

Título del proyecto: **SCHOOL RULES**

Institución: **IPEM 26 “Juan Filloy”**

Localidad: **Río Cuarto**

Autora: **Mariela Molina**

E- mail: **marielamolina77@hotmail.com**

CONTEXTUALIZACIÓN

El proyecto “**School Rules**” planteó la creación de animaciones que representaran diferentes situaciones de convivencia dentro del ámbito escolar. Este trabajo buscó lograr una coalición entre los contenidos curriculares de la asignatura inglés, *reglas y normas escolares y vocabulario de clase*; y uno de los ejes transversales de la institución, el cual hace referencia a favorecer una *actitud crítica y constructiva a favor del desarrollo de valores para la vida y la convivencia*. El mismo se generó con la premisa de que los alumnos reflexionen acerca de las relaciones que tienen lugar en la escuela, aborden diversas problemáticas y busquen alternativas posibles. Esta experiencia estuvo dirigida a los alumnos de 2º año “C” turno tarde, se desarrolló en el transcurso de cuatro clases de 80 minutos cada una, durante el mes de agosto dentro de la disciplina inglés.

FUNDAMENTACIÓN

“La presencia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el mundo de la educación es una realidad incontestable...” (De Pablos, 2003). Atendiendo a esta situación desde la asignatura inglés se aspira incorporar las posibilidades que ofrece la red como recursos válidos para la práctica áulica. En este proyecto se hace uso de las TIC como un medio didáctico, como objeto de estudio y como espacio de expresión y producción de conocimientos en función de los objetivos pedagógicos de la disciplina y de los objetivos institucionales.

OBJETIVO GENERALES

- ✱ Generar una actividad motivadora que propicie la reflexión y promueva una convivencia escolar basada en el respeto y la tolerancia.
- ✱ Fomentar el uso de las TIC como un canal de expresión, comunicación e intercambio de ideas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Se espera que los alumnos logren:

- ✱ Comprender discursos orales y escritos en lengua inglesa.
- ✱ Poner en práctica los conocimientos construidos sobre el sistema lingüístico y comunicativo en situaciones específicas de producción de mensajes escritos propios, revisándolos y reajustando mediante el proceso de lectura y re-escritura.
- ✱ Aprender el manejo del software **GoAnimate**

ACTIVIDADES REALIZADAS

Se estructuró el trabajo en tres instancias: *Introducción, producción y sociabilización*.

En la primera etapa, se presentó la actividad y se conforman los grupos de trabajo. Se comenzó con la exhibición de tres videos extraídos de YouTube, los cuales reflejan distintas situaciones donde se han transgredido las normas de convivencia:

- **School Chaos** <http://www.youtube.com/watch?v=YcimnXLP-k0>
- **Class Room Disruption** <http://www.youtube.com/watch?v=EloRPTgCla8>
- **Anti- Bullying Animation** <http://www.youtube.com/watch?v=Q81bsGI-JcY>

Los videos fueron emitidos desde la computadora del profesor y observados por los alumnos desde sus computadoras, gracias al sistema con el que se cuenta en una de las sala de informática de la institución. A continuación, se les solicitó a los alumnos reflexionar sobre los contenidos de los mismos: expresando los sentimientos que afloraron, identificando causas y proponiendo soluciones.

En la segunda etapa, cada grupo pensó en un caso donde se quebraran las pautas de convivencia y lo representó en un guión escrito en idioma inglés donde emplearon estructuras y vocabulario estudiado en clase. Seguidamente, se les explicó las características principales y las funciones más relevantes del sitio Web **GoAnimate** (que ofrece la posibilidad de hacer historietas animadas y compartirlas de manera sencilla). En una primera instancia, los alumnos exploraron la herramienta y una vez familiarizados con ella, se comenzará con la producción de animaciones, las cuales debían contar con al menos tres escenas que presentarán una problemática y su posible solución o una reflexión final.

Por último, en la tercera etapa, cada grupo compartió su trabajo con sus compañeros. Narraron cual de los tres videos iniciales los había inspirado, mostraron su animación y concluyeron dando una valoración de la experiencia realizada.

Producciones

- **Grupo 1:** Alexis Aberatain, Brayan Bruno, Ezequiel López y Leonel Moyano
http://goanimate.com/movie/06lmWLpuNg5U?utm_source=linkshare&uid=05BjYpv2jruw

- **Grupo 2:** Jesica Elisondo, Laila Lucero, Mayra Martínez e Iván Navarro
http://goanimate.com/movie/0QJg7gysv0Lg?utm_source=linkshare&uid=0Yysmq2lrPzo
- **Grupo 3:** Karen Escudero, Jeremías Garro y Adriana Villarreal
http://goanimate.com/movie/0NUcfQmPxVrw?utm_source=linkshare&uid=013uYhnw0R0g
- **Grupo 4:** Jonathan Fantini, Sofía Herrera y Yamila Ybañez http://goanimate.com/movie/0be-KF_Xuu2A?utm_source=linkshare&uid=0l2Tlzooz-yg
- **Grupo 5:** Tania Medina, Sofía Moreyra y Florencia Pereyra
http://goanimate.com/movie/0mzlvbBCCCIU?utm_source=linkshare&uid=0aQEB7wepbCw
- **Grupo 6:** Yesica Perazzoli, Rocío Pucci y Marysol Zavala
http://goanimate.com/movie/0Yqbh_7lIVe8?utm_source=linkshare&uid=0kZfuDZDQk-Y

RECURSOS

Humanos: Docente de inglés, Mariela Molina, y alumnos de 2º año C del turno tarde.

Materiales: Computadoras y conexión a la red

Espacios: sala de informática.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

El análisis valorativo de la experiencia ha sido altamente positivo desde su comienzo hasta su fin tanto para el docente como para los alumnos. Podemos concluir diciendo que se logró la concreción de los objetivos planteados; así como también la participación entusiasta y comprometida de todos los participantes.

DIFICULTADES

Afortunadamente, no se encontraron grandes obstáculos para la realización de este proyecto. Solo se puede mencionar la poca disponibilidad horaria de la sala de informática y algunos inconvenientes con la conexión a Internet.

PERSPECTIVA FUTURA

La experiencia nos permitió experimentar de manera satisfactoria algunas de las posibilidades que nos ofrece la Web 2.0 para producir e intercambiar conocimientos. Por este motivo, nos encontramos abiertos a continuar trabajando e incorporando las Nuevas Tecnologías en otros proyectos.

BIBLIOGRAFÍA

- **De Pablos.** 2003. La Tarea de Educar
- **Romani – Kukliski.** 2007. Planeta Web 2.0 Inteligencia Colectiva o Medios Fast Food.

- **Morin.** 1999. Los Siete Saberes Necesarios para la Educación.