

Descripción general del proyecto y las actividades

Nº Proyecto: **46**

Título del Proyecto: **CLICK Y RESPIRA**

Centro educativo solicitante: **Colegio Sagrada Familia - HH.Carmelitas**

Coordinadora: **Nélida Martín Palma**

Temática a la que se acoge: **STEAM**

Este proyecto surge de la necesidad de reducir la hiperconectividad con la que vivimos actualmente y los problemas derivados de esta. Por ello es clave educar al alumnado, no sólo como usuarios competentes de la tecnología, sino como ciudadanos digitales responsables y conscientes de su bienestar físico y mental.

Objetivos y justificación:

Al integrar STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) en nuestro proyecto, además del uso de herramientas como Microbit y plataformas como Tinkercad, el proyecto permite a los estudiantes crear tecnología para resolver un problema personal y social (la hiperconectividad), en lugar de solo consumirla. Fomentando así el pensamiento crítico y el aprendizaje activo.

El proyecto se alinea directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 3: Salud y Bienestar, al promover hábitos saludables relacionados con la gestión del tiempo y la exposición a pantallas, contribuyendo a una mejor calidad de vida y desarrollo pleno de las capacidades cognitivas y sociales del alumnado.

De igual modo, podemos establecer una conexión con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación de Calidad ya que cada vez más, el alumnado aprende, práctica y estudia con ayuda de dispositivos en todas las etapas educativas. Dotar a los ciudadanos del mañana de herramientas de gestión y autorregulación digital repercutirá positivamente en su educación futura.

El objetivo del proyecto es que los alumnos a través de la metodología STEAM desarrollen una comprensión más profunda sobre las consecuencias que conlleva el uso abusivo de los dispositivos y las pantallas en nuestro día a día. Desde este enfoque de introspección y crítico se pretende concienciar a los niños y adolescentes sobre el concepto de autorregulación, seguridad en la red y bienestar digital combinando la ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas.

Con esta finalidad y para contribuir a ello, los objetivos del proyecto son:

Tipo de Objetivo	Descripción	Vínculo Curricular
Tecnológico y STEAM	Diseñar, programar y construir artefactos tecnológicos (con Micro:bit y Tinkercad) que sirvan como herramientas de autorregulación.	Competencia Digital, Pensamiento Computacional.
Cognitivo y Social	Comprender los riesgos y las consecuencias cognitivas, sociales y de salud derivados del uso excesivo de dispositivos digitales.	Competencia Social y Cívica, Pensamiento Computacional desenchufado
Autorregulación	Desarrollar estrategias personales y colectivas para la desconexión, la limitación consciente del tiempo de uso y la priorización de actividades no digitales.	Competencia Social y Cívica, Sentido de Iniciativa.
Comunicativo	Elaborar y presentar de forma creativa mensajes y soluciones que promuevan la desconexión digital en la comunidad educativa.	Competencia Lingüística.

Breve descripción del desarrollo metodológico:

El proyecto "CLICK Y RESPIRA" se concibe como una investigación-acción en la que el alumnado no sólo investiga las consecuencias del uso digital, sino que también diseña y prototipa soluciones concretas para la autorregulación, siguiendo el ciclo STEAM.

Nuestros/as alumnos/as desarrollarán una serie de actividades encaminadas al conocimiento de los problemas del uso de dispositivos por lo que, mediante grupos de aprendizaje cooperativo investigan de manera científica y desde un enfoque global teniendo en cuenta ámbitos como el social, educativo, cognitivo, etc.

El stand se organiza en 4 actividades y la permanencia aproximada en cada una de ellas será de unos 8- 10 minutos.

- ACTIVIDAD 1: El Temporizador de conexión
- ACTIVIDAD 2: Sobredosis de Píxeles
- ACTIVIDAD 3: Desafío OFFLINE
- ACTIVIDAD 4: Laberinto Clickbait

Relación de actividades

∞ **Actividad 1.** El temporizador de conexión

⚙️ **Interrogante que plantea.**

¿Realmente uso tanto mi dispositivo? ¿Soy consciente del tiempo que estoy con él?
¿Podemos hacer algo para autorregularnos?

