

¡Cuidemos nuestros dispositivos! Normas básicas para usar computadores, tablets y más

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Comunal de Versailles en Colombia aprendan las normas básicas para el uso adecuado y seguro de computadores, tablets y otros dispositivos tecnológicos. A través de actividades dinámicas y un reto colaborativo, los niños descubrirán por qué es importante cuidar estos equipos y cómo usarlos responsablemente. El aprendizaje se conecta con su vida diaria, ya que muchos usan estas herramientas en casa o en la escuela. Además, al conocer y aplicar estas normas, los estudiantes podrán evitar daños en los dispositivos y proteger su información personal, fomentando el respeto hacia la tecnología y hacia los demás. Este tema es fundamental para que desarrollen hábitos tecnológicos saludables desde pequeños, utilizando la tecnología de forma segura, eficiente y respetuosa.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las normas básicas para el uso adecuado de computadores, tablets y otros dispositivos.
- Aplicar correctamente las normas de cuidado y seguridad al utilizar dispositivos tecnológicos.
- Explicar con sus propias palabras la importancia de seguir estas normas para preservar los equipos y proteger su información.
- Crear una lista personalizada de normas para compartir con sus compañeros y familia.

Recursos Necesarios

- Un computador o tablet por grupo (mínimo 1 dispositivo para cada 3 estudiantes).
- Cartulinas, marcadores, lápices de colores.
- Hojas blancas para anotaciones y para crear listas.
- Presentación digital sencilla con imágenes de dispositivos y reglas básicas (PowerPoint o similar).
- Video corto (3-4 minutos) sobre cuidado de dispositivos electrónicos (adaptado a niños).
- Ficha de evaluación impresa con preguntas y actividades.
- Cuadernos de los estudiantes y lápiz para tomar notas.

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de las partes de un computador o tablet (pantalla, teclado, mouse, botones).
- Habilidad para escuchar y seguir instrucciones simples.

- Experiencia previa usando un computador o tablet aunque sea de forma básica.
- Participación en actividades grupales y respeto por compañeros.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica a los estudiantes que van a aprender cómo cuidar y usar bien los dispositivos tecnológicos que tanto les gustan, para que duren mucho tiempo y funcionen bien. Les dice que esto es muy importante porque en casa y en la escuela usan estos aparatos todos los días.

Activación de conocimientos previos

Docente: Propone el juego "¿Qué hago o no hago con el computador?" donde mostrará imágenes o acciones (algunas correctas y otras incorrectas) y los estudiantes deberán levantar la mano para decir si creen que está bien o mal hacer eso con un computador o tablet.

- Ejemplos: Comer mientras usas el computador (mal), limpiar la pantalla con un paño suave (bien), tirar el cable del cargador (mal).
- **Estudiantes:** Participan levantando la mano y justificando brevemente sus respuestas.

Motivación y enganche

Docente: Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que un computador puede durar muchos años si lo cuidamos bien? Pero si no lo usamos con cuidado, puede dañarse y no podremos usarlo más".

Estudiantes: Escuchan y se interesan al pensar en sus propios dispositivos o los de su familia.

Contextualización

Docente: Conecta el tema con la vida diaria preguntando: "¿Quién tiene computador o tablet en casa? ¿Qué hacen para cuidarlos? ¿Han tenido algún problema con ellos?"

Estudiantes: Responden y comparten experiencias breves.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 80 minutos

Presentación del contenido

Docente: Presenta un video corto (3-4 minutos) que muestra las normas básicas para cuidar los dispositivos: no comer ni beber cerca, usar los cargadores adecuados, limpiar con cuidado, no descargar programas desconocidos, y apagar bien los equipos.

Estudiantes: Observan atentamente el video.

