

Redes Sustentables

Escuela: Esc. Técnica No 20.Murguiondo 2151, C1440 CABA

Autor/as: Leal, Marisol

Año: 3er año

RESUMEN

Los alumnos de 3° año crearon redes sociales para comunicar las prácticas sustentables que se llevaban a cabo dentro de la escuela a distintas audiencias, que van desde sus propios pares hasta personas de una franja etárea similar de habla hispana de distintas partes de la región. Hoy cuentan con un canal de Spotify, uno de Youtube, una página de Instagram, un canal de Discord y uno de Wattpad. En ellos se condensan, en distintos lenguajes multimediales, prácticas sustentables que se llevan a cabo en la Escuela tales como la recolección de tapitas para la fundación Garrahan, la colecta de botellas de amor, el compost de elementos orgánicos, la creación de la huerta y la separación de residuos, entre otros tópicos comentados.

PUNTO DE PARTIDA

Los jóvenes son nativos digitales, crecieron en un marco auge de las redes y las utilizan en la vida cotidiana. El manejo responsable de las redes sociales es hoy un pilar fundamental en el marco educativo de todos los colegios secundarios hoy en día. El tratamiento del cyberbullying y la imagen, también. Sin embargo, es muy importante enseñar y rescatar el valor positivo que éstas tienen en la vida y la comunicación de las personas. Es por ello que pensé en las redes

como un motor de impulso, imitación e inspiración para otros jóvenes que deseen emprender proyectos amigables con el medioambiente. Este plan comenzó siendo un proyecto bimestral para la aplicación de los distintos lenguajes expresivos. Tanto las redes como su continuidad en el año fueron votadas por los estudiantes.

1. ¿Por qué se hizo? Descripción de la situación inicial

Como comenté previamente, los jóvenes son nativos digitales y había -hay- en los primeros años de la escolaridad, un -mal- uso y abuso de las redes. Muchas veces eran empleadas para cyber bullying, se utilizaban para estigmatizar o por simple

esparcimiento, crean un uso consciente y darles una resignificación educativa y emancipadora para ellos fue uno de los pilares de su surgimiento.

OBJETIVOS Y DESTINATARIOS

- Dar a conocer las actividades sustentables que se llevaban a cabo en el establecimiento.
- Comentar los proyectos en los que los alumnos de tercero estaban involucrados
- Aplicar los conocimientos sobre modelos comunicativos y lenguajes vistos en la materia
- Inspirar a otros jóvenes a reciclar, reutilizar, reducir, renovar, recuperar, rediseñar y reparar aquellas cosas que hayan perdido su utilidad inicial.
- Emplear de forma consciente las redes sociales
- Llevar la comunicación escolar a espacios donde antes no haya sido tan explotada a nivel creativo, como la red social Wattpad o Discord.
- El desarrollo creativo de los estudiantes en la red seleccionada, su aplicación creativo-profesional, su estructura, rediseño, trabajo colaborativo y la designación de roles para un trabajo.
- El cumplimiento temporal de la entrega de contenidos
- Que aprendan a INVESTIGAR para crear contenido, seleccionar fuentes e información relevante para el recorte de interés planteado
- Que puedan comprender el alcance de sus acciones y se vuelvan conscientes del desarrollo de sus capacidades en el área, desde un primer momento hasta los cambios que han tenido que tomar para dar forma a su proyecto.
- Que puedan desarrollar capacidades pilares en su formación desde la Comunicación, la Ciudadanía responsable, el análisis y la comprensión de la información, la resolución de problemas y conflictos que surgieran durante su implementación, el trabajo colaborativo que conlleva la práctica, la sensibilidad estética propia de la búsqueda de la identidad de cada red; y el desarrollo del aprendizaje autónomo. Además, deben encontrar la dimensión propedéutica de esta práctica en su formación, ya que el desempeño como social media managers o community managers es una de las tantas salidas laborales que la orientación en proyecto multimedial puede darles.

