

Convivencia y Autoconocimiento Digital: ¡Comenzamos Juntos!

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de secundaria (12-15 años) y tiene como propósito principal iniciar el ciclo escolar estableciendo un ambiente de convivencia positivo y colaborativo en el aula de Informática. A lo largo de seis sesiones, los estudiantes acordarán las normas de convivencia escolar que facilitarán su trabajo en equipo y aprendizaje, aplicarán un examen diagnóstico para identificar sus conocimientos previos en tecnología, y realizarán una evaluación en línea para conocer sus estilos de aprendizaje. Además, participarán en dinámicas para fomentar la mejora continua, la autogestión y el trabajo colaborativo. Este enfoque es relevante porque les permite comprender la importancia de respetar reglas y valorar sus propias formas de aprender, habilidades clave para su éxito académico y para desenvolverse en un mundo digital.

El plan utiliza la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, donde los estudiantes colaboran para crear un producto tangible que refleje las normas acordadas y estrategias personales para el aprendizaje. Así, conectan lo aprendido con su realidad escolar y personal, desarrollando habilidades sociales, autonomía y competencias digitales esenciales para su vida cotidiana y futura.

Objetivos de Aprendizaje

- Acordar en conjunto las normas de convivencia escolar que promuevan un ambiente respetuoso y colaborativo.
- Aplicar un examen diagnóstico para identificar los conocimientos previos en informática.
- Aplicar un examen en línea para descubrir y reflexionar sobre el estilo de aprendizaje individual.
- Participar en una dinámica para diseñar estrategias personales de mejora continua en el aprendizaje.
- Colaborar de manera autónoma y en equipo para construir un producto que refleje el encuadre del grupo.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tabletas con acceso a internet (una por estudiante o pareja).
- Plataforma en línea para exámenes (Google Forms, Kahoot u otra similar).
- Cartulinas, marcadores, plumones de colores (varios sets).
- Proyector o pantalla para mostrar actividades y resultados.
- Hojas blancas y cuadernos para anotaciones personales.
- Material impreso con preguntas de diagnóstico y estilos de aprendizaje (opcional para apoyo).
- Reloj o cronómetro para control de tiempos.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas para usar computadora y navegar internet.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y dinámica de grupo.
- Conocimiento elemental sobre normas escolares generales.
- Capacidad para expresarse oralmente y por escrito a nivel básico.

Actividades

Sesión 1: Construyendo nuestro ambiente escolar

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy comenzarán creando las normas que permitirán un buen ambiente en clase y que esto es importante para que todos aprendan mejor y se sientan cómodos.

Estudiantes: Escuchan y participan activamente.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Qué normas creen que son importantes para que todos podamos aprender y sentirnos bien en clase?”

Estudiantes: Responden en voz alta y el docente anota ideas principales en la pizarra.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video corto (2 minutos) con ejemplos divertidos de normas escolares que ayudan a convivir mejor.

Estudiantes: Observan y comentan brevemente lo que les pareció importante o curioso.

Contextualización:

Docente: Explica cómo esas normas ayudarán a trabajar juntos en informática y a respetar el espacio y tiempo de todos.

Estudiantes: Relacionan con su experiencia y se preparan para trabajar en equipo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Propone que el grupo diseñe un cartel con las normas de convivencia para el aula de informática, que será un compromiso para todos.

Actividad 1: Lluvia de ideas y consenso

- **Objetivo:** Acordar normas de convivencia grupal.
- **Instrucciones:** Dividir a los estudiantes en grupos de 4. Cada grupo genera una lista de normas que consideran importantes para el aula. Luego, se ponen de acuerdo con toda la clase para elegir las 5 normas más importantes.
- **Organización:** Grupos de 4, luego plenaria.
- **Producto:** Lista consensuada de 5 normas para el aula.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, pregunta “¿Por qué esta norma es importante?”, guía para llegar a acuerdos y asegura que todos participen.

Actividad 2: Creación del cartel de normas

- **Objetivo:** Diseñar un cartel visual que represente las normas acordadas.
- **Instrucciones:** En los mismos grupos, diseñan y decoran un cartel con las normas usando cartulinas y marcadores. Debe ser claro y visible.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Cartel físico con normas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observa la colaboración, fomenta la creatividad y apoya con materiales o ideas.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden elaborar un breve compromiso personal para respetar las normas (escrito o dibujo).
- Para quienes requieran apoyo, el docente asigna un compañero guía y proporciona ejemplos claros de normas.

Transición:

Docente: Recapitula las normas acordadas y explica que en la siguiente sesión aplicarán un examen para conocer sus conocimientos previos.

