

“Más realidad menos aumentada”... hacer visible lo invisible

FUNDAMENTACION

La educación entonces, como dice Paulo Freire, en tanto referente del cambio, de la transformación del hombre y del mundo representa una praxis, una forma de acción y reflexión que emerge de la unión de los lenguajes de la crítica y de la posibilidad.

Esta nueva ciudadanía requiere que la educación sea responsabilidad de todos como situación social multideterminada, que ya no puede resolver sus desafíos desde una perspectiva única ni unilateral por lo cual demanda el compromiso de respeto y solidaridad como perspectiva dialéctica, derechos y deberes.

Las concepciones contemporáneas sobre la democracia, particularmente la democracia social, requieren pensar nuevos modelos de educación vinculados al desarrollo del hombre y la sociedad.

Unos de los fines de Educación Inicial y Primaria

- Educar a los alumnos para ser ciudadanos activos en la construcción de la democracia social
- Formar alumnos como sujetos éticos, corresponsables de sus decisiones.¹

La escuela como lugar donde circula información y conocimiento, se cuestiona y se analiza en forma participativa.

Las “...Ciencias Sociales procuran explicar cómo los sujetos producen, reproducen y transforman la realidad social, cómo la realidad social es a su vez producto y productora de sujetos”.²

¹ Programa Educación Inicial y primaria , Pag 37

La propuesta se enmarca en el campo disciplinar Construcción de Ciudadanía.

La finalidad de este campo en la escuela es la formación de sujetos autónomos, críticos y responsables. Los Derechos Humanos dentro de este campo se convierten en los valores universales para la resolución de conflictos.

La educación para los DDHH es una **educación desde y para la acción**, analizando la realidad en sus posibilidades de transformación.

La propuesta se puede articular con organismos externos y/o internos la ANEP.

El surgimiento y desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) permiten la construcción de nuevas sensibilidades, maneras de pensar, sentir y percibir el mundo.

Es necesario implementar en los centros educativos un plan de intervención para casos de Bullying o de cyberbullying, pero lo primero es capacitar a docentes y educadores, medir, diseñar un protocolo y poner en práctica. Comenzar con informar sobre el tema.

Los talleres o charlas sobre bullying en los centros educativos deben ser trabajados anualmente y de forma sistemática con otras herramientas, equipos capacitados y especializados, identificar estudiantes líderes y referentes del tema, los cuales pueden ser elegidos por el grupo.

Casi un tercio de jóvenes en América Latina sufre cyberbullying. Lo explica la consultora ESET 82% de los casos en las redes sociales.

² FINOCCHIO, S. Enseñar Ciencias Sociales. Ed. Troquel, Bs. As. (1993) p.106.

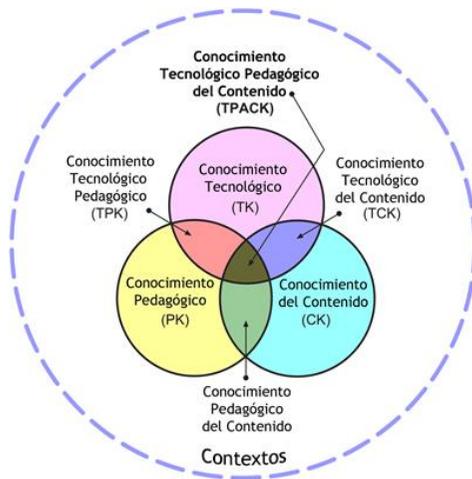
Escenarios del Bullying salón de clase 70%, patio 50%, camino al centro educativo 22%.³

En la propuesta *“Más realidad menos aumentada”... hacer visible lo invisible* se trabajará a través de la realidad aumentada.

La **realidad aumentada** (RA) es el término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico. Este dispositivo o conjunto de dispositivos, añaden información virtual a la información física ya existente; es decir, una parte sintética virtual a la real. La Realidad Aumentada (RA) es una tecnología que permite superponer elementos virtuales sobre nuestra visión de la realidad. Gracias a esta tecnología se puede añadir información visual a la realidad, y crear todo tipo de experiencias interactivas. El uso de esta tecnología incrementa significativamente en todos los sectores, revolucionando la manera en que los humanos interactuamos con el mundo digital en todos los ámbitos de nuestra vida.

