

Connected and Safe: Navigating Social Media Responsibly

Lengua Extranjera | Inglés | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria comprendan qué es el ciberacoso (cyberbullying), la importancia de la ciudadanía digital y cómo cuidar su seguridad y bienestar en las redes sociales. A través de actividades colaborativas en inglés, los estudiantes desarrollarán habilidades comunicativas y reflexivas que les permitan identificar comportamientos negativos en línea, fomentar un ambiente digital respetuoso y aplicar buenas prácticas para protegerse en sus interacciones digitales. Este tema es relevante porque los jóvenes interactúan constantemente en plataformas digitales y necesitan herramientas para mantener una experiencia segura y positiva, conectando así lo aprendido con situaciones reales de su vida cotidiana y desarrollo personal.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir en inglés las características y consecuencias del cyberbullying.
- Analizar en grupo situaciones comunes en redes sociales para reconocer comportamientos responsables e irresponsables.
- Crear en equipo un conjunto de recomendaciones para una ciudadanía digital segura y respetuosa en redes sociales.
- Argumentar en inglés la importancia de cuidar la privacidad y el respeto en el entorno digital.

Recursos Necesarios

- Proyector o pantalla para mostrar videos y presentaciones.
- Video corto en inglés sobre cyberbullying (duración 3-4 minutos).
- Hojas impresas con casos breves en inglés sobre situaciones en redes sociales (1 por grupo).
- Cartulinas y marcadores para elaborar recomendaciones.
- Cuaderno o hojas para tomar notas.
- Acceso a pizarras blancas o papelógrafos para exposiciones grupales.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de vocabulario relacionado con tecnología y emociones en inglés.
- Habilidad para trabajar en grupo y expresar opiniones sencillas en inglés.
- Experiencias previas usando redes sociales o plataformas digitales.
- Familiaridad con normas básicas de convivencia escolar y respeto mutuo.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica brevemente que en la clase de hoy explorarán cómo ser usuarios responsables en redes sociales, cómo identificar el cyberbullying y cómo protegerse y cuidar a otros en el mundo digital. Señala que el objetivo es aprender a usar las redes de forma segura y respetuosa.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar activamente.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Proyecta la pregunta en inglés: "Have you ever seen or experienced something mean or unfair on social media? What happened?" Pide a los estudiantes que piensen un momento y luego comparten en parejas lo que recuerdan o conocen.

Estudiantes: Debaten en parejas por 3 minutos y luego un par de voluntarios comparten brevemente con toda la clase en inglés simple.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "Did you know? 1 in 3 young people have experienced cyberbullying worldwide." Muestra un breve video en inglés (3 minutos) que muestra ejemplos de cyberbullying y buenas prácticas digitales.

Estudiantes: Observan atentamente el video y anotan palabras o ideas que les llamen la atención.

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con la vida diaria: "Since many of you use apps like Instagram, TikTok, or WhatsApp, it is important to know how to protect yourself and help others."

Estudiantes: Reflexionan brevemente y se preparan para trabajar en equipo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Divide la clase en grupos de 4 estudiantes. Entrega a cada grupo una hoja con un caso corto en inglés que describe una situación en redes sociales relacionada con cyberbullying o comportamiento digital inapropiado.

Estudiantes: Reciben el caso, lo leen y se preparan para analizarlo en grupo.

Actividad 1: Análisis de casos en grupo

- **Objetivo:** Identificar características y consecuencias del cyberbullying en inglés.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Indica a los grupos que lean el caso y discutan: ¿Qué pasó? ¿Quiénes están involucrados? ¿Qué consecuencias tiene esta situación? ¿Qué harían para ayudar o mejorar la situación? Deben expresar sus ideas en inglés usando frases sencillas.
 - **Estudiantes:** Discuten y anotan sus respuestas en inglés en la hoja.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Respuestas escritas en la hoja del caso.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Circula entre grupos, escucha, formula preguntas guía como “What feelings do you think the person has?” o “How can this problem be solved?” para fomentar el diálogo en inglés.

Transición:

Docente: Solicita que cada grupo prepare un resumen breve para compartir su análisis y posibles soluciones.

Actividad 2: Presentación y discusión grupal

- **Objetivo:** Argumentar en inglés la importancia de un comportamiento responsable en redes sociales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo expone su caso y las soluciones propuestas frente a la clase, usando frases sencillas en inglés. Los otros grupos escuchan y pueden hacer preguntas o comentarios respetuosos.
 - **Estudiantes:** Presentan y participan en la discusión.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Exposiciones orales y discusión.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la interacción, corrige suavemente errores comunes y refuerza vocabulario clave.

Actividad 3: Creación colaborativa de recomendaciones para ciudadanía digital

- **Objetivo:** Crear en equipo un conjunto de recomendaciones para el uso seguro y respetuoso de redes sociales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega a cada grupo una cartulina y marcadores. Pide que, con base en lo aprendido, elaboren una lista de 5 reglas o consejos para ser buenos ciudadanos digitales.
 - **Estudiantes:** Trabajan en grupo para escribir sus recomendaciones en inglés, usando vocabulario aprendido.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Cartulina con 5 recomendaciones escritas en inglés.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con ideas, vocabulario y fomenta que todos participen.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a que preparen un pequeño cartel visual para acompañar su presentación con dibujos o símbolos.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Proveer frases modelo en inglés para ayudarlos a expresar sus ideas y permitir que trabajen en parejas dentro del grupo.

