

1. Proxy.mo - Alfabetización Mediática y Cultura de Internet

Modalidad: Formato híbrido (virtual y presencial)

Niveles: ESO, Bachillerato, FP, Educación Adultos

Horas: 25 horas totales. Distribuidas: 5 en formación y aprox. 20 en implementación en el aula.

Calendario:

Formación presencial en Sevilla el 15 de enero de 2022

Desarrollo del programa: durante el segundo trimestre

Número de participantes: 6 centros. Dos cursos por centro.

Formulario de inscripción: <https://forms.gle/aCBchdYSEpZon95k8>

Plazo de inscripción hasta el 9 de noviembre de 2021. Comunicación de seleccionados el 15 de noviembre.



Un programa diseñado e impartido por [ZEMOS98](#):

Cooperativa dedicada a la producción cultural y la investigación social durante más de 20 años. Trabajan en Sevilla con perspectiva internacional y en red. Desarrollan procesos de mediación que activan relaciones entre activistas, artistas, escuelas, fundaciones e instituciones públicas. Su objetivo es poner en valor procesos políticos y culturales para el cambio social. Para ello se encuentran inmersos en proyectos relacionados con Educación, Innovación Social y proyectos de Arte y Escuela. Han realizado talleres de remezcla y podcast para el programa ComunicA de la Consejería de Educación y Deporte de la Junta de Andalucía y son el nodo coordinador de las escuelas PLANEA en Andalucía.

Internet ha cambiado para siempre la forma que tenemos de comunicarnos y contar historias. La cultura se ha visto transformada por narraciones que cambian constantemente de formato. En este contexto, resulta indispensable generar espacios

de investigación y aprendizaje que pongan el foco en entender las aplicaciones educativas y sociales de muchas de las herramientas tecnológicas que están emergiendo. En este programa nos centraremos en poner en valor las prácticas cotidianas del estudiantado en redes sociales y plataformas digitales, aportando una mirada educativa que fomente un uso crítico y creativo de estas y reconociendo un punto de encuentro entre las demandas educativas y curriculares y las tendencias personales y colectivas. El programa se conforma por una formación teórica dirigida al profesorado sobre narrativas digitales y cultura, y un desarrollo práctico enfocado al alumnado dividido en una parte de co-diseño y una de producción a través de las herramientas digitales en cuestión.

Recursos que facilita el programa:

- Formación teórico-práctica en torno a los usos educativos de contenidos generados en redes sociales.
- Guía con herramientas y metodologías sobre procesos de participación y co-diseño junto al alumnado.
- Celebración de un evento final a través de una plataforma virtual en directo donde podrá participar el alumnado de cada centro.
- Acompañamiento por parte del equipo de ZEMOS98 en cualquier momento del desarrollo del programa.
- Opcionalmente el equipo de ZEMOS98 se podrá desplazar hasta el centro para tener una sesión presencial con el alumnado.
- Bolsa de viaje para cubrir los gastos de desplazamiento y alojamiento para la formación presencial de los docentes participantes.

Objetivos:

- Fomentar el uso de herramientas digitales y redes sociales como un altavoz para el pensamiento crítico, el activismo cultural y la vinculación personal-colectiva.
- Activar procesos de co-diseño (puesta en común, debate y negociación) dentro del aula.
- Motivar la alfabetización mediática como proceso de investigación y producción de pensamiento crítico.
- Reconocer el potencial de algunas plataformas digitales como herramienta artística y educativa.
- Desarrollar y fomentar el espíritu crítico y creativo en el uso de las TIC.
- Estimular otras vías de aprendizaje y evaluación dentro del aula.
- Conocer a otras creadoras y cuentas de referencia disponibles en la red para su uso educativo.

Contenidos:

- Aplicaciones educativas y sociales de herramientas tecnológicas emergentes.
- Repositorio y marco de referencias de usos educativos en plataformas digitales.
- Formación teórica sobre narrativas digitales y cultura de Internet.
- Publicación y difusión de contenidos creados por profesorado y estudiantes en la red a través de las cuentas oficiales de Red PLANEA y ZEMOS98.

Estructura de la formación:

1. Sesión presencial - Formación con el profesorado. (4 h) 15 de enero de 2022.

Esta es una sesión de formación en la que se explicarán los preceptos teóricos de la propuesta y presentaremos el calendario de desarrollo del programa. Se determinará el canal de comunicación y seguimiento durante las fases telemáticas del programa (Whatsapp, correo electrónico o Telegram). Además, en esta sesión se conocerá la motivación y conocimientos previos del profesorado. Se hará uso de la bolsa de viaje para el desplazamiento y la estancia del profesorado.