2. ¿Quiénes son los destinatarios de la experiencia?

La experiencia fue llevada a cabo por y desde los estudiantes, para otros jóvenes en su misma edad, que formarán parte de la audiencia potencial.

3. En caso de que hayan participado otros actores en la experiencia además de los/as estudiantes, ¿quiénes fueron? Por ejemplo: familias, otros docentes, etc.

Otros docentes que han participado de las actividades han sido por ejemplo las docentes Rebeca Pérez, referente de Escuelas Verdes, y la Profesora Silvana Scarpatti, con quien trabajan el proyecto de Botellas de Amor (botellas rellenas de plástico de un solo uso). y ha dado su testimonio a los estudiantes en algunos episodios del podcast. También trabajó la profesora Ailén Landolfi, profesora de química, acompañándolos a crear contenido en la huerta en los contraturnos.

MARCO CONCEPTUAL/DE REFERENCIA

El proyecto está más bien enmarcado en el método de enseñanza para el entrenamiento de habilidades operativas basada en la concepción de que la enseñanza es una práctica dirigida que requiere la autoridad pedagógica de quien la conduce (Davini, 2008), en donde primero les muestro la forma de subir contenido -por ejemplo, de Instagram- qué puede/debe tener y qué no, con qué elementos del lenguaje visual haré la composición y qué redacción incluiré en la baja de la publicación de, por ejemplo, la separación de residuos.

Una vez hecho esto, los estudiantes podrían sugerir contenidos, estilos identitarios y modos de publicar, entendiendo los modos de forma pilar, ya que la manera es parte de su curricularidad. De ese modo ellos desarrollan la multihabilidad de publicar, en tanto intervienen allí la conciencia y la toma de decisiones (Davini, 2008). Allí promulgamos tanto el desarrollo de habilidades para expresarse y comunicarse, como el manejo y uso de las informaciones (al investigar y seleccionar) y la manipulación del instrumento (el celular).

Además, la puesta en práctica del entrenamiento post instrucción didáctica corta (¿Qué son las plataformas digitales? ¿Cómo se comportan?) ponen de manifiesto dos pilares: la práctica reflexiva y la realimentación informativa. (Perkins, 1992).

Cualquier plan que implique el uso de plataformas digitales, lo hace en el marco de una enseñanza y aprendizaje basada en proyectos, en este caso, el propio de redes, ya que como infiere Perkins (1992) las personas aprenden más y mejor cuando tienen una oportunidad razonable y una motivación para hacerlo ¿Y qué mejor motivación que dar la oportunidad al educando de comunicar aquello que él ya hace de forma habitual, que le sirve y le motiva comunicar y hacer? A su vez, trabajar con proyectos comprende un conjunto de actividades complejas, de mediano plazo, pertinentes con la propuesta curricular, en la que se integran un número considerable de docentes, alumnas, alumnos y recursos.

Su desarrollo supone un proceso de discusión, planificación y operacionalización en acciones, recursos y responsables concretos, así como de evaluación previa, simultánea y posterior a su implementación (Assenza Parisi & Rodríguez, 2021). Al ser una escuela técnica, el texto de Assenza y Rodríguez publicado por la

Fundación YPF nos es de gran sustento para la aplicación en las aulas del proyecto. Por otra parte, se llevó a cabo la exposición de trabajos que realizaron otros jóvenes que han sido premiados o han generado su emprendimiento en base a ello. La experiencia de los estudiantes con el relato de un caso es un gran puntapié para generar interés y entusiasmo. El estudio del caso les proporciona un conocimiento incipiente de las cuestiones más importantes. El trabajo con las preguntas críticas en pequeños grupos los lleva a nuevos niveles de examen y comprensión que de alguna manera los lleve a repensar o conceptualizar aquello que emprenderán (Wasserman, 1999).

