

# ¡Descubriendo qué es la Tecnología en nuestra vida!

*Tecnología e Informática | Tecnología | Diseño Universal para el Aprendizaje*

## Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes comprendan qué es la tecnología, reconociendo su presencia en la vida cotidiana y cómo influye en las actividades diarias. A través de actividades dinámicas, los niños aprenderán que la tecnología no solo son aparatos electrónicos, sino también herramientas, inventos y procesos que facilitan nuestras tareas y mejoran nuestro entorno. Este aprendizaje es relevante porque les permite valorar la innovación, estimular la curiosidad por crear y desarrollar habilidades para usar la tecnología de manera responsable y creativa. Además, conecta con su experiencia personal, ya que todos usan algún tipo de tecnología en casa o en la escuela, desde lápices hasta computadoras, ayudándolos a entender mejor el mundo que los rodea y prepararse para el futuro.

## Objetivos de Aprendizaje

- Definir con sus propias palabras qué es la tecnología y dar ejemplos cotidianos.
- Identificar diferentes tipos de tecnología presentes en su entorno cercano.
- Explicar cómo la tecnología ayuda a resolver problemas o facilitar tareas diarias.
- Crear un dibujo o representación que muestre un invento tecnológico importante para ellos.

## Recursos Necesarios

- Cartulinas blancas (1 por estudiante)
- Crayones, marcadores o lápices de colores (varios por grupo)
- Imágenes impresas de diferentes tecnologías (ej. teléfono, bicicleta, computadora, herramientas, etc.)
- Proyector o computadora para mostrar un video corto (2-3 minutos) sobre tecnología en la vida diaria
- Hojas con lista de preguntas para activación de conocimientos
- Pizarra o rotafolio con plumones
- Reproductor de audio para música o canción relacionada con tecnología (opcional)

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico de objetos y herramientas que usan en casa y la escuela.
- Habilidad para expresar ideas oralmente y mediante dibujos.
- Experiencias previas con el uso de algunos aparatos tecnológicos simples (ej. reloj, teléfono, lámpara).

## Actividades

## Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

### Propósito de la sesión:

**Docente:** Hoy vamos a descubrir qué es la tecnología y cómo está en todo lo que usamos y hacemos cada día. Es importante porque nos ayuda a entender mejor el mundo y cómo podemos hacer las cosas más fáciles o divertidas.

**Estudiantes:** Escuchan con atención y se preparan para participar.

### Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra varias imágenes de objetos (lápiz, bicicleta, teléfono, cuchara, lámpara) y pregunta: "*¿Cuáles de estos objetos creen que son tecnología? ¿Por qué?*"
- **Estudiantes:** Levantan la mano para responder y comentan sus ideas.

### Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: "*¿Sabían que la primera computadora ocupaba una habitación entera y ahora tenemos una en nuestras manos? Eso es tecnología que cambia y mejora.*"
- **Estudiantes:** Se sorprenden y muestran interés por aprender más.

### Contextualización:

**Docente:** Explica: "*La tecnología está en casa, en la escuela, en el parque y hasta en los juegos que más les gustan. Hoy vamos a explorar juntos para entenderla mejor.*"

**Estudiantes:** Relacionan con sus experiencias diarias y se preparan para participar activamente.

## Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 40 minutos

### Presentación del contenido:

**Docente:** Presenta un video corto (2-3 minutos) con ejemplos de tecnología en la vida cotidiana, mostrando objetos simples y complejos, y cómo ayudan a las personas. Luego explica con lenguaje sencillo que la tecnología es todo lo que las personas crean para hacer su vida más fácil y divertida.

**Estudiantes:** Observan el video y escuchan la explicación, haciendo preguntas si las tienen.

### Actividades de aprendizaje activo:

#### Actividad 1: "Clasificando tecnología"

- **Objetivo:** Identificar diferentes tipos de tecnología en el entorno.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** "Ahora vamos a trabajar en parejas. Les daré imágenes de diferentes objetos. Quiero que juntos decidan cuáles son tecnología y cuáles no. Luego, expliquen por qué eligieron esos."
  - Entrega imágenes a cada pareja.

- **Estudiantes:** Observan las imágenes, discuten en pareja y seleccionan las que consideran tecnología.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Lista oral o escrita de objetos clasificados como tecnología.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Observa las discusiones, formula preguntas guía como: "¿Por qué creen que ese objeto es tecnología?" o "¿Qué hace ese objeto que ayuda a las personas?" para profundizar el razonamiento.

