

# Explorando la Computación: Seguridad y Comportamiento en la Sala de Cómputo

*Tecnología e Informática | Tecnología | Aprendizaje Colaborativo*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) aprendan las normas básicas de seguridad que deben seguir en la sala de computación, al mismo tiempo que se realiza un diagnóstico inicial de sus conocimientos y comportamientos en el aula de Tecnología. A través de actividades colaborativas y lúdicas, los alumnos descubrirán por qué es importante cuidar los equipos, respetar los espacios y trabajar en equipo para un ambiente seguro y agradable.

El aprendizaje de estas normas no solo garantiza la protección de los equipos y la integridad de los estudiantes, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades sociales y de responsabilidad compartida, esenciales para su formación integral. Además, esta experiencia conecta con la vida diaria de los estudiantes, ya que el uso de la tecnología es cada vez más frecuente en su entorno escolar y familiar, por lo que aprender a usarla de forma segura y respetuosa es fundamental.

El plan utiliza la metodología de Aprendizaje Colaborativo, promoviendo el trabajo en pequeños grupos donde cada estudiante contribuye y aprende de sus compañeros, fortaleciendo así la comprensión y el respeto por las normas de la sala de computación.

## Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y explicar las normas básicas de seguridad en la sala de computación.
- Diagnosticar conocimientos previos sobre el uso y cuidado de los equipos tecnológicos.
- Reconocer la importancia del comportamiento respetuoso y responsable en el aula de computación.
- Colaborar en grupos pequeños para construir un conjunto común de reglas de seguridad y convivencia.
- Reflexionar sobre la aplicación de las normas para mantener un ambiente seguro y ordenado.

## Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops disponibles en la sala (1 por grupo de 3-4 estudiantes).
- Cartulinas blancas (1 por grupo).
- Marcadores de colores (varios para cada grupo).
- Hojas impresas con imágenes de situaciones de riesgo y normas de seguridad (1 juego por grupo).
- Proyector o pantalla para presentación inicial.
- Lista de cotejo para diagnóstico y observación del comportamiento.

- Tarjetas con preguntas para diagnóstico (preparadas por el docente).
- Material audiovisual corto sobre normas de seguridad (video de 3 minutos).

## Requisitos Previos

- Conocimiento básico del aula de computación y su función.
- Habilidad para trabajar en grupo y compartir ideas.
- Experiencia previa mínima con el uso de dispositivos tecnológicos en la escuela.
- Comprensión básica de instrucciones orales y escritas.

## Actividades

### Sesión 1: Conociendo y Diagnóstico de Normas y Comportamiento

#### Fase de Inicio

##### Tiempo estimado:

10 minutos

##### Propósito de la sesión:

**Docente:** Explica que hoy comenzaremos a conocer cómo cuidar la sala de computación y a entender por qué es importante trabajar juntos respetando las normas para cuidar los equipos y aprender mejor.

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

##### Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta en voz alta: “¿Qué cosas creen que debemos cuidar cuando usamos una computadora?”  
“¿Alguna vez han usado una computadora? ¿Qué hicieron para cuidarla?”
- **Estudiantes:** Responden voluntariamente, compartiendo sus ideas.

##### Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: “¿Sabían que una computadora puede dañarse si no la usamos con cuidado? Por ejemplo, si comemos cerca o si la movemos sin permiso, puede dejar de funcionar.”
- Invita a los estudiantes a imaginar que son guardianes de las computadoras y que su trabajo es protegerlas.

##### Contextualización:

**Docente:** Relaciona el cuidado de la computadora con cuidar sus juguetes favoritos en casa y explica que en la escuela también debemos cuidar los materiales para que todos puedan usarlos.

**Estudiantes:** Reflexionan sobre cómo cuidan sus cosas personales y cómo pueden aplicar eso en la sala de computación.

## **Fase de Desarrollo**

### **Tiempo estimado:**

45 minutos

### **Presentación del contenido:**

**Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Explica que en grupos van a explorar y crear las reglas para cuidar la sala de computación usando imágenes y ejemplos. Presenta un video corto (3 minutos) donde se muestran normas básicas de seguridad y buenas prácticas en la sala de computación.