Frente a la propuesta, debo remarcar la percepción que tengo respecto de la impartición de una buena enseñanza. Creo que, para que la actividad pedagógica sea integral, debe contener elementos de los tres enfoques planteados por Fenstermacher y Soltis, dependiendo del entorno y la finalidad con los que se empleen. Dada la necesidad de crear interés, fomentar el aprendizaje autónomo y el desarrollo de capacidades y habilidades en los años del colegio secundario que responden a la orientación he encontrado para este proyecto puntual el enfoque liberador. El motivo es claro, dentro de este marco la racionalidad, la valoración de pruebas, el trato justo y el hábito mental crítico-reflexivo, así como la investigación autónoma son parte del contenido (Fenstermacher & Soltis, 1999). Es decir, la forma o manera eficaz es parte del contenido y esto es fundamental para la incorporación de saberes en la orientación de materias relativas a la comunicación, ámbito en el que me desarrollo. Sin embargo, para otra clase de contenidos como por ejemplo el estudio de los Modelos de Comunicación, el contenido accesible para la investigación autónoma de los jóvenes es de carácter universitario, comprensible quizás para los estudiantes de quinto año en Taller de Producción en Lenguajes Multimediales (TPLM), pero complejo para aprendices de tercero que estén cursando Representaciones Mediales, Comunicación y Lenguajes (RMLC). Para éstos últimos, sólo en la selección de fuentes, prefiero un enfoque ejecutivo para el cual se les brinde a ellos el material de estudio adaptado a su poder de análisis, empleando tanto presentaciones como textos de nivel medio previamente seleccionados y auditados. Aun así, en ambos casos promuevo la investigación, tanto en “redes sustentables” como en líneas generales, es decir, como un contenido más en desarrollo, ya que este y otros proyectos implican una necesaria investigación autónoma por parte del estudiante.

Desde esta perspectiva liberadora o libertaria, podemos enfatizar la presencia de una estructura lógica distintiva, y un conjunto de habilidades y métodos especiales para elaborar enunciados significativos (Fenstermacher & Soltis, 1999.) Todo el nivel medio secundario orientado debe saber determinar el mérito de sus descubrimientos y producciones. Su efectividad y capacidad de implementación de forma reproductiva debe ser plausible, sobre todo en el nivel técnico donde se

desarrolla RMLC, por lo que estar capacitado para emprender indagaciones controladas y saber qué determina el mérito del producto final (Fenstermacher & Soltis, 1999) resulta menester a la hora de analizar el aprendizaje.

Otro punto de inflexión con esta actividad, es que de alguna manera crea un mayor equilibrio en la manera en que desarrollan los contenidos de la unidad, en tanto sirven como herramienta o cómo práctica. Sabemos, por definiciones de Feldman y Palamidessi (2001) que en desarrollo de este tipo de materias orientadas pero teóricas, suele haber más contenido como herramientas (porque estamos hablando de una escuela orientada) que como biblioteca o como práctica (ya que no es el desarrollo de un taller). Dado que el conocimiento adquirido se re replica a nivel curricular y pasa a crearse uno nuevo como práctica en sí misma, el desequilibrio que tiene el diseño curricular original en tanto hay más contenidos como herramienta que contenidos como práctica, se balancea y eso forma parte también de mi elección metodológica.

Bibliografía del marco teórico:

Assenza Parisi, V. A., & Rodríguez, L. E. (2021). Educación Técnica Nivel Secundario : la enseñanza y el aprendizaje basados en proyectos. Buenos Aires, Argentina. Obtenido de <https://fundacionypf.org/Documents/EABP%20ETP%20Digital.pdf>

Davini, M. C. (2008). Métodos de Enseñanza. Didáctica general para maestros y profesores (1° ed.). Buenos Aires, Argentina: Santillana.

Feldman, D., & Palamidessi, M. (2001). Programación de la Enseñanza en la Universidad. Problemas y Enfoques. San Miguel: Publicaciones de la Universidad de General Sarmiento

Fenstermacher, G. D., & Soltis, J. F. (1999). Enfoques de Enseñanza. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

Perkins, D. (1992). La escuela Inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. (2° ed.). Barcelona, España: Gedisa.

