

Jornada de Convivencia Escolar. Ciudadanía Digital y Cultura de Convivencia en el nivel secundario

Autorxs: Franco Morales

Contacto:
moralesfrancomf@gmail.com

DNI 34791586

Las **Terceras Jornadas Escolares de Convivencia** se enmarcan en las políticas de cuidado y en la necesidad de construir una convivencia escolar pacífica, respetuosa, inclusiva y solidaria, reconociendo la dimensión digital de la vida cotidiana. Estas jornadas se basan en el Anexo 6 del Régimen Académico, que aborda la convivencia digital y el uso responsable de la tecnología.

Objetivos Generales:

- Reflexionar sobre la convivencia digital y el impacto del uso de la tecnología en la vida cotidiana y las relaciones interpersonales.
- Generar un espacio de diálogo y consenso para la construcción de una guía para la convivencia digital, que se integrará a los Acuerdos Institucionales de Convivencia (AIC).
- Concientizar sobre los riesgos de las apuestas en línea y promover prácticas de juego responsable.
- Fortalecer los vínculos entre los miembros de la comunidad educativa a través del trabajo colaborativo.

Construcción de la jornada

- **Equipo de trabajo**
 - Eq. Directivo (Marcela Ullo DIR, Guillermo Murakami VDIR y Fátima Ferre SEC)
 - EOE (Valeria Rodriguez OS y Franco Morales OE)
 - Estudiantes de 6to año SEC
- **Proceso de construcción de la propuesta**
 1. Relevamiento de necesidades
 2. Priorización de temas centrales y secundarios establecimiento en formato de grupo de discusión operativo con estudiantes
 3. Elaboración de propuestas concretas para cada necesidad
 4. Formalización de las propuestas para dar insumo docente durante la jornada



Configuración del espacio

AULAS

- Grupos configurados por estudiantes de diferentes años y divisiones
- Disposición en formato asamblea

SUM

- Formato asamblea de actividad con familiares

AULAS



1. Presentación de la Jornada y Diálogo sobre Régimen Académico

Objetivo: Introducir la temática de la jornada y promover la reflexión sobre el uso del celular y el régimen académico.

Actividad: Los estudiantes se presentan, comparten información sobre sus celulares y participan en un juego donde deben resistir la tentación de usar sus dispositivos. Se proyectan videos sobre el Régimen Académico y se debate sobre la convivencia digital.

2. Preguntas Reflexivas Personales

Objetivo: Promover la autoevaluación del uso del celular y su impacto en diferentes aspectos de la vida.

Actividad: Los estudiantes responden a un cuestionario sobre sus hábitos de uso del celular y luego debaten sus respuestas en grupo.

3. Actuaciones y Microescenas sobre Convivencia Digital - Experiencia Sensorial

Objetivo: Explorar el impacto del celular en la vida cotidiana, generar empatía sobre experiencias de acoso virtual y experimentar sensorialmente la distracción que generan las notificaciones.

Actividad: Se realizan representaciones sobre situaciones cotidianas con y sin celular, se representa una situación de acoso digital y se realiza una experiencia sensorial con notificaciones.

SUM

Taller reflexivo con Familiares

Objetivo: Explorar inquietudes respecto a la convivencia digital y acordar pautas para mejorarla en el hogar y la escuela

Actividad: En formato de grupo reflexivo coordinado por el EOE se trabajo relevaron miedos, ansiedades y preocupaciones de las familias respecto a la convivencia digital. Se arribó a acuerdos y sobre intervenciones escolares que la promuevan.



7. Reflexión Final

Objetivo: Integrar los aprendizajes de la jornada y generar conclusiones sobre la convivencia digital.

Actividad: Los estudiantes reflexionan individualmente sobre su experiencia en la jornada, comparten sus reflexiones en grupo, debaten sobre reglas para una convivencia digital saludable y el impacto de la tecnología en las relaciones. Se realiza una puesta en común de las conclusiones.

6. La Convivencia Digital como Parte de los AIC

Objetivo: Comenzar a construir una guía para la convivencia digital que se integrará a los AIC.

Actividad: Se debaten en grupos preguntas sobre la influencia de las redes sociales en la vida cotidiana, el desempeño académico y la convivencia escolar. Se sistematizan las conclusiones para elaborar un acuerdo provisorio.

5. Apuestas Online

Objetivo: Reflexionar sobre el fenómeno de las apuestas online y sus riesgos.

Actividad: Se presentan disparadores como videos o folletos y se trabaja en grupos con diferentes modalidades (debates, role-playing, análisis de publicidad).

4. Recreo Expresivo "Simón Dice"

Objetivo: Fomentar la conexión entre los estudiantes a través de la expresión de emociones.

Actividad: Se juega al "Simón Dice" con consignas que implican la interacción positiva entre los estudiantes.

Impacto de la dinámica de la Jornada

- Participación activa de la comunidad educativa en la construcción y ejecución de proyectos
- Integración del estudiantado y equipo docente escolar

Impacto de los contenidos de la jornada

- Concientización sobre el impacto del celular
- Identificación de riesgos y vulnerabilidades
- Sensibilización sobre apuestas en línea
- Relevamiento de preocupaciones e inquietudes familiares
- Construcción de acuerdos para la convivencia digital (por ejemplo: Cajón de celulares por aula)



Limitaciones

- Algunos grupos no lograron llevar a cabo todas las actividades
- La voz de los docentes no tuvo un espacio concreto de encuentro y expresión
- Escasos momentos recreativos que sostengan el interés y motivación