

Conectados con Conciencia: Explorando el Uso Excesivo del Celular

Tecnología e Informática | Manejo de Información | Aprendizaje Invertido

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria comprendan a profundidad el fenómeno del uso excesivo del celular, identificando sus conceptos básicos, señales de alerta y hábitos asociados. A través de la metodología de Aprendizaje Invertido, los estudiantes llegarán preparados con un video visto en casa, lo que les permitirá aprovechar al máximo la sesión en clase para actividades prácticas, colaborativas y reflexivas.

Los estudiantes analizarán información actualizada presentada por el docente y contenidos periodísticos vinculados, además de participar en un juego interactivo diseñado en Genially que reforzará la comprensión de los riesgos y beneficios del celular. Finalmente, pondrán en práctica su aprendizaje al crear una revista digital con recomendaciones para promover un bienestar digital saludable en la comunidad educativa.

Este tema es sumamente relevante para los adolescentes, ya que el celular es una herramienta central en su vida diaria que influye en su salud, relaciones y rendimiento. El plan conecta el contenido con sus experiencias personales, fomentando un uso más consciente y responsable del celular.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y recordar los conceptos básicos, señales de alerta y hábitos relacionados con el uso excesivo del celular a partir del video visto en casa.
- Comprender y relacionar la información presentada por el docente y el material periodístico con las dinámicas del juego interactivo y las experiencias personales.
- Reflexionar y crear en equipo una revista digital con estrategias y recomendaciones para promover el bienestar digital en la comunidad educativa.

Recursos Necesarios

- Video educativo sobre uso excesivo del celular (previamente visto por los estudiantes en casa, duración aprox. 8 minutos).
- Computadoras o tablets (1 por cada 3-4 estudiantes) con acceso a internet para el juego interactivo en Genially.
- Juego interactivo en Genially sobre señales de alerta y hábitos del uso excesivo del celular.
- Presentación breve en PowerPoint o PDF con datos y noticias actuales sobre el tema.
- Herramientas para creación digital (Google Slides, Canva o similar) para diseñar la revista digital.
- Proyector y bocinas para exposición del docente y visualización grupal.

- Cuaderno o libreta para anotaciones personales.
- Conexión a internet estable.

Requisitos Previos

- Habilidad básica para navegar en internet y usar herramientas digitales (Google Slides/Canva).
- Conocimiento previo sobre la función básica del celular y su uso cotidiano.
- Visualización previa en casa del video educativo asignado.
- Habilidades básicas de trabajo en equipo y comunicación oral.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Iniciar con una conexión directa al tema del uso excesivo del celular, recordando lo aprendido en casa y preparando a los estudiantes para analizar nueva información y actividades interactivas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda e invita a los estudiantes a formar un círculo para participar en una breve dinámica de reflexión. Pregunta: "*¿Qué señales has notado en ti o tus amigos que indican que alguien usa demasiado el celular?*"
- **Estudiantes:** Responden en voz alta o levantando la mano, aportan ejemplos breves. El docente anota en la pizarra o proyector las señales mencionadas para visibilizar ideas previas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso y actual: "*Según estudios recientes, los jóvenes pasan en promedio más de 7 horas diarias en el celular, lo que puede afectar desde el sueño hasta la concentración escolar.*" Luego pregunta: "*¿Creen que esto les ha pasado a ustedes o a alguien que conocen?*"
- **Estudiantes:** Reflexionan brevemente y responden.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy explorarán más a fondo este tema, no solo para conocerlo, sino para aplicar soluciones prácticas que pueden compartir con la escuela.
- **Estudiantes:** Escuchan y muestran interés para continuar con las actividades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Se retomarán los conceptos claves del video visto en casa con una breve exposición del docente apoyada en una presentación. A continuación, los estudiantes participarán en un juego interactivo para aplicar y relacionar el conocimiento, y finalmente se organizarán en equipos para diseñar una revista digital con recomendaciones de bienestar digital.