⚙️ **Descripción de la actividad.**

El alumnado usará la placa Microbit para crear un "semáforo" o "contador de tiempo de uso" que emita una señal de alerta (luz roja y un sonido) cuando se exceda un límite de tiempo preestablecido (ej. 15 minutos).

⚙️ **Interacción con el visitante.**

Comenzamos la actividad hablando sobre cuánto usan los dispositivos y si alguna vez han perdido la noción del tiempo mientras usaban el móvil o la consola.

Posteriormente se presenta el Temporizador de conexión (configurado a 5 minutos) y se activa en el dispositivo que usará el visitante mientras realiza la actividad 2.

⚙️ **Material necesario.**

- Tablets
- cables y pinzas cocodrilo
- Placa Microbit

⚙️ **Consideraciones especiales.**

Toma de electricidad para cargar los dispositivos.

⚙️ **Duración.**

10 minutos

∞ **Actividad 2.** Sobredosis de píxeles

✧ **Interrogante que plantea.**

¿Por qué es malo mirar mucho las pantallas? ¿Qué efectos tiene en los niños y niñas? ¿Y en los adultos?

✧ **Descripción de la actividad.**

Se presentan en formato cómic las consecuencias del uso abusivo de los dispositivos en niños y adultos, y cómo afecta a nuestra vida social y a nuestra atención y concentración. Inspirándonos en la novela gráfica juvenil “El silencio de Ana” los alumnos y alumnas crearon su propia versión con varias láminas hechas a mano.

Elaboración de tarjetas de preguntas para hacer un Trivial digital sobre lo explicado anteriormente.

✧ **Interacción con el visitante.**

En esta actividad los alumnos muestran a los visitantes el mural elaborado en clase y cuentan explican los problemas que acarrea el abuso de las pantallas en todos los ámbitos (educativo, social, cognitivo, etc).

Al final de la presentación, se hace un mini trivial sobre lo explicado por el alumnado y se le entrega al ganador un obsequio elaborado con la impresora 3D.

✧ **Material necesario.**

- Mural
- Tarjetas de preguntas
- Modelos 3D

✧ **Consideraciones especiales.**

No hay

✧ **Duración.**

10 minutos

∞ Actividad 3. Desafío OFFLINE

⚙ Interrogante que plantea.

¿Cómo puedo autorregular mi tiempo en pantalla?

⚙ Descripción de la actividad.

Los alumnos elaboran un minijuego en Scratch en el que van apareciendo consejos, mini-retos de movimiento y dinámicas para hacer en familia que ayuden a la autogestión en el uso de dispositivos.

⚙ Interacción con el visitante.

El visitante juega al minijuego y va descubriendo las tips que aparecen en pantalla. Además, tendrán activados los temporizadores de la actividad 1, cuando suenen deben realizar el break de desconexión.

⚙ Material necesario.

- Tablets
- App Scratch
- Ordenador (solucionar problemas en Scratch)

⚙ Consideraciones especiales.

Toma de electricidad para cargar los dispositivos. Conexión a internet.

⚙ Duración.

10 minutos

∞ **Actividad 4. Laberinto Clickbait**

⚙️ **Interrogante que plantea.**

¿Puedo diseñar un modelo 3D con el que autorregularse? ¿Cómo se hace?

⚙️ **Descripción de la actividad.**

Los alumnos elaboran un modelo 3D de un juego de precisión óculo-manual en el que deben conducir una bolita por un laberinto.

Enseñan el minijuego de motricidad fina creado con la impresora 3D que está pegado a algunas tablets. Charlan sobre el proceso creativo llevado a cabo “Design Thinking” enseñando los prototipos previos al final y los errores que fueron encontrando y que tuvieron para elaborarlo. Además, explican cómo se usa la plataforma Tinkercad (los visitantes pueden probarla en los chromebooks).

⚙️ **Interacción con el visitante.**

Los alumnos enseñan el minijuego de motricidad fina creado con la impresora 3D que está pegado a algunas tablets, charlan sobre los problemas que tuvieron para elaborarlo y explican cómo se usa la plataforma Tinkercad (los visitantes pueden probarla en los chromebooks).

⚙️ **Material necesario.**

- Tablets
- Carcasas con el juego acoplado
- 2 Chromebooks

⚙️ **Consideraciones especiales.**

No hay

⚙️ **Duración.**

10 minutos