2. Fase exploratoria y de co-diseño (3 semanas)

2.1. Exploratoria: Dedicaremos esta parte del programa a conocer y poner en común los contenidos que el alumnado recuerde, conozca o destaque sobre temáticas en relación a problemáticas de la cultura contemporánea (feminismos, concienciación climática, anti-racismo, diversidad...) El objetivo es poner en valor sus hábitos mediáticos acentuando el potencial educativo y creativo de estos contenidos. Además de identificar las problemáticas colectivas y actuales que son capaces de reconocer y tomar las herramientas digitales como lugares de investigación y aprendizaje. (2 semanas)

2.2. Co-diseño: Decidir junto al alumnado la/s temática/s a tratar y compartirla con ZEMOS98, que en la siguiente fase podrá asistir al aula para hacer un asesoramiento sobre el potencial de la temática y compartirá las referencias específicas a tener en cuenta. Habrá fechas de entrega específicas según calendario.

(Opcional) Sesión Presencial - Introducción a la creación digital

Sesión presencial entre ZEMOS98 y el alumnado. Puesta en común y refuerzo de la temática y el proceso creativo. Reconocer el protagonismo del alumnado y potenciar su capacidad creativa y crítica. Resolver posibles dudas y necesidades específicas según el tipo de estudiantado. La fecha de esta sesión se pondría en común durante la jornada presencial.

3. Creación autónoma (4 semanas)

Se destinarán hasta cuatro semanas del programa para la producción autónoma a través de las herramientas digitales escogidas. En esta fase se establecerá una fecha de

entrega de contenidos que haremos públicos a través de las cuentas oficiales de Red PLANEA y ZEMOS98.

4. Evento online de cierre

Para cerrar este programa formativo realizaremos un evento online en directo con participantes (estudiantes) de todos los centros. Será un evento en directo donde mostraremos una selección de los resultados y pondremos en valor junto a otros profesionales de la creación digital y la cultura de internet los procesos y resultados que se han llevado a cabo en cada uno de los centros.

Observaciones:

- Los participantes realizarán una evaluación final del programa.
- Será necesario disponer de un dispositivo de uso personal o compartido a través del cual poder acceder a Internet y a plataformas digitales específicas, ej. móvil, tablet u ordenador.
- Conexión a Internet de banda ancha.



Resultados de la implementación de Proxy.mo en el IES Néstor Almedros, Tomares (Sevilla) Curso 2020/2021

¿Qué es PLANEA, red de arte y escuela?

Una red de centros educativos, agentes e instituciones culturales que se comprometen a utilizar las prácticas artísticas en la escuela pública de manera transversal, situada en los territorios y con vocación de generalización y permanencia. La red se da un plazo de cinco cursos para prototipar, evaluar y recopilar aprendizajes sobre los modos y las formas de producir cambios significativos en los centros educativos, en las consejerías de educación y en su ecosistema más cercano, a través de las prácticas artísticas.

La red está impulsada por la Fundación Daniel y Nina Carasso y se articula mediante la mediación en tres territorios: Pedagogías Invisibles (Comunidad de Madrid), PERMEA (Comunitat Valenciana) y ZEMOS98 (Andalucía).

La red desarrolla proyectos con centros piloto y centros colaboradores, espacios de formación del profesorado, publicaciones con licencias libres y documenta sus prácticas para que sean replicadas y mejoradas. La mejor forma de estar atenta a estas novedades es [suscribiéndote a la newsletter](#) y seguirnos en nuestras redes sociales ([twitter](#) | [instagram](#)).

¿Qué relación tiene PLANEA con la Consejería de Educación?

Uno de los colaboradores de la red es la Consejería de Educación y Deportes de la Junta de Andalucía y en concreto el Servicio de Planes y Programas para la Innovación Educativa que depende de la Dirección General de Formación e Innovación Educativa. Es por esto que esta convocatoria de PLANEA se ha realizado a través de este servicio. El trabajo con PLANEA es un recurso extra y una ayuda transversal vinculado a cualquiera de los programas para la innovación que tengáis en vuestro centro como pueden ser Aula de Cine, ComunicA, Sentir y Vivir el Patrimonio, Innicia, Aldea, etc.

La actividad en PLANEA es voluntaria, gratuita y una oportunidad para formar parte de una red estatal que tiene recursos disponibles para transversalizar las prácticas artísticas en los centros educativos.

¿Qué supone ser centro colaborador de PLANEA?

Además de los materiales o sesiones de trabajo específica que implica cada una de las actividades descritas a continuación, cada centro colaborador de manera genérica recibirá:

- Recibir las publicaciones que trabajamos desde PLANEA. "Artey Escuela" Recopilación de aprendizajes para potenciar la conexión entre las prácticas artísticas y la educación formal ; "Lo que puede una escuela" Oportunidades y herramientas para introducir las prácticas artísticas en las comunidades educativas; ANIDA
- Aparición en la página web de PLANEA como centro colaborador <https://redplanea.org/centros/>
- Participación preferente en formación del profesorado y otros recursos que pone en marcha la red como encuentros regionales y estatales o procesos de evaluación colectiva.
- Ayuda individualizada para mejorar el plan artístico educativo de vuestro centro y para el desarrollo de sus tareas dentro del programa en el que se insertan las actividades de PLANEA.