Wasserman, S. (1999). El estudio de casos como método de enseñanza (1° en español ed.). (A. Negrotto, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.

CONTENIDOS

El diseño curricular de la materia "Representaciones Mediales, Comunicación y Lenguajes" abarca la profundización y el estudio de la gramática de todos los lenguajes que conforman el lenguaje multimedial. El uso de redes se ve involucrado en los siguientes contenidos curriculares: Lenguaje y Comunicación: Lenguaje verbal, no verbal. Lenguaje sonoro, visual (gráfico, plástico), audiovisual, y multimedial. Lenguaje tecnológico y lenguaje informático. Tipos de comunicación: Directa, Interpersonal y Mediada. Elementos de la comunicación: Emisor, Receptor, Mensaje, Código, Canal/Medio, Contexto. Multimedios y el proceso de la comunicación. El medio y el mensaje. Imagen y Realidad:

denotación, connotación. Discursos multimediales. Características del Lenguaje Digital: materiales digitales: textos, sonido, imagen, audiovisual. El código icónico. La representación. Arquitecturas de los sistemas multimediales. Dispositivos, Soportes y Plataformas. Transmisión De la información multimedial.

4. ¿Sobre cuáles de los contenidos del Diseño Curricular se enfoca la experiencia?

Sobre todos los nombrados previamente, que no son los contenidos totales sino los que abordan y son atravesados de forma transversal por las redes sociales. Sin embargo, el principal que desengloba a las demás es el de discursos multimediales y el de arquitecturas de los sistemas multimediales.

PASO A PASO DE LA EXPERIENCIA

A partir del proyecto de huerta, se me dio por pensar como contribuir con un proyecto verde desde la comunicación. De allí surgió el tema de redes sociales. A partir de allí, se dio la siguiente secuencia didáctica.

1. Se le consultó a los estudiantes qué redes sociales consumían y se las anotó en la pizarra
2. Se sometió a votación qué redes sociales quisieran llevar adelante para visibilizar aquellas actividades sustentables que la división llevaba a cabo.
3. La docente dejó en manifiesto las principales características de los distintos lenguajes que los jóvenes debían manejar para poder ponerse en marcha con el proyecto.
4. Los estudiantes debieron investigar las temáticas ambientales principales que se involucran con sus actividades para poder comenzar a crear contenido en base a ellas, ya sea de forma visual, como interactiva, incluyendo entrevistas, testimonios, recortes y registros audiovisuales tomados, editados y trabajados de forma general por ellos mismos.
5. Comenzaron a publicar. Al principio, experimentaron por sí mismos la búsqueda de la identidad web, y tuvieron un claro prueba y error en base a estilos, formas de comunicar, etc. Ha habido grupos que, una vez que hallaron su estilo, decidieron archivar todo lo anterior y comenzar de cero, ahora con una identidad formada.
6. Al culminar el bimestre, tuvieron la posibilidad de abandonar el proyecto, ya con su calificación, continuar trabajando en él por el resto del año. 3º4º decidió continuar con el proyecto y trabajan en él hasta el día de hoy.
7. La docente en todo momento sugirió contenidos que fueron tomados -o no, dependiendo el caso- por los estudiantes para sus creaciones. Les ayudó a planificar los episodios y luego, supervisó el momento de cada creación. También

tuvieron la oportunidad de seguir creando en sus hogares. El marco general de uso de las aplicaciones y la forma de la cultura digital hoy en día fue auditada de forma guiada.

8. Cada red tuvo una guía particular. Mientras en Discord se trabajó con Minecraft para la creación de la huerta comentada vía audiovisual, en Wattpad se buscó la relación entre la ficción y el cuidado del medioambiente. Instagram se abocó de lleno a la comunicación efectiva de lo trabajado en la Escuela con respecto a dichas temáticas y a la comunicación de contenido de valor referido al tema. Youtube trató de nuclear temáticas similares de forma conducida y Spotify, mediante la creación del podcast “Hablemos de ecología” nucleó tanto testimonios como lo abordado en la escuela y el contenido de valor complementario en referencia a los ODS, la Carta de la Tierra y otros compromisos internacionales medioambientales. Se utilizaron y utilizan tanto espacios de clase como contraturno para trabajar con la docente las distintas redes, además de las tareas hogareñas.