Estudiantes: Guardan sus materiales y se preparan para la siguiente actividad.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a cada grupo que comparta una norma que eligieron y por qué es importante.

Estudiantes: Responden y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo crees que estas normas ayudarán a que la clase de informática sea mejor?
- ¿Qué aprendiste sobre trabajar en grupo hoy?
- ¿Qué norma te parece más importante y por qué?

Retroalimentación:

Docente: Proporciona comentarios positivos sobre la participación y acuerdos logrados, enfatizando la importancia del respeto mutuo.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión realizarán un examen diagnóstico para conocer lo que ya saben sobre informática y así planear mejor el aprendizaje.

Tarea o reto:

Reflexionar en casa sobre una norma personal para mejorar en sus estudios y escribirla en el cuaderno.

Sesión 2: Diagnóstico y descubrimiento de estilos de aprendizaje

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy aplicarán un examen diagnóstico para saber qué conocimientos tienen en informática y un test en línea para descubrir cómo aprenden mejor.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Qué temas creen que saben más en informática? ¿Y cuáles les gustaría aprender?”

Estudiantes: Responden y comparten expectativas.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta una anécdota breve sobre cómo conocer sus estilos de aprendizaje puede ayudarles a estudiar más fácil y divertido.

Estudiantes: Escuchan y se motivan a participar.

Contextualización:

Docente: Relaciona la importancia de conocerse a sí mismos para mejorar en informática y en otras materias.

Estudiantes: Preparan sus dispositivos para realizar el examen.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica el procedimiento para aplicar el examen diagnóstico y el test de estilos de aprendizaje en línea.

Actividad 1: Examen diagnóstico de informática

- **Objetivo:** Identificar conocimientos previos en informática.
- **Instrucciones:** Cada estudiante accede a la plataforma en línea para responder el examen diagnóstico (preguntas de opción múltiple sobre conceptos básicos de informática).
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Resultados del examen en plataforma.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa el correcto uso de los dispositivos, resuelve dudas técnicas y observa el comportamiento.

Actividad 2: Test en línea de estilos de aprendizaje

- **Objetivo:** Descubrir y reflexionar sobre el estilo de aprendizaje personal.
- **Instrucciones:** Ingresan a otro enlace para responder un test que identifica su estilo (visual, auditivo o kinestésico). Al terminar, leen el resultado y lo anotan en su cuaderno.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Resultado del test y anotación personal.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con interpretación de resultados y fomenta la reflexión.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes, pueden explorar un video o artículo breve sobre su estilo de aprendizaje.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo individual para comprender preguntas y resultados.

Transición:

Docente: Invita a compartir en parejas lo que descubrieron sobre su estilo y cómo creen que eso puede ayudarles a estudiar.

Estudiantes: Comparten y escuchan a su compañero.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba en una hoja una frase que resuma qué aprendió hoy sobre sí mismo y sus conocimientos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué te sorprendió de tus respuestas en el examen diagnóstico?
- ¿Cómo puedes usar tu estilo de aprendizaje para mejorar en informática?
- ¿Qué te gustaría que el profesor tome en cuenta para apoyarte mejor?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios motivadores y explica que usará esta información para planear las próximas actividades.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión comenzarán a trabajar en estrategias para mejorar su aprendizaje usando lo que descubrieron.

Tarea o reto:

Observar en casa qué actividades les resultan más fáciles o difíciles y pensar en qué estilo de aprendizaje usan más.

Sesión 3: Estrategias para la mejora continua

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy diseñarán estrategias personales para mejorar su aprendizaje y compartirán métodos con sus compañeros.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Qué haces normalmente cuando no entiendes algo en clase? ¿Tienes alguna forma especial para estudiar?”

Estudiantes: Responden y comparten experiencias.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un ejemplo real de un estudiante que mejoró mucho al usar estrategias acordes a su estilo de aprendizaje.

Estudiantes: Escuchan y se motivan a participar.

Contextualización:

Docente: Relaciona con la importancia de conocerse y usar herramientas que faciliten el estudio y el trabajo en informática.

Estudiantes: Preparan cuadernos para anotar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce diferentes estrategias de aprendizaje adaptadas a estilos visual, auditivo y kinestésico.

Actividad 1: Diseño de estrategia personal

- **Objetivo:** Crear una estrategia personal para mejorar su aprendizaje en informática.
- **Instrucciones:** Cada estudiante reflexiona sobre su estilo de aprendizaje y escribe 3 acciones concretas que pueda hacer para mejorar (ejemplo: usar mapas mentales, grabar audios, practicar con juegos).
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Estrategia personal escrita.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con ejemplos, guía preguntas y alienta ideas originales.