Transición:

Docente: Indica que ahora realizarán una actividad para reflexionar sobre lo aprendido y cerrar la clase.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Entrega una hoja para “Ticket de salida” con tres preguntas en inglés que cada estudiante responde individualmente:

- What is one thing I learned today about cyberbullying?
- Why is it important to be a good digital citizen?
- What can I do to stay safe on social media?

Estudiantes: Responden brevemente en inglés y entregan su hoja al docente.

Reflexión metacognitiva:

Docente: Formula en voz alta para que los estudiantes piensen:

- How confident do you feel to recognize cyberbullying now?
- What new word or phrase did you learn today?
- How can you share what you learned with your family or friends?

Retroalimentación:

Docente: Revisa las respuestas del ticket y proporciona comentarios positivos en la siguiente clase, destacando logros y aclarando dudas comunes observadas.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a aplicar las recomendaciones creadas en su vida diaria y a observar su comportamiento y el de sus amigos en redes sociales para promover un ambiente seguro y respetuoso.

Tarea o reto:

Docente: Propone que cada estudiante realice una breve encuesta informal en casa o con amigos sobre experiencias o percepciones del cyberbullying y ciudadanía digital para comentar en la próxima sesión.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la fase de inicio (activación de conocimientos previos), formativa durante la fase de desarrollo (análisis de casos, presentaciones, creación de recomendaciones) y sumativa en el cierre (ticket de salida).

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y describir situaciones de cyberbullying (objetivo 1).
- Participación activa y análisis colaborativo de casos (objetivo 2).
- Calidad y coherencia en la creación de recomendaciones para ciudadanía digital (objetivo 3).
- Habilidad para argumentar y expresar ideas en inglés sobre el cuidado en redes sociales (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y uso de vocabulario en presentaciones.
- Rúbrica sencilla para valorar la creatividad y pertinencia de recomendaciones grupales.
- Revisión del ticket de salida para evaluar comprensión individual.
- Observación directa durante actividades colaborativas.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas escritas en hojas de casos y cartulinas con recomendaciones.
- Exposiciones orales en inglés.
- Respuestas individuales en el ticket de salida.

Enriquecimientos

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la sesión de 1 hora sobre "Connected and Safe: Navigating Social Media Responsibly", proponemos incorporar elementos de gamificación que refuercen los objetivos de aprendizaje relacionados con el ciberacoso, la ciudadanía digital y el cuidado en redes sociales. Estos elementos están diseñados para ser motivadores, apropiados para estudiantes de 12 a 15 años, y alineados con la metodología de Aprendizaje Colaborativo.

Mecánicas de Juego Propuestas

- **Desafío de Roles en Escenarios (Role-Play Challenge)**
 - Los estudiantes se organizan en pequeños grupos (3-4 personas) y reciben diferentes escenarios relacionados con situaciones de ciberacoso o dilemas en redes sociales.
 - Cada grupo debe decidir la mejor manera de actuar, destacando principios de ciudadanía digital y autocuidado.

- Al finalizar, cada grupo presenta su solución y recibe puntos según criterios de empatía, responsabilidad y creatividad.
- *Objetivo:* Fomentar el pensamiento crítico y la empatía en la toma de decisiones digitales.

• Trivia Colaborativa Digital

- Se prepara una trivia interactiva con preguntas sobre ciberacoso, buenas prácticas y derechos digitales.
- Los estudiantes forman equipos y responden preguntas en tiempo limitado usando una plataforma digital o tarjetas físicas.
- Los puntos se suman para el equipo, incentivando la colaboración y el aprendizaje conjunto.
- *Objetivo:* Reforzar conocimientos clave de manera dinámica y cooperativa.

• Misiones de Buen Ciudadano Digital (Digital Citizen Missions)

- Cada grupo recibe “misiones” que consisten en crear mensajes positivos o consejos para compartir en redes sociales sobre seguridad y respeto.
- Las misiones se presentan como retos y, al completarlas, los grupos obtienen insignias digitales o stickers físicos.
- *Objetivo:* Incentivar la creatividad y el compromiso con buenas prácticas en redes.

• Tablero de Logros y Retroalimentación

- Durante la sesión, se mantiene visible un tablero donde se registran los logros y puntos de cada equipo.
- El docente proporciona retroalimentación positiva y reconoce conductas colaborativas y reflexivas.
- *Objetivo:* Mantener la motivación y el sentido de progreso en el aprendizaje.

Distribución de Tiempo Aproximado para la Gamificación (60 min)

Actividad	Duración
Introducción breve y explicación de la dinámica	5 minutos
Desafío de Roles en Escenarios	20 minutos
Trivia Colaborativa Digital	15 minutos
Misiones de Buen Ciudadano Digital	15 minutos
Cierre y retroalimentación con tablero de logros	5 minutos

Estas mecánicas mantienen a los estudiantes activos y comprometidos, promueven la colaboración y refuerzan los objetivos de aprendizaje sin desviar la atención del contenido central.