La realidad aumentada (RA) aplicada a la educación pone en juego la creatividad, imaginación, permite acceder a contenidos enriquecidos, añadir experiencias, interacción y reflexión. Las posibilidades de la RA en la educación son diversas y atiende la diversidad. El marker o marcador de RA ayuda al dispositivo a colocar correctamente un objeto en Realidad Aumentada en el espacio real.

³ Bullyin & Mobbing , Giachero p 116



Conocimiento de contenidos (CK). El docente debe conocer y dominar el tema que pretende enseñar.

Conocimiento pedagógico (PK). Se refiere al conocimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Conocimiento tecnológico (TK). Hace referencia al conocimiento sobre el uso de herramientas y recursos tecnológicos incluyendo la comprensión general de cómo aplicarlos de una manera productiva al trabajo.

Conocimiento Pedagógico del Contenido (PCK). Se centra en la transformación de la materia a enseñar que se produce cuando el docente realiza una interpretación particular del contenido.

NIVEL: 5to o 6 to Año

CONTENIDO: la violencia que genera la exclusión social

Objetivos generales

- Enseñar a actuar con independencia de criterio y juicio crítico para analizar hechos, acciones y opiniones; desarrollando actitudes de respeto y valoración hacia otras culturas y de solidaridad con individuos y minorías marginadas.
- Construir normas de convivencia, respeto por las diferencias, cooperación, solidaridad y participación en la vida democrática.

Objetivos específicos:

- Concientizar sobre el fenómeno bullying y cyberbullying y sus consecuencias
- Generar un producto tecnológico interactivo para comunicar e informar a padres y familia.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Actividades previas: ¿Qué es bullying y qué no es? Videconferencias con una psicóloga y/o otros técnicos expertos en el tema con otras escuelas

- Analizar e identificar situaciones reales de acoso en redes sociales y en la vida cotidiana.
- Analizar cifras e investigaciones a nivel país como nivel mundial sobre el tema Bullying y cyberbullying cómo afecta a las personas y niños edad escolar la predisposición al aprendizaje y en oportunidades lleva al suicidio.
- Compartir cortos de películas y publicidad.

En esta propuesta se van a generar “marcadores antibullying” para realidad aumentada con los alumnos para usarlos para concientizar a los demás alumnos y familia. Un **marcador** es aquella pieza gráfica (una fotografía, un libro, una revista, un dibujo...) que el smartphone o Tablet detectará para incorporar la Realidad Aumentada. Está en la imaginación y creatividad de los alumnos lo que quieran transmitir de manera de crear conciencia del fenómeno bullying y cyberbullying y sus consecuencias.

Los alumnos podrán crear a través del marcador de RA imágenes, acciones, generar emociones, colocar música, mensajes, movimientos. Los markers anti bullying será parte de la campañas que implemente el centro educativo o el grupo de trabajo que se verá reforzada por folletería e información la cual será mediada en esta propuesta por la tecnología de la RA.

Previo a comenzar la campaña antibullying se identificarán alumnos líderes, los cuales podrán ser propuestos por sus pares.

Los alumnos líderes o referentes serán los que lleven adelante esta campaña y motiven a los demás compañeros para que se involucren con el tema. . Además de organizar talleres y charlas con los pares y docentes.

Los markers serán colocados en todos el centro educativo y se invita a generar nuevos de manera de comprometerse cada vez más alumnos.

Proyección: intercambio con otros centros educativos. Posibilidad de realizar revista y boletines integrando la tecnología para seguir la campaña de concientización y cambio de actitudes.

Recursos: seleccionar las mejores App para realidad aumentada.

Software Zooburst, Aurasma, Aumentaty entre otros que se podrían usar.

Evaluación: Rúbrica de valoración y autoevaluación.

Bibliografía

COBO, C. (2016). La innovación pendiente: Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Montevideo: Penguin Random House.

Recuperado de: <http://innovacionpendiente.com/>

Programa Educación Inicial y Primaria, año 2008. ANEP- CODICEN

Velázquez, Cristina. Estrategias pedagógicas con TIC, Argentina (2012)

FINOCCHIO, S. Enseñar Ciencias Sociales. Ed. Troquel, Bs. As