Actividad 2: Intercambio en grupos pequeños

- **Objetivo:** Compartir y enriquecer las estrategias personales con compañeros.
- **Instrucciones:** En grupos de 3, cada uno explica su estrategia y recibe sugerencias o ideas.
- **Organización:** Grupos de 3.
- **Producto:** Estrategias enriquecidas con aportes de compañeros.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Observa la dinámica, fomenta respeto y ayuda a resolver dudas.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden preparar una breve explicación para compartir su estrategia con toda la clase.
- Quienes necesiten apoyo pueden trabajar con el docente o un compañero para formular sus acciones.

Transición:

Docente: Resume que ahora cada uno tiene estrategias para mejorar y que la próxima sesión trabajarán en cómo llevarlas a la práctica.

Estudiantes: Guardan sus materiales y se preparan para la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide que cada estudiante diga en una palabra cómo se siente con sus nuevas estrategias.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué es importante tener estrategias de aprendizaje?
- ¿Cómo pueden ayudarte en informática y en otras asignaturas?
- ¿Te sientes más preparado para enfrentar los retos escolares?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo y destaca la diversidad de estrategias para el aprendizaje.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en las siguientes sesiones aplicarán estas estrategias en actividades prácticas.

Tarea o reto:

Probar una de las acciones propuestas en casa o en otra clase y anotar qué tal les fue.

Sesión 4: Aplicando nuestras estrategias

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda las estrategias personales y explica que hoy las usarán en una actividad práctica de informática.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Qué estrategia aplicaste en casa? ¿Cómo te fue?”

Estudiantes: Comparten experiencias breves.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un reto práctico que deberán resolver usando sus estrategias.

Estudiantes: Se motivan y preparan para la actividad.

Contextualización:

Docente: Explica la importancia de aplicar lo aprendido para mejorar continuamente.

Estudiantes: Se organizan para trabajar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Expone un problema sencillo de informática (ejemplo: organizar archivos digitales o crear una presentación básica).

Actividad única: Resolución colaborativa aplicando estrategias

- **Objetivo:** Poner en práctica estrategias personales para resolver un reto informático.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, usan sus estrategias para planear y realizar la tarea propuesta, anotando qué acciones usan y cómo les ayudan.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Producto final del reto (archivo organizado, presentación creada) y registro de estrategias aplicadas.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol docente:** Observa la aplicación de estrategias, ofrece apoyo técnico y guía con preguntas: “¿Qué estrategia usas ahora? ¿Cómo te ayuda?”

Diferenciación:

- Quienes terminan antes pueden apoyar a otros grupos o preparar una breve explicación sobre una estrategia usada.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo adicional del docente y compañeros.

Transición:

Docente: Invita a preparar una pequeña presentación para la siguiente sesión sobre la experiencia.

Estudiantes: Organizan sus materiales y preparan ideas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Pide que cada grupo mencione una estrategia que les ayudó más y por qué.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de aplicar?
- ¿Crees que estas estrategias te pueden ayudar en otras asignaturas?
- ¿Qué te gustaría mejorar para la próxima vez?

Retroalimentación:

Docente: Reconoce el esfuerzo y destaca ejemplos concretos de aplicación efectiva.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la próxima sesión compartirán sus experiencias y reflexionarán en grupo.

Tarea o reto:

Practicar la estrategia favorita durante la semana y anotar resultados.

Sesión 5: Compartiendo y reflexionando

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy compartirán sus experiencias usando estrategias y reflexionarán sobre su aprendizaje.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Qué estrategia usaste esta semana? ¿Qué cambió para ti?”

Estudiantes: Responden y preparan sus presentaciones.

Motivación y enganche:

Docente: Invita a escuchar y aprender de sus compañeros.

Estudiantes: Se muestran interesados y participativos.

Contextualización:

Docente: Conecta la importancia del compartir para mejorar y apoyarse mutuamente.

Estudiantes: Se organizan para presentar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Organiza la presentación de cada grupo o estudiante sobre su experiencia con estrategias y resultados.

Actividad: Presentaciones y retroalimentación

- **Objetivo:** Compartir aprendizajes y recibir retroalimentación constructiva.
- **Instrucciones:** Cada grupo o estudiante presenta brevemente (3-4 minutos) y responde preguntas de sus compañeros.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y discusión.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol docente:** Modera, fomenta respeto, realiza preguntas para profundizar y provee retroalimentación positiva.