5. ¿Cuáles son las consignas o propuestas de trabajo destinadas a los/as estudiantes?

La propuesta principal es la de comunicar en los distintos tipos de discursos, espacios y medios, las actividades sustentables que se llevan a cabo en la escuela y crear a su vez contenido de valor en relación a esto.

6. ¿De qué modo permiten que el/la estudiante sea protagonista de la actividad?

Se especifica esto bastante en el marco teórico: es el estudiante el que crea, planifica, decide, elige, recorta y selecciona el contenido, así como también, el que lo defiende. No sólo genera así un aprendizaje autónomo, sino que emplea la investigación como metodología de trabajo ya desde el primer nivel orientado escolar.

7. ¿Cuáles son los plazos de concreción de las actividades?

Las metas han sido impuestas de modo bimestral.

8. ¿Qué estrategias de enseñanza se ponen en juego? ¿Cuáles son las intervenciones de los/as docentes?

Este punto también ha sido desarrollado en el marco teórico. Trabajo puntualmente desarrollando los 3 momentos clave, marcados por Rebeca Anijovich y Silvia Mora en Estrategias de enseñanza, otra mirada al quehacer en el aula, de apertura, desarrollo y cierre. Trabajamos todas las docentes a modo de guías y correctores de cursos de acción con nuestros estudiantes. Si bien siempre

hay una pequeña exposición dialogada de los contenidos clave a desarrollar, transmitiendo conocimiento para crear un aprendizaje significativo, también desarrollamos el uso crítico de las imágenes y el contexto heterogéneo del alumnado que nos lleva a desarrollar contenido siempre en las aulas y con la accesibilidad que éstas nos brindan, según -la enseñanza y el aprendizaje basado en proyectos, que nos permite un desarrollo integral de capacidades y competencias.

desarrollamos las fases anticipatorias, itinerantes y las metas, que funcionan de modo evaluatorio. Como docentes, ofrecemos criterios de selección, por ejemplo, de fuentes o de pertinencias bibliográficas, entendiendo a su vez que la investigación que ponen en juego los estudiantes, así como sus procesos creativos, contribuyen a la comprensión y a la construcción de conocimiento significativo, algo bastante general en el EABP.

RECURSOS

9. ¿En qué espacios y tiempos se desarrolló la experiencia?

Se desarrolló en el aula general de clases mediante el uso de celulares y las netbook sarmiento, y en el Aula 3 de Espacios Digitales, que cuenta con Pc de escritorio mejor equipadas para la edición audiovisual.

10. Recursos materiales y tecnológicos utilizados tanto para diseñar la experiencia como para implementarla.

Fueron requeridos los siguientes ítems:

- Conectividad que admitiera el procesamiento de datos de redes sociales. (La escuela tiene prohibido el acceso a Facebook e Instagram desde el wifi educacional, así que a esos alumnos les presté internet desde mi celular, algo que debiera reverse).
- Dispositivos electrónicos. Nosotros utilizamos computadoras y celulares. Fue óptimo contar también con cables HDMI y un televisor para mostrar en vivo los pasos a seguir, aunque podría implementarse directamente mostrando desde una PC y que los jóvenes se acerquen, o con un proyector. El establecimiento cuenta, y debe contar, por supuesto, con electricidad y señal.

SEGUIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

11. ¿De qué manera se promueve la reflexión sobre el proceso de aprendizaje en los/as estudiantes?