Actividad 1: Exposición y análisis guiado

- **Objetivo específico:** Comprender y relacionar la información del video con datos actuales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proyecta diapositivas con datos periodísticos, señales de alerta y hábitos asociados al uso excesivo del celular. Hace preguntas para conectar con el video y experiencias personales, por ejemplo: "*¿Qué hábitos mencionados en el video consideran más comunes en su entorno?*"
 - **Estudiantes:** Participan respondiendo y tomando nota en su cuaderno.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Notas individuales y aportaciones orales.
- **Tiempo estimado:** 12 minutos
- **Rol docente:** Facilita discusión, hace preguntas guía, verifica comprensión.

Actividad 2: Juego interactivo en Genially

- **Objetivo específico:** Identificar y recordar señales de alerta y hábitos de uso excesivo del celular.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 3-4 estudiantes y les asigna el acceso al juego en Genially. Explica que el juego presenta situaciones y preguntas para detectar hábitos y señales de alerta. Los estudiantes deben discutir y elegir las respuestas correctas en equipo.
 - **Estudiantes:** Navegan el juego, responden preguntas en grupo y analizan cada escenario.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Resultados del juego y discusión grupal posterior.
- **Tiempo estimado:** 15 minutos
- **Rol docente:** Supervisa, responde dudas, fomenta reflexión con preguntas como: "*¿Por qué creen que esta situación representa un riesgo?*"

Transición:

El docente reúne la atención del grupo y conecta el juego con la siguiente actividad: "*Ahora que reconocemos las señales y hábitos, vamos a crear algo para ayudar a otros a cuidarse usando el celular.*"

Actividad 3: Diseño colaborativo de revista digital

- **Objetivo específico:** Reflexionar y crear una revista digital con recomendaciones para el bienestar digital.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Forma equipos de 4 estudiantes. Explica que deben diseñar una revista digital breve (3-4 páginas) que incluya: señales de alerta, consejos prácticos para un uso saludable del celular, y mensajes motivadores para la comunidad escolar.
- Proporciona acceso a herramientas digitales para diseño (Google Slides o Canva).
- Recuerda que deben repartir tareas y usar la información del video, exposición y juego.
- **Estudiantes:** Trabajan en equipo para crear la revista, dividiendo roles (texto, diseño, revisión).
- **Organización:** Equipos de 4 estudiantes
- **Producto:** Revista digital en formato presentación o PDF.
- **Tiempo estimado:** 13 minutos
- **Rol docente:** Apoya, orienta en la organización, sugiere ideas, asegura que todos participen.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Se les invita a añadir contenido extra en la revista, como infografías o testimonios personales, o a preparar una breve presentación de su revista para compartir con la clase.
- **Para estudiantes que necesitan apoyo:** Se les asigna un compañero tutor dentro del equipo, el docente brinda guía paso a paso, y se les ofrece plantillas prediseñadas para facilitar la elaboración de la revista.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada equipo compartir en plenaria una recomendación clave de su revista digital.
- **Estudiantes:** Exponen brevemente su recomendación y la razón de su importancia.
- Luego, el docente guía la elaboración colectiva de un mapa mental en la pizarra con los principales conceptos y consejos trabajados durante la sesión.

Reflexión metacognitiva:

El docente plantea estas preguntas para que los estudiantes respondan en sus cuadernos:

- ¿Cuáles son las señales de que alguien usa demasiado el celular?
- ¿Cómo puede el uso excesivo del celular afectar tu vida diaria?
- ¿Qué consejo de tu revista digital te parece más útil para ti y por qué?

Retroalimentación:

El docente lee algunas respuestas en voz alta, felicita los aportes acertados, corrige ideas erróneas y destaca la importancia de aplicar lo aprendido.

Transferencia:

El docente invita a los estudiantes a compartir lo aprendido con sus familias y a observar durante la semana sus propios hábitos digitales para poner en práctica las recomendaciones.

