

# En búsqueda del ejercicio de la ciudadanía joven



Asignatura:  
Cívica

Área temática: Jóvenes distintos pero iguales

Datos del autor:

Nombre: Seidy Herrera López, Profesora de Estudios Sociales y Cívica

Liceo Luis Dobles Segreda

Teléfono: 8828-7081

Correo: [seidyherreralopez@gmail.com](mailto:seidyherreralopez@gmail.com)

# En búsqueda del ejercicio de la ciudadanía joven

## Objetivo general:

Enriquecer los valores y actitudes democráticos a través de la reflexión acerca del sistema electoral y los partidos políticos utilizando las TIC 's

## Objetivos específicos:

- Explorar las diferentes formas de participación con la que los estudiantes pueden intervenir en la vida en el colegio y posteriormente como ciudadanos activos incorporando la tecnología como una herramienta que facilita la difusión de los principios democráticos.
- Reconocer las responsabilidades y los compromisos que conllevan las diferentes formas de participación en una democracia, a través de una herramienta tecnológica (Movie Maker) que permita de una forma atractiva mostrar conceptos vistos en clase.

## Justificación

Se busca estimular al joven, mediante el estudio de los elementos claves, y la recolección de materiales durante el estudio de toda la unidad. Además comunicar a sus compañeros, desde su perspectiva, su visión y comprensión del sistema electoral y de los partidos políticos.



## Recursos tecnológicos:

- Microsoft Word
- Movie Maker
- Teléfono Celular
- Pizarra Inteligente
- Computador



## Contenido:

Conceptos básicos sobre el fortalecimiento de la organización y participación del régimen político democrático costarricense.

## Metodología:

El proyecto consiste en una propuesta audiovisual que enriquece los valores y actitudes democráticos, mediante el estímulo hacia la persona joven para que participe en la formulación de una idea, para el mejoramiento del sistema electoral costarricense desde su perspectiva como persona joven.

## Etapas:

### 1. Activación de conocimientos previos "Árbol del saber":

Se dibuja un árbol en la pizarra con los conceptos básicos sobre el sistema electoral costarricense, luego se le pide que con el uso de sus celulares, investiguen acerca del significado de cada concepto. Con sus propias palabras deben explicarlo a sus compañeros, consignándolo en el árbol del saber.

### 2. Conocimientos nuevos:

Los estudiantes contrastan lo investigado en internet con el libro de texto y con ambas informaciones analizan la creación de su propio concepto. Como extraclase deben preparar en Word las definiciones construidas con sus propias palabras, además buscar imágenes que de

acuerdo a su criterio ejemplifiquen lo investigado.

### 3. Del aula al laboratorio:

**Primer paso:** Explicar de la herramienta movie maker por parte del docente de informática educativa.

**Segundo paso:** En sus llaves o celulares, extraen la información del extraclase para poder realizar un video que represente su visión, y significado de su participación en el sistema electoral.



Al finalizar, la docente de informática revisa que hayan realizado todos los pasos para la elaboración del video y la docente de Cívica, revisa que hayan podido reconstruir el significado de estos conceptos desde su perspectiva; como miembros de una sociedad llamados a practicar una ciudadanía activa que fortalezca y preserve el sistema electoral costarricense.

#### 4. Retroalimentación

En una plenaria en el aula, se hace una sesión de los trabajos realizados; al final se analizan cual fue la visión de cada grupo en la construcción de los conceptos estudiados que aunque son los mismos se presentan de forma diferente, de acuerdo con la visión y la percepción de los estudiantes.

#### Bibliografía:

Aaron, U. C. (2013). *Cívica Décimo. Ciudadanía Actual*. San José: Siwo.

#### Conclusiones:

El trabajo en equipo fortalece múltiples destrezas y más si con ello se involucra la tecnología que representa para los estudiantes, una fuente importante de comunicación desde imágenes, videos, teoría que permite plasmar con más facilidad los temas de estudios.

El uso de herramientas informáticas enriquece el potencial creativo y permite combinar múltiples habilidades que posibilitan sintetizar el conocimiento en variedad de productos.

#### Recomendaciones:

Asignar trabajo de búsqueda de imágenes, música e información adicional.

Digitar algunos textos en Microsoft Word para trabajarlos en el laboratorio.

Mayor comprensión sobre las lecciones asignadas al proyecto, porque requiere un mínimo de 12 lecciones en el laboratorio de informática.

#### Logros:

Aprender a convivir en una sociedad democrática.

El estudiante logra apreciar el régimen democrático costarricense.

#### Hallazgos:

Despertó, en algunos estudiantes el interés por temas colaterales como: La guerra civil de 1948, donde se observa el irrespeto hacia las Elecciones Nacionales en 1948. Permitted que el estudiante hiciera una recopilación de la historia oral de uno de los participantes en dicha guerra civil.



## Debilidades

Problemas con la calidad de internet. Falta de equipo tecnológico en los hogares de los estudiantes y teléfonos inteligentes, para la búsqueda de la información en clase.

## Impacto del proyecto

El celular, a pesar de que algunas veces se vuelve un distractor; en la clase, se convierte en una herramienta tecnológica necesaria para la búsqueda de información. En el laboratorio, los estudiantes más avanzados en el uso de la tecnología se vuelven tutores al ayudar a los que no poseen conocimiento de la herramienta, transfiriendo conocimiento, no solamente teórico sino tecnológico.



[Clic aquí para ver los productos de los estudiantes en youtube](#)