La reflexión se fue dando a medida que se iban profundizando los conocimientos. Por ejemplo, ellos mismos a medida que iban aprendiendo mayores herramientas del lenguaje visual iban archivando contenido que para ellos estaba publicado con errores conceptuales de la gramática visual y los iban adaptando, estilizando, modificando. Lo mismo ocurrió en Spotify y con la redacción de los *fanfic* en Wattpad.

12. ¿Qué instancias de evaluación se proponen?

Proponemos metas bimestrales. Objetivos a cumplir como ocurriría a nivel laboral con un community manager, pero sin ratios ni objetivos comerciales o de alcance, sino más bien temporales y de mejora proyectual. También de impacto: ¿Qué cambios a nivel general conseguimos con esto que hicimos?

13. ¿Con qué criterios se evalúa? ¿Cómo se comparten los criterios con los estudiantes?

A final de bimestre -y de cuatrimestre- una de las notas que componen la aprobación de la materia es la llamada "nota de redes". Ellos conocen la rúbrica de evaluación adjunta y, además, a principio de cada bimestre planteamos las necesidades a cumplir del proyecto durante ese curso temporal para aprobar.

REFLEXIÓN EN TORNO A LA PROPIA PRÁCTICA

14. Mencione al menos tres datos o hechos que permitan evidenciar los efectos positivos de la experiencia.

Dato o hecho 1: Los jóvenes han impulsado los cimientos para poder difundir sus proyectos propios el día de mañana, con gran entusiasmo. Ha salido de ellos mismos incluso imprimir códigos QR y pegarlos por la escuela para ganar seguidores en sus redes, y concientizar a todos los miembros del establecimiento de las prácticas sustentables.

Dato o hecho 2: Desde su difusión, han aumentado las divisiones que sumaron plásticos, botellas y bolsas para los proyectos de reciclaje. También, aumentaron los jóvenes interesados en participar del proyecto de huerta e incluso se sumaron jóvenes de otra división al proyecto de redes.

Dato o hecho 3: Las prácticas de cyberbullying en tercer año pasaron a ser de CERO denunciadas por estudiantes de la institución, en pos de la promulgación

de prácticas conscientes y positivas del uso de redes sociales, frente a un incremento de prácticas de cyberbullying en los alumnos de segundo y la nueva aparición de otras prácticas en primer año.

15. ¿Cuál es el aporte de esta propuesta? ¿Por qué resulta significativa?

Esto ha sido desarrollado en los ítems anteriores. Genera un aprendizaje significativo no sólo por la autonomía y la libertad creativa que le permite desarrollar a los estudiantes (jugando en discord, escribiendo ficción en wattpad, editando en Youtube/Instagram, comunicando en Spotify), sino también porque les permite crear conciencia del uso de las redes, su impacto y cómo redireccionarlo de forma positiva, a la vez que les da herramientas laborales para el futuro. Un futuro en donde trabajar como social media manager o community manager está muy valorado y les sirve tanto en relación de dependencia como en la difusión de sus propios emprendimientos o actividades benéficas.

16. ¿Se enfrentaron a algún desafío? ¿Cómo lo resolvieron?

Se enfrentaron a limitaciones etéreas (por eso eligieron no exponer sus rostros), a limitaciones económicas (no pueden crear campañas porque eso requiere de pagos, aunque sí pueden plantearlas), a limitaciones estructurales (ya que la red de wifi Sarmiento no admite la mayoría de las redes sociales con las que trabajaron), limitaciones espaciales, ya que al no contar con pareja pedagógica era difícil trabajar al mismo tiempo en diferentes espacios -no pueden estar solos- y limitaciones temporales, ya que con la carga horaria presente sí o sí debieron asistir a más contratuos. De todos modos, delegados de cada equipo han asistido y han podido elaborar proyectos. Salvo instagram, los demás no han cumplido con todas las publicaciones pautadas pero han sabido reacomodar los contenidos en menos publicaciones para subsanarlo.

EVIDENCIAS DE LA EXPERIENCIA

17. Incluir actividades, tareas, imágenes, evaluaciones, entre otros recursos, que sirvan para ilustrar el desarrollo de la experiencia.