## Actividad 2: "Mi invento tecnológico favorito"

- **Objetivo:** Crear una representación gráfica de un invento tecnológico importante para ellos.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** "Ahora cada uno va a dibujar un invento tecnológico que les guste o que usen mucho. Puede ser un teléfono, una bicicleta, una lámpara o cualquier otro que hayan visto. Luego, escribirán una frase que explique para qué sirve."
  - Distribuye cartulinas y materiales para dibujar.
  - **Estudiantes:** Dibujan y escriben su frase explicativa.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujo con frase descriptiva.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Apoya con vocabulario, motiva a los estudiantes a expresar sus ideas y ofrece ayuda para quienes tengan dificultades para escribir o dibujar.

## Actividad 3: "Compartiendo y aprendiendo"

- **Objetivo:** Explicar la importancia de la tecnología y compartir aprendizajes.
- **Instrucciones:**
  - **Docente dice:** "Vamos a formar grupos de 3 o 4. Cada uno mostrará su dibujo y explicará para qué sirve su invento. Después, el grupo hablará sobre cómo esos inventos nos ayudan en la vida diaria."
  - **Estudiantes:** Presentan su dibujo y participan en la conversación grupal.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 estudiantes)
- **Producto:** Presentación oral y discusión grupal.
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol docente:** Facilita la participación, hace preguntas para profundizar la reflexión como: "¿Cómo este invento hace que algo sea más fácil o divertido?" o "¿Conocen otros inventos parecidos?"

## Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden crear una historia corta o un cuento sobre cómo inventaron su objeto tecnológico.

- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** El docente ofrece imágenes adicionales para que elijan y les ayuda a escribir frases simples para acompañar su dibujo.

### Transiciones:

Después de cada actividad, el docente conecta con la siguiente diciendo: "*Muy bien, ahora que sabemos qué es tecnología, vamos a mostrarlo con un dibujo para que todos podamos compartirlo y aprender juntos.*"

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 10 minutos

### Síntesis:

- **Docente:** Propone hacer un "mapa mental" colectivo en la pizarra con la palabra "Tecnología" en el centro. Pide a los estudiantes que digan palabras o dibujos que representen tecnología y los va anotando alrededor.
- **Estudiantes:** Participan con ideas y aportes, recordando lo aprendido.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué es para ti la tecnología?
- ¿Puedes mencionar un objeto tecnológico que usas todos los días?
- ¿Cómo crees que la tecnología nos ayuda en la vida diaria?

### Retroalimentación:

**Docente:** Escucha las respuestas, destaca las ideas correctas, corrige dudas con ejemplos claros y anima a todos a seguir explorando y preguntando sobre tecnología.

### Transferencia:

**Docente:** Invita a los estudiantes a observar en casa o en la escuela otros objetos tecnológicos y a pensar para qué sirven, para compartirlo en la próxima clase.

### Tarea o reto:

- **Docente dice:** "Tu tarea es buscar un objeto en casa que creas que sea tecnología y contarle a tu familia para qué sirve. En la próxima clase, contaremos lo que descubrieron."

## Evaluación

**Tipo de evaluación:** Diagnóstica en inicio (activación de conocimientos), formativa durante el desarrollo (observación de actividades y participación), sumativa en cierre (mapa mental y reflexión).

### • Criterios de evaluación:

- Define correctamente qué es tecnología con sus propias palabras. (Objetivo 1)
- Identifica y clasifica objetos tecnológicos en imágenes. (Objetivo 2)
- Explica cómo la tecnología facilita tareas o resuelve problemas. (Objetivo 3)
- Produce una representación gráfica con explicación clara de un invento tecnológico. (Objetivo 4)

- **Instrumentos sugeridos:**

- Lista de cotejo para observar participación y respuestas durante actividades.
- Rúbrica sencilla para evaluar dibujo y explicación escrita.
- Observación directa en presentaciones orales y discusiones grupales.

- **Evidencias de aprendizaje:**

- Respuestas orales en la activación y reflexión.
- Listado de objetos clasificados correctamente.
- Dibujo con frase explicativa.
- Participación en grupo y contribuciones al mapa mental.