Actividad 1: "Descubriendo las normas" (30 minutos)

- **Objetivo:** Identificar y entender las normas básicas para el uso de dispositivos.
- **Instrucciones:** El docente divide la clase en grupos de 3-4 estudiantes. Cada grupo recibe una cartulina y marcadores. Les entrega tarjetas con frases o imágenes que describen acciones relacionadas con el uso de computadores/tablets (algunas correctas y otras incorrectas). Los estudiantes deben clasificarlas en "Normas para cuidar" o "Lo que no debemos hacer".
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Cartulina con dos columnas: normas y acciones prohibidas, con dibujos y frases.
- **Rol del docente:** Observa y guía haciendo preguntas: "¿Por qué esta acción es buena o mala? ¿Qué podría pasar si no seguimos esta regla?"

Transición

Docente: Conecta la actividad anterior con la siguiente diciendo: "Ahora que sabemos qué hacer y qué no, vamos a ponerlo en palabras para que lo podamos recordar siempre".

Actividad 2: "Mis normas para cuidar la tecnología" (30 minutos)

- **Objetivo:** Explicar y escribir las normas con lenguaje propio.
- **Instrucciones:** Cada estudiante recibe una hoja y escribe o dibuja al menos cinco normas que aprendió, usando sus propias palabras y dibujos. Luego comparten con un compañero para comparar y mejorar sus listas.
- **Organización:** Individual y luego en parejas.
- **Producto:** Lista de normas personal en hoja.
- **Rol del docente:** Apoya a quienes tienen dificultad escribiendo, hace preguntas que orienten: "¿Qué pasa si comes mientras usas el computador? ¿Cómo podemos proteger la pantalla?"

Transición

Docente: Explica que para terminar la clase harán un pequeño reto para recordar todo lo aprendido.

Actividad 3: "El reto del buen uso" (20 minutos)

- **Objetivo:** Aplicar lo aprendido para resolver un problema.
- **Instrucciones:** El docente presenta una situación problema en forma de historia: "Un amigo rompió la pantalla de su tablet porque la usaba sin cuidado. ¿Qué consejos le darías para que no vuelva a pasar? ¿Qué normas debe seguir?"
- **Organización:** Plenaria con participación voluntaria.
- **Producto:** Respuestas orales y diálogo grupal.
- **Rol del docente:** Facilita el diálogo, fomenta que todos participen, y conecta las respuestas con las normas vistas.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Crear un dibujo o cartel con una norma para cuidar los dispositivos que pueden colgar en el aula o llevar a casa.
 - **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Trabajar con el docente o un compañero para escribir sus normas usando frases cortas, y usar dibujos para explicar ideas.
-

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis

Docente: Pide a cada estudiante que escriba en una hoja tres normas que considera más importantes para usar bien los dispositivos. Luego forma un mapa mental colectivo en la pizarra con las ideas más repetidas.

Estudiantes: Escriben y participan colocando sus ideas en el mapa mental.

Reflexión metacognitiva

Docente: Formula las siguientes preguntas para que los estudiantes piensen y respondan en voz alta o escriban en su cuaderno:

- ¿Por qué es importante cuidar los dispositivos tecnológicos?
- ¿Qué norma te parece más fácil de seguir y cuál te costará más?
- ¿Cómo puedes ayudar a tus amigos o familiares a cuidar sus computadoras o tablets?

Retroalimentación

Docente: Escucha las respuestas, hace comentarios positivos resaltando los aciertos y corrige suavemente las ideas equivocadas, reforzando el aprendizaje con ejemplos claros.

Transferencia

Docente: Explica que en casa pueden compartir las normas con su familia y ayudar a cuidar los dispositivos. También anuncia que en la próxima clase continuarán aprendiendo sobre seguridad en Internet.

Tareas o retos

- En casa, hacer un cartel con al menos cinco normas para cuidar dispositivos y mostrarlo a su familia.
- Observar durante una semana si en casa se siguen estas normas y contar en clase una experiencia.
- Crear un dibujo o cómic corto que muestre qué pasa si no se cuidan los dispositivos y cómo evitarlo.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa (durante la clase) y sumativa (al final de la sesión y con tareas).

Criterios de evaluación:

- Reconoce correctamente las normas básicas para el uso de dispositivos (objetivo 1).
- Aplica y explica normas en situaciones prácticas (objetivo 2 y 3).
- Elabora una lista clara y coherente de normas propias (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y clasificación en actividades grupales.
- Revisión de las listas escritas de normas personales en la actividad individual.
- Preguntas orales durante el reto y reflexión para evaluar comprensión.
- Evaluación de los carteles y dibujos como evidencia de transferencia.