Diferenciación:

- Estudiantes con temor escénico pueden presentar en grupos pequeños o con apoyo.
- Los que terminan antes pueden ayudar a organizar la sesión o apoyar compañeros.

Transición:

Docente: Resume los puntos importantes y explica que en la próxima sesión harán una reflexión final y planearán los siguientes pasos.

Estudiantes: Preparan sus materiales y reflexionan.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante escriba en una tarjeta una cosa que aprendió y un compromiso para mejorar.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre ti y tu forma de aprender?

- ¿Cómo te ayudaron las estrategias en tus tareas?
- ¿Qué compromiso harás para seguir mejorando?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunas tarjetas en voz alta y felicita los compromisos asumidos.

Transferencia:

Docente: Explica que estas reflexiones ayudarán a crecer durante todo el ciclo escolar.

Tarea o reto:

Seguir aplicando su estrategia y observar cambios.

Sesión 6: Síntesis y compromiso para el ciclo escolar**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que en esta última sesión cerrarán el encuadre haciendo una síntesis de todo lo trabajado y un compromiso grupal e individual.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: “¿Qué fue lo más importante que aprendimos en estas sesiones?”

Estudiantes: Responden y recuerdan actividades.

Motivación y enganche:

Docente: Propone hacer un mural colectivo que represente el compromiso del grupo para este ciclo.

Estudiantes: Se entusiasman y se preparan para participar.

Contextualización:

Docente: Relaciona la importancia de mantener un ambiente positivo y estrategias para lograr sus metas.

Estudiantes: Listos para colaborar.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que harán un mural con los compromisos grupales e individuales para colocar en el aula.

Actividad 1: Elaboración del mural grupal

- **Objetivo:** Sintetizar normas y compromisos para un buen ciclo escolar.
- **Instrucciones:** En grupos, elaboran frases, dibujos o símbolos para el mural que reflejen las normas y estrategias que seguirán.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Mural físico con compromisos.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Facilita materiales, fomenta creatividad y verifica que se reflejen ideas clave.

Actividad 2: Presentación y firma del compromiso

- **Objetivo:** Formalizar el compromiso grupal e individual para convivir y aprender mejor.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su parte del mural y todos firman como muestra de compromiso.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Mural firmado y compromiso escrito.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Modera la presentación y resalta la importancia del compromiso.

Diferenciación:

- Estudiantes con dificultades pueden aportar con ideas o dibujos en lugar de escritura.
- Estudiantes avanzados pueden ayudar a organizar la presentación del mural.

Transición:

Docente: Explica que el mural permanecerá visible y será recordatorio del compromiso durante el ciclo.

Estudiantes: Se comprometen y observan el mural.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita que cada estudiante diga en voz alta una palabra que represente lo que siente para este nuevo ciclo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre ti y tu grupo en estas sesiones?
- ¿Cómo te ayudará este compromiso a lo largo del ciclo escolar?

- ¿Qué te gustaría lograr usando lo que aprendiste?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el compromiso y anima a mantener una actitud positiva y colaborativa.

Transferencia:

Docente: Invita a aplicar lo aprendido no solo en informática sino en todas las áreas y en la vida diaria.

Tarea o reto:

Observar semanalmente el mural y reflexionar sobre el cumplimiento del compromiso.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Aplicada en la Sesión 2 mediante el examen diagnóstico y test de estilos de aprendizaje.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, observando participación, acuerdos en normas, diseño y aplicación de estrategias, y colaboración en actividades grupales.
- **Sumativa:** En la Sesión 6, a través del mural final y los compromisos escritos y orales.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en la construcción de normas y acuerdos (Objetivo 1).
- Responde con honestidad y esfuerzo el examen diagnóstico y test en línea (Objetivos 2 y 3).
- Diseña y aplica estrategias personales para mejorar su aprendizaje (Objetivos 4 y 5).
- Colabora respetuosamente y de manera efectiva en actividades grupales (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y colaboración en actividades grupales.
- Rúbrica para evaluación del mural y compromisos (claridad, creatividad, pertinencia).
- Observación directa durante actividades para valorar aplicación de estrategias.
- Portafolio digital o físico con evidencias de exámenes y estrategias personales.
- Autoevaluación y coevaluación para reflexionar sobre el proceso y resultados.

Evidencias de aprendizaje:

- Lista de normas consensuadas y cartel elaborado (Objetivo 1).
- Resultados del examen diagnóstico y test de estilos (Objetivos 2 y 3).
- Registro escrito de estrategias personales y aplicación práctica en actividades (Objetivos 4 y 5).
- Mural final firmado y compromisos expresados oralmente y por escrito (Objetivo 5).