Tarea o reto:

Los estudiantes deben realizar un breve registro diario de su uso del celular durante tres días, identificando momentos en que se exceden y aplicando alguna recomendación de la revista para mejorar ese hábito.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Durante la fase de inicio, con la pregunta detonadora sobre señales de uso excesivo.
- **Formativa:** En la fase de desarrollo, mediante la observación de la participación en el juego interactivo y la colaboración en la creación de la revista digital.
- **Sumativa:** En la fase de cierre, a través de la presentación de recomendaciones y la reflexión escrita individual.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y describe correctamente señales de alerta y hábitos asociados al uso excesivo del celular. (Objetivo 1)
- Relaciona información de distintas fuentes para analizar el tema y sus implicaciones. (Objetivo 2)
- Demuestra creatividad y trabajo colaborativo al diseñar una revista digital con recomendaciones claras y pertinentes. (Objetivo 3)
- Participa activamente en discusiones y reflexiones grupales e individuales. (Objetivos 2 y 3)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración en actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar la revista digital considerando contenido, creatividad y claridad.
- Cuestionario breve para capturar respuestas de reflexión metacognitiva.
- Observación directa durante el juego y exposiciones.

Evidencias de aprendizaje:

- Notas y aportaciones en la fase inicial.
- Resultados y respuestas en el juego interactivo de Genially.
- Revista digital creada en equipos.
- Respuestas escritas a las preguntas de reflexión.
- Presentaciones orales de recomendaciones.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Kahoot! (Sustitución)

Implementación: Se puede utilizar Kahoot! para realizar una breve encuesta o cuestionario interactivo sobre señales de uso excesivo del celular que los estudiantes recuerdan del video. Los alumnos responden desde sus dispositivos móviles o computadoras.

Contribución: Esta herramienta sustituye la dinámica tradicional de levantar la mano y permite recopilar respuestas rápidas y visuales, facilitando la activación de conocimientos previos y fomentando la participación activa de todos los estudiantes.

- **Herramienta:** Mentimeter (Aumento)

Implementación: El docente presenta un dato curioso con una pregunta abierta en Mentimeter para que los estudiantes respondan en tiempo real con frases o palabras relacionadas a su experiencia sobre el uso del celular.

Contribución: Mejora la motivación y el enganche al visualizar en vivo las respuestas de sus compañeros, lo que enriquece la reflexión colectiva y prepara para una discusión más profunda.

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Genially para el juego interactivo (Modificación)

Implementación: Aprovechar el juego interactivo ya realizado en Genially para que los estudiantes, en equipos o individualmente, apliquen y relacionen conceptos sobre el uso excesivo del celular mediante actividades lúdicas y evaluativas.

Contribución: Este recurso rediseña la actividad tradicional de evaluación y análisis de contenido, promoviendo la interacción y el aprendizaje activo mediante recursos multimedia y gamificación.

- **Herramienta:** Google Docs con IA integrada (Redefinición)

Implementación: Los equipos utilizan Google Docs para crear la revista digital colaborativamente. Pueden aprovechar funciones de inteligencia artificial, como sugerencias de redacción y corrección ortográfica automática, así como plantillas para diseñar la revista.

Contribución: Permite la co-creación en tiempo real desde distintos dispositivos, incluye asistencia inteligente para mejorar la calidad del contenido y fomenta la creatividad y la reflexión sobre bienestar digital en un formato profesional y accesible.

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Padlet (Aumento)

Implementación: Al finalizar, cada equipo sube un resumen o portada de su revista digital a un muro colaborativo en Padlet para compartir con toda la comunidad educativa.

Contribución: Facilita la visualización y retroalimentación entre pares, amplía el alcance del aprendizaje más allá del aula y fomenta el sentido de comunidad y compromiso con el bienestar digital.

- **Herramienta:** ChatGPT o IA conversacional (Sustitución / Aumento)

Implementación: El docente puede usar ChatGPT para generar preguntas reflexivas finales o para apoyar a los estudiantes con dudas sobre el contenido durante la sesión, respondiendo en tiempo real o preparando materiales de apoyo.

Contribución: Mejora la interacción y personalización del aprendizaje, permitiendo aclarar conceptos y profundizar en temas relevantes sin cambiar la dinámica general, adaptándose a las necesidades del grupo.