

Exploradores Digitales: Nuestro Decálogo para el Buen Uso de la Tecnología

Ética y Valores | Ética y valores | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de 1er grado de primaria comprendan la importancia de usar la tecnología de manera responsable y segura. A través de actividades divertidas y participativas, los niños aprenderán un decálogo sencillo que les ayudará a manejar dispositivos como tablets, computadoras y teléfonos, promoviendo hábitos positivos en su interacción digital.

El uso de la tecnología forma parte de su vida diaria, tanto en casa como en la escuela, por eso es fundamental que desarrollen competencias éticas y valores que les permitan aprovecharla sin riesgos ni malos usos. Este aprendizaje les servirá para cuidar su seguridad, respetar a los demás y utilizar la tecnología como una herramienta para aprender y divertirse de forma sana.

Mediante diversas actividades que contemplan diferentes formas de aprender, se fomenta la participación activa, la reflexión y la comunicación, atendiendo la diversidad del aula con estrategias que apoyan a todos los estudiantes.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar cinco reglas básicas para el buen uso de la tecnología.
- Identificar situaciones cotidianas donde es importante aplicar reglas de uso responsable de tecnología.
- Explicar con sus propias palabras por qué es importante respetar el decálogo del buen uso de la tecnología.
- Crear un cartel ilustrado que refleje una o más reglas del decálogo para compartir en el aula.

Recursos Necesarios

- Cartulinas (una por grupo, mínimo 5)
- Marcadores de colores, crayones y lápices de colores
- Imagen impresa o digital del decálogo del buen uso de la tecnología adaptado para niños
- Tablets o computadora para mostrar video corto sobre uso responsable de la tecnología (video de 3-4 minutos)
- Hojas de papel tamaño carta para dibujos individuales
- Proyector o pantalla para mostrar imágenes y video
- Tarjetas con frases o reglas del decálogo (una por niño)

Requisitos Previos

- Habilidades básicas para escuchar y expresarse oralmente
- Experiencia previa en seguir instrucciones sencillas en grupo
- Conocimiento elemental sobre qué es una computadora o tablet
- Participación en actividades grupales y artísticas básicas

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Hoy vamos a aprender cómo usar la tecnología de forma segura y respetuosa, para divertirnos y aprender sin problemas.

Estudiantes: Escuchan con atención y participan.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Vamos a jugar un juego llamado "¿Para qué usas la tecnología?". Les pregunto: "¿Quién usa una tablet o computadora en casa? ¿Para qué la usas?"

Estudiantes: Levantan la mano y comparten usos que conocen (juegos, videos, dibujos).

Motivación y enganche:

Docente: Les cuento un dato curioso: "¿Sabían que las computadoras y tablets son como superhéroes que pueden ayudarnos a hacer muchas cosas, pero solo si las usamos bien? Hoy aprenderemos las reglas para ser héroes tecnológicos."

Estudiantes: Se muestran interesados y emocionados.

Contextualización:

Docente: "En la escuela y en casa usamos tecnología todos los días. Para que todo salga bien y nosotros estemos seguros, debemos conocer y seguir unas reglas especiales."

Estudiantes: Asienten y preparan para las actividades siguientes.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Muestra una imagen grande con el decálogo del buen uso de la tecnología, con dibujos y frases sencillas.

Lee en voz alta cada regla, usando un lenguaje claro y ejemplos.

Estudiantes: Escuchan, observan la imagen, y hacen preguntas o comentarios.

Actividad 1: "Reglas en acción"

- **Objetivo:** Reconocer y nombrar cinco reglas básicas para el buen uso de la tecnología.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a la clase en grupos de 4 niños. Entrega a cada grupo tarjetas con frases del decálogo.
 - Les pide que lean las tarjetas y expliquen con sus palabras qué significa cada regla.
 - Cada grupo elige dos reglas que les parezcan más importantes y las actúan con mímica o con dibujos rápidos para la clase.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Presentación breve (mímica o dibujo) de dos reglas.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con preguntas para aclarar el significado, observa participación, motiva a expresarse en diferentes formas.

Actividad 2: "Situaciones cotidianas"

- **Objetivo:** Identificar situaciones cotidianas donde aplicar reglas del decálogo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Presenta pequeñas historias o dibujos de niños usando tecnología (por ejemplo, compartiendo tablet, cuidando el equipo, pidiendo permiso para usarla).
 - Pregunta: "¿Qué regla del decálogo se debe seguir en esta historia? ¿Por qué?"
 - **Estudiantes:** Responden en plenaria, explicando su elección.
- **Organización:** Plenaria y participación individual.
- **Producto:** Respuestas orales y discusión.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Guía la reflexión con preguntas abiertas, reconoce aportes y clarifica dudas.

