

Convivencia Digital Divertida: Aprendiendo a Vivir Juntos con las TIC

Tecnología e Informática | Informática | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de primero y segundo de primaria y tiene como propósito fundamental fomentar una convivencia positiva y respetuosa utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas. A través de actividades lúdicas y dinámicas basadas en la gamificación, los niños aprenderán a comunicarse de manera amable, reconocer emociones, respetar reglas digitales y colaborar con sus compañeros en entornos tecnológicos seguros. Este aprendizaje es esencial porque en la vida cotidiana, cada vez más, se interactúa con dispositivos digitales y redes sociales, por lo que comprender cómo convivir adecuadamente en estos espacios es clave para su bienestar y desarrollo social. Además, el plan está alineado con el Programa de Mejora Continua Escolar (PMCE) de la Ciudad de México, garantizando que los contenidos y competencias trabajadas son pertinentes y útiles para su formación integral. Los estudiantes no solo conocerán conceptos, sino que vivirán experiencias concretas para aplicar lo aprendido dentro y fuera del aula, fortaleciendo valores como el respeto, la empatía y la responsabilidad digital.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y expresar emociones propias y de los demás en situaciones de convivencia digital.
- Aplicar normas básicas de respeto y cortesía en el uso de las TIC durante las actividades escolares.
- Colaborar en equipo para resolver retos y problemas relacionados con la convivencia a través de juegos digitales.
- Reconocer comportamientos adecuados e inapropiados en entornos digitales y proponer acciones para una convivencia positiva.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tablets (1 por cada 2 estudiantes, mínimo 6 dispositivos)
- Proyector y bocinas para presentaciones grupales
- Carteles impresos con reglas de convivencia digital (al menos 3 diferentes)
- Fichas de puntos e insignias (tarjetas de cartón para gamificación)
- Software o aplicaciones educativas con juegos sobre convivencia digital (ejemplo: “Amigos Digitales” o similar)
- Hojas para dibujo y colores (lápices de colores, crayones)
- Tarjetas con emociones para juegos de expresión
- Reloj o temporizador para controlar tiempos de actividades

- Cuaderno de bitácora para registro de reflexiones

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de emociones (felicidad, tristeza, enojo, sorpresa) aprendido en materias de desarrollo personal.
- Habilidades elementales para manejar dispositivos digitales con ayuda del docente.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y turnos durante actividades escolares.
- Conocimiento básico de reglas de convivencia en el aula tradicional.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo nuestras emociones digitales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy vamos a empezar a conocer cómo nos sentimos y cómo podemos expresar esas emociones cuando usamos las computadoras y otros dispositivos. Esto nos ayudará a convivir mejor y ser más amigos en el mundo digital.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra tarjetas con dibujos de diferentes emociones y pregunta: “¿Quién me puede mostrar con su cara cómo se siente esta carita feliz? ¿Y esta carita triste?”
- **Estudiantes:** Imitan las expresiones y dicen cuándo se sienten así.

Motivación y enganche:

Docente: “¿Sabían que cuando usamos la computadora, también podemos sentirnos felices, tristes o enojados? Hoy vamos a jugar para aprender a reconocer esas emociones y a compartirlas con nuestros compañeros.”

Contextualización:

Docente: “En la escuela y en casa usamos las computadoras para aprender y divertirnos. Para que todos disfrutemos y nos respetemos, es importante saber cómo expresarnos bien y ayudar a los demás.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el tema mediante un juego de identificación y expresión de emociones relacionadas con el uso de dispositivos digitales.

Actividad 1: “El Rincón de las Emociones”

- **Objetivo:** Identificar y expresar emociones propias relacionadas con el uso de TIC.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Vamos a formar grupos de 3 niños. Cada grupo recibirá tarjetas con imágenes que muestran emociones. Ustedes deben contar una pequeña historia de cómo se sienten cuando usan la computadora.”
 - **Estudiantes:** En grupos, eligen tarjetas y crean una historia sencilla expresando emociones.
- **Organización:** Grupos de 3
- **Producto:** Historia oral compartida con la clase
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Escuchar, hacer preguntas como “¿Por qué te sientes así?” o “¿Qué puedes hacer si te sientes enojado con la computadora?”

Actividad 2: “Puntos de Amistad Digital”

- **Objetivo:** Comprender que expresar emociones ayuda a convivir mejor con respeto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica que cada vez que alguien comparta una emoción, ganará un punto para su equipo.
 - **Estudiantes:** Participan activamente compartiendo emociones y escuchando a compañeros.
- **Organización:** Equipos formados con los mismos grupos
- **Producto:** Tarjetas de puntos que el docente entrega
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Reforzar expresiones positivas y apoyar a quienes tienen dificultades para expresarse.

Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Podrán ayudar a moderar los grupos o crear pequeñas historias adicionales.
- **Estudiantes con más apoyo:** Reciben ayuda directa del docente para elegir tarjetas y expresar ideas con palabras clave.

Transición: “Muy bien amigos, ahora que sabemos cómo expresar lo que sentimos, en la próxima sesión aprenderemos a usar estas emociones para convivir mejor con las computadoras y nuestros compañeros.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada niño dice una emoción que aprendió a identificar hoy y cómo se siente al compartirla.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué emoción te gustó compartir hoy?
- ¿Por qué es importante decir cómo nos sentimos con las computadoras?
- ¿Cómo podemos ayudar a un amigo que se siente triste usando la computadora?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación, señala ejemplos específicos de expresión respetuosa y anima a continuar aprendiendo.

Transferencia:

Docente: “En casa pueden contar a sus papás lo que aprendimos hoy y cómo pueden ayudarse a expresar sus emociones cuando usan la computadora.”

Tarea o reto:

Traer un dibujo que muestre cómo se sienten cuando usan una computadora o tablet.

Sesión 2: Normas y reglas para convivir en el mundo digital

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Aprenderemos por qué es importante seguir reglas cuando usamos las computadoras para que todos estemos seguros y felices.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué reglas tenemos en el salón para convivir bien? ¿Y qué creen que pasa si no las seguimos en la computadora?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas y experiencias.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video corto animado que muestra a niños respetando reglas en un juego digital.

Contextualización:

Docente: “Así como en el parque o en la escuela hay reglas para que todos estemos seguros, en las computadoras también hay reglas que debemos respetar.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: “Crea tu cartel de reglas digitales”

- **Objetivo:** Aplicar normas básicas de respeto en el uso de TIC.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Cada grupo recibe materiales para crear un cartel con 3 reglas para convivir bien usando la computadora.
 - **Estudiantes:** Discuten y diseñan su cartel con dibujos y palabras simples.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Cartel con reglas de convivencia digital
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Apoya con ideas, facilita vocabulario y supervisa la colaboración.

Actividad 2: “Reto de las reglas en la computadora”

- **Objetivo:** Reconocer y aplicar reglas en situaciones prácticas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Usa una aplicación con juegos que simulan situaciones digitales y pide a los niños que elijan la acción correcta respetando las reglas.
 - **Estudiantes:** Participan en parejas para resolver los retos y ganar puntos para sus equipos.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Registro de puntos en la gamificación
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa decisiones, ofrece pistas y refuerza el aprendizaje positivo.

Diferenciación:

- **Terminadores rápidos:** Pueden diseñar una regla extra para compartir con la clase.
- **Apoyos:** Reciben ayuda para redactar reglas y usar dibujos para expresar ideas.

Transición:

Docente: “Ahora que sabemos qué reglas seguir, en la próxima sesión aprenderemos cómo ayudar a nuestros amigos a respetarlas y convivir mejor.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Se hace un mural colectivo con los carteles y cada grupo explica una regla.

Reflexión metacognitiva:

- **¿Por qué es importante respetar las reglas en la computadora?**
- **¿Cómo podemos recordar estas reglas cuando usamos las TIC?**
- **¿Qué pasa si alguien no sigue las reglas?**

Retroalimentación:

Docente: Aplauda las presentaciones y enfatiza la importancia del respeto en la convivencia digital.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a compartir las reglas con su familia para que en casa también las usen.

Tarea o reto:

Observar en casa si se siguen las reglas al usar dispositivos y contar una experiencia en la siguiente clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Se implementan evaluaciones diagnósticas al inicio de la sesión 1 para conocer conocimientos previos, formativas durante las sesiones mediante observación y revisión de productos (carteles, historias, participación en juegos) y sumativas en la sesión 6 con una actividad integradora y reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Identifica y expresa emociones relacionadas con el uso de TIC de manera clara y respetuosa (Objetivo 1).
- Aplica normas básicas de convivencia digital durante actividades grupales y juegos (Objetivo 2).
- Demuestra colaboración efectiva con compañeros para cumplir retos digitales (Objetivo 3).
- Reconoce comportamientos adecuados e inapropiados y propone soluciones para mejorar la convivencia (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y respeto en actividades grupales.
- Rúbrica simple para evaluar carteles y presentaciones sobre reglas digitales.
- Registro anecdótico del docente sobre intervenciones y respuestas en juegos de gamificación.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas guiadas adaptadas al nivel.

Evidencias de aprendizaje:

- Historias orales y dibujos sobre emociones digitales.
- Carteles de reglas de convivencia digital creados en grupo.
- Participación activa y correcta en juegos y retos digitales.
- Reflexiones escritas o orales en bitácoras o durante cierres de sesión.