Evidencias de aprendizaje:

- Cartulina con clasificación de normas y acciones prohibidas.
- Lista personal de normas escrita por cada estudiante.
- Participación en diálogo y respuestas al reto oral.
- Carteles y dibujos elaborados como tareas.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Exploración: Juego de Adivinanzas Tecnológicas

Para iniciar la sesión y despertar el interés, se propone un juego de adivinanzas relacionado con dispositivos tecnológicos que los estudiantes conocen:

- El docente plantea preguntas como: "Soy una pantalla que puedes tocar, y con la que puedes aprender y jugar. ¿Qué soy?" (Respuesta: Tablet)
- Otra adivinanza: "Tengo teclas y una pantalla, y con cuidado debes usarme para estudiar. ¿Qué soy?" (Respuesta: Computador)

Este juego activo permite a los niños relacionar los dispositivos con sus funciones y genera curiosidad para el reto del día.

Profundización: Conceptos y Ejemplos Prácticos

Después del juego, se introduce la definición sencilla y clara:

- **Normas básicas para usar dispositivos:** Reglas que nos ayudan a cuidar los computadores, tablets y otros aparatos para que funcionen bien y duren mucho tiempo.

Se presentan ejemplos prácticos y casos de estudio adaptados para su comprensión y contexto:

- **Ejemplo 1: Cuidado del computador**

Caso: Juan apaga siempre el computador usando el botón de encendido y evita comer mientras lo usa. Esto ayuda a que el computador no se dañe con migajas o un apagado incorrecto.

• **Ejemplo 2: Uso adecuado de la tablet**

Caso: Ana usa una funda para proteger su tablet y la limpia con un paño suave para que la pantalla no se raye ni se ensucie.

• **Ejemplo 3: Seguridad al usar dispositivos**

Caso: Carlos no comparte su contraseña con nadie y siempre le pide ayuda a un adulto si recibe mensajes extraños en el computador.

Se invita a los estudiantes a anotar estas normas y ejemplos en su cuaderno, reforzando el aprendizaje.

Evaluación: Preguntas y Relacionar Conceptos

Se propone una evaluación con preguntas para comprobar la comprensión:

• **Preguntas de opción múltiple:**

Pregunta	Opciones
1. ¿Qué debes hacer antes de apagar un computador?	a) Desconectarlo de la corriente b) Apagarlo con el botón de encendido c) Golpearlo d) Taparlo con una tela
2. ¿Por qué es importante no comer mientras usas un dispositivo?	a) Para no ensuciar el dispositivo b) Para evitar que se dañe c) Ambas a y b d) No importa
3. ¿Qué debes hacer si recibes un mensaje extraño en el computador?	a) Abrirlo y responder b) Ignorarlo c) Pedir ayuda a un adulto d) Compartir tu contraseña
4. ¿Cómo puedes proteger la pantalla de una tablet?	a) Usando una funda y limpiándola con paño suave b) Golpeándola c) Mojándola d) No hacer nada
5. ¿Por qué no debes compartir tu contraseña?	a) Para proteger tu información b) Para que otros usen tu dispositivo c) Porque es divertido d) Porque es una regla aburrida

• **Relacionar:** Los estudiantes deben unir la norma con su beneficio.

Normas	Beneficios
--------	------------

A. Apagar el computador correctamente	1. Protege la información y evita daños
B. No comer cerca del dispositivo	2. Evita daños por suciedad y migajas
C. Usar funda para la tablet	3. Protege la pantalla de rayones
D. No compartir la contraseña	4. Evita que personas no autorizadas usen tu cuenta

Actividades y Tareas Propuestas

- **Actividad 1:** Crear un cartel ilustrado en grupos con las normas básicas para usar dispositivos. Luego, presentarlo a la clase explicando cada norma.
- **Actividad 2:** Realizar un reto en casa: los estudiantes deben observar cómo usan sus familiares los dispositivos y anotar si cumplen las normas. Luego, compartir con la clase sus observaciones.
- **Tarea:** Dibujar en el cuaderno un dispositivo tecnológico y escribir tres normas básicas para cuidarlo, explicando por qué son importantes.

