



# Pilar y la desconexión

## (Propuesta didáctica con Aula invertida)



**Descripción:** a partir de la visualización del video de la serie animada “Pilar y su celular” se invita a jugar juegos y rondas desconectados para luego reflexionar acerca del tiempo que nos encontramos conectados y con quién lo hacemos. ¿Para qué usamos la tecnología?; ¿qué tiempo disponemos para realizar otras actividades? Son estas algunas de las interrogantes que se plantea a través de *Pilar y sus enredos*.

**Formato:** Propuesta didáctica (Aula invertida)

El modelo pedagógico de **Aula invertida** o “**Flipped Classroom**” busca transferir algunos procesos fuera del aula, a través de medios tecnológicos, para potenciar el tiempo en clase y las interacciones docente/estudiantes/objeto de conocimiento.

**Fecha de creación:** octubre, 2023



<b>Espacio</b>	<b>Ciencias sociales y Humanidades</b>	<b>de Comunicación</b>	<b>Técnico-Tecnológico</b>
<b>Unidad curricular</b>	Formación para la Ciudadanía	Lengua española	Ciencias de Computación y Tecnología Educativa
<b>Ciclo</b>	1		
<b>Tramo</b>	1°		
<b>Niveles</b>	4 y 5 años		
<b>Competencia general</b>	<b>Ciudadanía, local, global y digital</b>	<b>en Comunicación</b>	<b>en Pensamiento computacional</b>
<b>Competencia específica</b>	<b>C10.2 Reconoce nociones de derechos vinculadas a la participación, el juego, el conocimiento, entre otros.</b>	<b>CE4.1. Elabora hipótesis a partir de sus saberes lingüísticos para expresarse en forma oral y escrita.</b>	<b>CE1.3. Interpreta y utiliza representaciones, códigos y símbolos empleando conocimientos del lenguaje multimedial.</b>
<b>Contenidos</b>	El juego como derecho las reglas en el juego (Nivel 4 años)  Normas de convivencia en Internet: Netiquetas.	La anticipación a partir de elementos paratextuales, imágenes, marcas iconográficas y algunas grafías convencionales. (N 4 años)	Dispositivos digitales: registro, producción de información, exploración y uso (escritura, dibujo, uso de aplicaciones)




	(Nivel 5 años)		
<b>Criterios de logro</b>	Explora. experimenta y reconoce a través del juego las reglas de convivencia en su entorno.	Expresa sus ideas y las relaciona con la situación de comunicación.	Se comunica con otros a través de diversidad de símbolos en entornos digitales.

## Plan de aprendizaje

### Actividad 1 (asincrónica en aula virtual)

La docente propone el visionado de un video

 **¿Usas el celular para estar siempre disponible? Conexión controlada (Pilar y s...**  
en foro de aula virtual para ver en familia. La consigna planteada en este espacio será:

*Luego de ver el video, manda un audio respondiendo a la interrogante: ¿Cuál es el problema que tiene Pilar?*

### Actividad 2 (sincrónica -colectiva)

La maestra selecciona previamente algunas intervenciones como forma de dar inicio a una reflexión sobre lo que le acontece al personaje del video. Se escuchan colectivamente los audios y se intercambia sobre el problema de Pilar y el porqué sus amigos no le responden a sus mensajes.

*¿Qué opinan ustedes, Pilar puede enojarse con los amigos porque sus amigos no responden a sus mensajes? ¿Por qué no lo pueden hacer?*

Visualizamos la siguiente escena del video:



Se promueve una lectura multimodal de la siguiente imagen, reconociendo: soporte (celular), formato textual (Wasap), teclado, nombre y foto del destinatario (Andrés). Se sugiere la formulación de las siguientes preguntas:

*¿Qué aparece en la imagen?*

*¿ Para qué escribimos en Wasap?*

*¿ Qué aparece con fondo verde? ¿Qué elementos podemos distinguir? Letras, números, y signos.*

La docente guiará esta observación, deteniéndose en los **4 enunciados interrogativos**, realizando la lectura en voz alta, marcando la prosodia de esta clase de enunciados y los signos ortográficos usados, **¿?**

Se le sugiere también al docente, reflexionar sobre la palabra “gafas” explicitando otra forma más familiar de nombrar ese objeto: “lentes”.

### **Actividad 3 (asincrónica en aula virtual)**

La tarea consistirá en escribir otras posibles preguntas formuladas por Pilar hacia sus amigos. Para ello, le solicitarán el celular a algún integrante de la familia para que practiquen de escribir preguntas en el dispositivo, wasap. Una propuesta puede ser que suban al foro las capturas de pantalla con las preguntas elaboradas. Otra, que los niños memoricen las preguntas que pensaron para replicar en forma colectiva en la clase.

