecuado y las expresiones corporales son acordes a la temática.				
Presentan un audio claro y sin interrupciones				
Muestran un video con imagen clara, definida, con suficiente luz.				
Presentan el video con secuencia lógica y edición apropiada.				
Presentan gráficas de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada.				

Registro fotográfico y anotaciones relevantes