Enriquecimientos

Recomendaciones - Dei

DIVERSIDAD

Adaptaciones concretas:

- Incluir en la lluvia de ideas la invitación expresa para que los estudiantes compartan normas que reflejen sus diferentes culturas, idiomas y formas de expresión, fomentando el respeto por estas diferencias.
- Permitir que los grupos elijan el idioma o forma de comunicación que prefieran para expresar sus ideas (por ejemplo, usar palabras clave en su lengua materna o pictogramas) para que todos puedan participar plenamente.
- Incorporar ejemplos en el video o durante la explicación que muestren diversidad de identidades de género y orientaciones sexuales, para normalizar su presencia en el aula y promover el respeto.

Modificaciones a actividades:

- En la dinámica de consenso para elegir las normas, asignar roles rotativos en cada grupo (moderador, anotador, portavoz, etc.) que permitan a diferentes tipos de estudiantes participar según sus fortalezas.
- Al diseñar el cartel, ofrecer materiales variados (imágenes, símbolos, palabras, colores) para que se reflejen distintas formas de comunicación y expresión.

Recursos adicionales y evaluación inclusiva:

- Utilizar imágenes y videos que reflejen diversidad cultural y de identidades para sensibilizar desde el inicio.
- Evaluar la participación no solo por expresión oral, sino también por aportes escritos, visuales o gestuales, respetando estilos de comunicación diversos.

Impacto positivo: Estas adaptaciones reconocen y valoran la riqueza cultural y personal del alumnado, fomentan un ambiente de respeto y empatía, y permiten la participación de todos, aumentando el sentido de pertenencia y motivación.

EQUIDAD DE GÉNERO

Adaptaciones concretas:

- Durante la lluvia de ideas, orientar a los estudiantes a evitar normas o comentarios que refuercen estereotipos de género (“los chicos deben ser fuertes”, “las chicas deben ayudar más”), y fomentar normas que promuevan igualdad y respeto entre todos.
- Incluir en el video o en los ejemplos situaciones cotidianas donde se muestren roles de género no tradicionales en el uso de la tecnología, para visibilizar que todas las personas pueden participar en informática sin importar género.
- Al formar grupos, asegurar una composición mixta y rotar los roles para que todos tengan oportunidad de liderazgo, expresión y responsabilidad.

Modificaciones a actividades:

- En las discusiones grupales, el docente debe intervenir para desmantelar estereotipos o ideas sexistas que emergen, promoviendo un diálogo respetuoso y reflexivo.
- Al crear el cartel, incluir frases o símbolos que destaquen la igualdad de género y el respeto mutuo.

Recursos adicionales y evaluación inclusiva:

- Proporcionar ejemplos escritos o audiovisuales de mujeres y hombres exitosos en tecnología, para romper prejuicios.
- Evaluar la comprensión y aplicación de normas inclusivas de género mediante preguntas reflexivas orales o escritas, permitiendo distintos formatos para responder.

Impacto positivo: Estas acciones ayudan a crear un ambiente libre de discriminación de género, fomentan la equidad y empoderan a todos los estudiantes para participar plenamente en la asignatura y la convivencia.

INCLUSIÓN

Adaptaciones concretas:

- Garantizar que las instrucciones y materiales estén disponibles en formatos accesibles: texto claro, apoyos visuales, y si es posible, versión en audio o apoyos tecnológicos para estudiantes con discapacidades visuales o auditivas.
- Permitir tiempos flexibles o apoyos adicionales para que estudiantes con dificultades de aprendizaje puedan participar en la lluvia de ideas y en la creación del cartel, por ejemplo, facilitando un asistente o compañeros de apoyo.
- Disponer el aula y los grupos para asegurar accesibilidad física y facilitar la movilidad o el uso de dispositivos de apoyo.

Modificaciones a actividades:

- Al aplicar el examen diagnóstico y el test de estilos de aprendizaje en línea, ofrecer opciones para responder oralmente o con ayuda, y permitir pausas según necesidad.
- En la dinámica de mejora continua, adaptar las estrategias para que cada alumno reciba retroalimentación personalizada que considere sus necesidades específicas.

Recursos adicionales y evaluación inclusiva:

- Uso de software o aplicaciones con funciones de accesibilidad (lectura en voz alta, ampliación de texto) para los exámenes en línea.
- Evaluar la participación mediante observación, autoevaluación y coevaluación, reconociendo distintos modos de expresión y progreso individual.

Impacto positivo: Estas prácticas aseguran que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o condiciones, puedan acceder, participar y beneficiarse plenamente del plan, promoviendo un ambiente inclusivo y equitativo.