Actividad 3: "Creando nuestro cartel"

- **Objetivo:** Crear un cartel ilustrado que refleje una o más reglas del decálogo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega cartulinas y materiales para dibujar a cada grupo.
 - Les pide que elijan una o dos reglas para ilustrar en un cartel que puedan mostrar a toda la clase.
 - Los niños dibujan y escriben frases sencillas con ayuda del docente.

- Al final, cada grupo presenta su cartel explicando la regla que eligieron.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Cartel ilustrado con regla(s) del decálogo.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, apoya con ideas y escritura, fomenta la participación de todos.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a que creen un dibujo extra sobre cómo se sienten cuando usan la tecnología de forma correcta o que expliquen oralmente a un compañero las reglas aprendidas.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Ofrecer tarjetas con imágenes que representan cada regla para facilitar la comprensión; permitir que trabajen con un compañero o con ayuda del docente para expresar sus ideas.

Transiciones:

Terminar cada actividad felicitando a los estudiantes por su esfuerzo y conectando la siguiente actividad: “Ahora que ya sabemos algunas reglas y cómo aplicarlas, vamos a crear algo bonito para recordarlas todos los días.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada estudiante que en una hoja escriba o dibuje una regla que aprendió hoy y por qué es importante.

Estudiantes: Realizan su dibujo o frase corta (puede ser con ayuda), luego comparten en voz baja con un compañero.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuál es la regla del decálogo que más te gustó y por qué?
- ¿Cómo te sentirías si alguien no sigue estas reglas?
- ¿Qué puedes hacer para ayudar a tus amigos a usar bien la tecnología?

Retroalimentación:

Docente: Escucha las respuestas, ofrece comentarios positivos y reitera la importancia del respeto y cuidado en el uso tecnológico.

Transferencia:

Docente: Explica que estos aprendizajes se pueden usar en casa y en la escuela para cuidarnos y disfrutar la tecnología siempre con responsabilidad.

Tarea o reto:

Docente: Invita a los niños a que en casa practiquen alguna regla del decálogo y cuenten a la familia lo aprendido, para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (juego y preguntas sobre uso de tecnología); formativa durante el desarrollo (observación de participación, comprensión y creación de carteles); sumativa en el cierre (dibujo o frase sobre regla aprendida y reflexión oral).

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente al menos cinco reglas básicas del decálogo (Objetivo 1).
- Relaciona situaciones cotidianas con las reglas aprendidas (Objetivo 2).
- Expresa con sus propias palabras la importancia del uso responsable (Objetivo 3).
- Participa en la creación del cartel ilustrado reflejando el decálogo (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para participación y comprensión, observación directa durante actividades grupales, revisión de carteles y dibujos, entrevista corta oral para reflexión.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales durante el juego y la discusión de situaciones.
- Carteles grupales ilustrados con reglas del decálogo.
- Dibujos o frases individuales que muestran comprensión del tema.
- Participación activa y respuestas en reflexión metacognitiva.

Enriquecimientos

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Decálogo del Buen Uso de la Tecnología

Criterio	Excelente (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	En desarrollo (1 punto)
Comprensión de las reglas básicas del buen uso de la tecnología	Identifica y explica claramente al menos 5 reglas del decálogo con lenguaje sencillo y ejemplos.	Identifica algunas reglas (3-4) con ayuda y ofrece ejemplos simples.	Muestra dificultad para identificar o explicar las reglas básicas, requiere mucha ayuda.
Participación activa en la actividad grupal	Contribuye con ideas y escucha a sus compañeros, colaborando respetuosamente.	Participa con apoyo del docente y sigue instrucciones, pero con poca iniciativa.	Participa muy poco o no respeta turnos y normas del grupo.

Criterio	Excelente (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	En desarrollo (1 punto)
Aplicación práctica de las reglas en ejemplos cotidianos	Demuestra con ejemplos propios cómo aplicar las reglas en su vida diaria con claridad.	Da ejemplos simples, con ayuda, de cómo usar la tecnología correctamente.	No logra relacionar las reglas con situaciones cotidianas o da ejemplos incorrectos.
Comunicación oral o visual del decálogo	Presenta con claridad y creatividad el decálogo usando palabras, dibujos o carteles.	Presenta el decálogo con apoyo visual o verbal, pero con poca claridad o detalle.	No logra comunicar claramente las ideas o no utiliza recursos visuales para apoyar su presentación.

Instrucciones para el docente: Califique cada criterio con 3, 2 o 1 punto según el desempeño del estudiante y sume los puntos para determinar su nivel de logro. La rúbrica está diseñada para evaluar en una sesión de 1 hora, fomentando la participación activa y el uso de ejemplos adecuados para estudiantes de 1er grado.