### **Actividad 4 (sincrónica colectiva y en pequeños grupos)**



La maestra selecciona previamente algunas capturas de pantalla y trabaja con las preguntas formuladas por los niños en forma oral. Se le sugiere a la docente que vuelva a leer las preguntas en voz, retomando su entonación y la escritura de signos de interrogación ( de apertura y de cierre).

En forma colectiva y posteriormente en *pequeños grupos*, se les propone representar por medio del dibujo, **ACTIVIDADES DESENCUFADAS**, es decir, aquellas que puedan realizarse **SIN** un aparato como pantallas o teléfonos. La docente irá por los grupos a escribir debajo el nombre de la actividad en cuestión.

En forma colectiva se hará un listado de esas “actividades desenchufadas”, por ejemplo: jugar a las cartas, andar en bicicleta, dibujar y pintar.

### **Actividad 5.- Actividad grupal en el aula**

El docente retomará del video cómo actúa Pilar cuando sus amigos no le responden.

Es importante trabajar con los más pequeños acerca de las normas de convivencia dentro y fuera de los entornos digitales.

Existen normas de cortesía en Internet que se llaman **Netiquetas**, que al igual que en lo cotidiano, requiere de ciertas normas de comportamiento para asegurar una convivencia armónica.

Son aquellas normas que hacen que la comunicación en la web sea más agradable, más humana, sin conflictos ni agresiones.

Algunas de ellas para trabajar con los más pequeños: responder cordialmente, no hacer comentarios ofensivos, respetar la privacidad de los demás.

Para comprender mejor el concepto de netiqueta se puede invitar a ver el video:

Netiquetas para redes sociales

 Netiqueta para redes sociales (Conéctate y respeta - Día de Internet Segura S...

Identificar en el video las situaciones donde hay amabilidad, cortesía y buena convivencia. Nombrar otras que el grupo haya construido para una buena convivencia escolar.

¿Y en Internet cuáles serían? Remitirse por ejemplo, al uso de las netiquetas en el Aula virtual, si es que se encuentran familiarizados a ella.

### **Actividad 6 (asincrónica en aula virtual)**

Los niños tendrán que entrar en el siguiente link y realizar la actividad presentada [Actividades desenchufadas](#)



### Actividad 7 (sincrónica en forma colectiva, en el patio)

La maestra retoma las actividades que se presentan en la actividad interactiva realizada en casa y, en forma de “check list” irá leyendo en voz alta las que se formularon en la instancia anterior y agregando otras que aparecen en esta actividad.

Se propone salir a jugar al patio a una variante del juego de la mancha que se llamará “**La Mancha del desenchufe**”. Para ello hay uno que deberá manchar mientras los otros corren. Cuando uno es manchado para poder salir de ese estado deberá gritar el nombre de un juego o juguete “desenchufado” para poder librarse. Los que manchan irán rotando para no aburrirse.

### Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

“Pilar y su Celular” es un programa educativo concebido para ayudar a las familias y a los docentes en la tarea de acompañar a los más pequeños, en el inicio del uso autónomo, responsable y saludable de Internet, los celulares y otras tecnologías online.

Este programa se compone de diez historias animadas que abordan situaciones cotidianas del personaje protagonista, Pilar, sirviendo para la reflexión sobre cómo se disfruta y se comparte la vida digital mediada por un celular.

Trae además una guía didáctica que aporta consejos para abordar cada una de las aventuras planteadas detallando sus posibilidades educativas y proponiendo actividades de aprendizaje tanto en el espacio escolar como en el ámbito familiar. Para más información, seguir el siguiente link

<https://www.pilarysucelular.com/pdf/Pilar-y-su-Celular-Presentacion.pdf>

**Autoras:** Fernández, Fiorella; Gaínza, Verónica

**Licenciamiento:** Creative Commons Atribución 4.0 Internacional



### Fuentes:

PANTALLAS AMIGAS PANTALLAS AMIGAS (2016) ¿Usas el celular para estar siempre disponible? Conexión controlada (Pilar y su Celular 8/10) [Video] en:

Youtube  ¿Usas el celular para estar siempre disponible? Conexión controla...



PANTALLAS AMIGAS (2010) Netiqueta para redes sociales (Conéctate y respeta - Día de Internet Segura [Video]

SID2013) [https://www.youtube.com/watch?v=3c9bNKow\\_CQ](https://www.youtube.com/watch?v=3c9bNKow_CQ)

S.A. (s.f.) Enchufe [Imagen] en: Vector portal

<https://vectorportal.com/es/vector/electricidad-enchufe-cable-y-poder/30480>

S.A. (s.f) Jugando al ludo [Vector] en:

Freepik [https://www.freepik.es/vector-gratis/gente-jugando-al-juego-ludo\\_10425475.htm#query=ludo&position=8&from\\_view=search&track=sph](https://www.freepik.es/vector-gratis/gente-jugando-al-juego-ludo_10425475.htm#query=ludo&position=8&from_view=search&track=sph)