Las actividades se realizan principalmente en el classroom y en las mismas redes sociales, las cuales pueden visitar. Las evaluaciones son generales según la rúbrica planteada. Generalmente la pauta y la calendarización de posts son presentadas vía classroom al igual que los guiones, los cuales no son guiones profesionales dada la edad y el ciclo lectivo que se encuentran cursando, pero sí son complejos y detallados. A continuación mostramos un poco de todo ello:

EVIDENCIAS TRABAJADAS



Comunicación: Instagram

Mediante la popular red social, se abordan temas diversos respecto a la conservación del medioambiente y los Objetivos de Desarrollo sustentable. Es además, el medio de difusión por excelencia del resto de los medios trabajados en 3° año.



Para ingresar directo a @et20_sustentable , a cargo de los alumnos de 3° año.

EVIDENCIAS TRABAJADAS

Comunicación: Discord-Wattpad



DISCORD: LA HUERTA

Mediante el stream de diferentes videojuegos, podemos enseñar a crear un ambiente sustentable y pacífico. Es por ello que los alumnos de tercer año crearon el canal la huerta, donde streamean sobre Minecraft, un juego que, en formato pasivo, permite crear una huerta y hasta grandes plantaciones tomando la importancia del cuidado del agua con primacía absoluta.



WATTPAD: ANNE AGAINST THE WORLD

Creando universos alternativos fomentamos la creación de historias en las que los estudiantes puedan imaginar un universo en el cual cuidar el medioambiente tenga una relevancia primordial. Así fue como surgió el fan fiction creado por estudiantes cuya protagonista es una joven que lucha por salvar la naturaleza.



TRABAJO Y TESTIMONIOS



SPOTIFY

Los estudiantes de tercer año llevan adelante un canal de podcast cuyo principal programa es actualmente "Hablemos de Ecología". Allí tocan diversas temáticas eje de las Escuelas Verdes y combinan sus propios testimonios con entrevistas a docentes y personalidades para que brinden su perspectiva medioambiental. Pueden escucharlos haciendo click en la imagen o escaneando el QR



Por otra parte, la referente de Escuelas Verdes, Rebeca Pérez, también comparte su testimonio apoyando al proyecto de redes sustentables





TRABAJO Y TESTIMONIOS



YOUTUBE

En última instancia, los estudiantes de 3° año crearon un canal de youtube para generar conciencia sobre la importancia de las practicas sustentables llevadas a cabo.

El canal se llama Poroyecto Verde Sustentable y se puede acceder escaneando el QR.



¿TE ANIMÁS?

18. ¿Qué consejos le darías a quienes quieran replicar la experiencia en otras escuelas?

Que incentiven todo proyecto comunicativo que involucre la investigación, el aprendizaje autónomo y el desarrollo. Que no demonicen las redes sociales, sino

que concienticen. Cualquier buen acto puede ser comunicado y las redes pueden ser una gran pantalla de repique para ello. También, para los docentes, que se amiguen con las tecnologías. Pueden ser grandes aliadas en el trabajo diario colectivo.

AGRADECIMIENTOS

A las docentes:

- Rebeca Pérez, por su testimonio y apoyo a las prácticas sustentables;
- Silvana Scarpatti, por enseñar en Educación Ciudadana el proyecto Botellas de Amor y seguirlo durante todo el año;
- Ailén Landolfi, por acompañar en química con todas las temáticas y trabajar en conjunto contenidos y acompañarlos a contraturno a grabar y a trabajar en la huerta y en la compostela;
- Lorena Cupi, por estar siempre acompañando a los chicos a grabar y cuidar el medioambiente;
- También al rector Leonardo Cuello, al vicerrector Andrés Marazzi y al asesor pedagógico Juan Ignacio García, por apoyar al proyecto y permitirnos otorgarle a los chicos un diploma al finalizar la cursada por su incansable trabajo y esfuerzo, incluso en horas que no eran de cursada regular.