Estas actividades fomentan la responsabilidad, el trabajo colaborativo y la aplicación práctica de las normas aprendidas, alineándose con la metodología de Aprendizaje Basado en Retos y el contexto de los estudiantes.

Recomendaciones - Competencias

1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de primaria (6-11 años), el plan de clase puede potenciar las siguientes competencias cognitivas:

- **Habilidades Digitales:** Al explorar y comprender normas de uso tecnológico, los estudiantes desarrollan familiaridad y manejo responsable de dispositivos.
- **Pensamiento Crítico:** A través del juego "¿Qué hago o no hago con el computador?" y la justificación de sus respuestas, los estudiantes analizan situaciones y evalúan comportamientos correctos e incorrectos.
- **Creatividad:** Al proponer soluciones o nuevas normas para el cuidado de dispositivos, los estudiantes pueden ejercitar ideas innovadoras para proteger la tecnología.

Modificaciones sugeridas para actividades existentes:

- En la fase de exploración con el juego, incluir preguntas abiertas que inviten a los niños a proponer otras acciones para cuidar los dispositivos, estimulando la creatividad.
- Durante la visualización del video, incorporar pausas para que los estudiantes reflexionen y expliquen con sus palabras cada norma, promoviendo pensamiento crítico y comprensión activa.
- En la actividad grupal "Descubriendo las normas", añadir un reto de crear carteles o dibujos que representen las normas aprendidas, integrando creatividad y habilidades digitales básicas.

Técnicas de facilitación para el docente:

- Utilizar preguntas socráticas simples para guiar la reflexión ("¿Por qué crees que no debemos comer cerca del computador?").
- Fomentar la explicación entre pares para consolidar el aprendizaje y el pensamiento crítico.
- Emplear apoyos visuales y materiales concretos (imágenes, dispositivos reales) para facilitar la comprensión.

2. Competencias Interpersonales

Para favorecer la colaboración y comunicación entre estudiantes de primaria, se recomiendan las siguientes estrategias:

- Organizar los grupos de trabajo heterogéneos, donde cada niño tenga un rol sencillo (por ejemplo, moderador, anotador, expositor) para que todos participen activamente.
- Incluir dinámicas de "escucha activa", en las que un estudiante expone una idea y los demás deben parafrasear lo escuchado antes de aportar su opinión.
- Incorporar momentos para que los grupos compartan con la clase lo aprendido, promoviendo habilidades comunicativas básicas y confianza en sí mismos.

Puntos de reflexión adaptados al nivel:

- ¿Cómo te sentiste trabajando con tus compañeros? ¿Fue fácil escuchar sus ideas?
- ¿Qué hicieron para que todos pudieran participar?
- ¿Por qué es importante respetar las opiniones de los demás cuando aprendemos juntos?

3. Actitudes y Valores

El plan puede integrar momentos específicos para desarrollar actitudes y valores clave:

- **Responsabilidad:** Enfatizar la importancia de cuidar los dispositivos como una forma de ser responsables con los recursos propios y de la escuela.
- **Curiosidad:** Estimular la formulación de preguntas durante la sesión para fomentar un aprendizaje activo.
- **Adaptabilidad y Mentalidad de Crecimiento:** Incentivar a los estudiantes a ver los errores (por ejemplo, cuando no cuidan bien un dispositivo) como oportunidades para aprender y mejorar.

Preguntas de reflexión o actividades breves:

- Al inicio o cierre de la sesión, pedir que cada estudiante diga una norma que le parece importante y explique por qué.
- Plantear un pequeño cuento o situación donde un personaje no cuida su tablet, y dialogar sobre qué podría hacer diferente para mejorar.
- Proponer un compromiso grupal donde los niños acuerden seguir las normas y cuidar los dispositivos, reforzando la responsabilidad colectiva.