### **Actividad 1: Diagnóstico inicial con tarjetas de preguntas**

- **Objetivo:** Diagnosticar conocimientos previos sobre normas y comportamientos.
- **Instrucciones:**
  - El docente entrega a cada grupo un set de tarjetas con preguntas sencillas (ejemplo: “¿Por qué no debemos comer cerca de la computadora?”, “¿Qué hago si un cable está suelto?”, “¿Puedo mover las computadoras sin permiso?”).
  - Los estudiantes leen las preguntas en voz alta y discuten en grupo cuál creen que es la respuesta correcta.
  - Después, un representante de cada grupo comparte una respuesta con el grupo grande.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Respuestas orales y discusión grupal.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Escuchar respuestas, hacer preguntas guía para aclarar ideas, promover la participación de todos.

### **Actividad 2: Creación de carteles de normas de seguridad**

- **Objetivo:** Identificar y explicar normas básicas de seguridad en la sala de computación.
- **Instrucciones:**
  - Cada grupo recibe una cartulina y marcadores.
  - Con base en lo discutido en la actividad anterior y el video, crean un cartel que contenga 3-4 normas básicas para cuidar la sala de computación.
  - Usan dibujos y palabras para representar las normas.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Cartel grupal con normas ilustradas.
- **Tiempo:** 25 minutos.

- **Rol docente:** Apoyar con ideas, supervisar que todos participen, sugerir ejemplos si es necesario, fomentar el trabajo colaborativo.

### **Diferenciación:**

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden preparar una pequeña presentación oral para explicar su cartel al resto de la clase.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Se les asigna un rol específico sencillo dentro del grupo, como dibujar o escribir palabras clave, y el docente les brinda ayuda individualizada.

### **Transición:**

**Docente:** Invita a los grupos a preparar sus carteles para mostrarlos en la siguiente sesión y explica que ahí reflexionaremos juntos sobre lo aprendido.

### **Fase de Cierre**

#### **Tiempo estimado:**

5 minutos

#### **Síntesis:**

**Docente:** Conduce una breve ronda donde cada estudiante dice una norma importante que aprendió hoy. Puede hacerse en formato “pasa la palabra” para que todos participen.

#### **Reflexión metacognitiva:**

- ¿Por qué es importante seguir las normas en la sala de computación?
- ¿Cómo podemos ayudar a nuestros compañeros a cuidar las computadoras?
- ¿Qué aprendí hoy sobre cómo usar la computadora de forma segura?

#### **Retroalimentación:**

**Docente:** Felicita a los grupos por su esfuerzo y participación, señala aspectos positivos en sus carteles y respuestas, y refuerza la importancia de respetar las normas.

#### **Transferencia:**

**Docente:** Explica que en la siguiente sesión usaremos lo que aprendimos para hacer un compromiso grupal y practicar un buen comportamiento en la sala de computación.

#### **Tarea o reto:**

**Docente:** Pide a los estudiantes que observen en casa alguna regla que se parezca a las normas para cuidar cosas y que piensen cómo aplicarla en la escuela.

## Sesión 2: Construyendo y Practicando Normas de Seguridad

### Fase de Inicio

#### Tiempo estimado:

8 minutos

#### Propósito de la sesión:

**Docente:** Recuerda a los estudiantes que en la sesión pasada aprendieron sobre normas y que hoy trabajaremos en compromisos para cuidar juntos la sala de computación, además de observar comportamientos para mejorar.

#### Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita que los estudiantes muestren sus carteles y expliquen brevemente una norma de su grupo.
- **Estudiantes:** Presentan y escuchan a sus compañeros.

#### Motivación y enganche:

- **Docente:** Propone un reto: “Si todos cumplimos las normas que hoy crearemos, podremos usar la sala de computación sin problemas y divertirnos aprendiendo mucho.”

#### Contextualización:

**Docente:** Relaciona el trabajo colaborativo con el respeto y cuidado de las computadoras, y cómo eso ayuda a que todos puedan aprender mejor.

### Fase de Desarrollo

#### Tiempo estimado:

47 minutos

#### Presentación del contenido:

**Docente:** Explica que juntos elaborarán un cartel final con las normas y compromisos para el buen uso de la sala de computación, y que harán una dramatización para practicar el comportamiento adecuado.

#### Actividad 1: Construcción colectiva de cartel de normas y compromisos

- **Objetivo:** Colaborar para definir y acordar normas y compromisos en la sala de computación.
- **Instrucciones:**
  - Se forman grupos diferentes de 3-4 estudiantes (o los mismos, según preferencia del docente).
  - El docente coloca los carteles de la sesión anterior en un espacio visible.
  - Los estudiantes leen y discuten cuáles normas consideran más importantes y si quieren agregar alguna nueva.
  - En una cartulina grande, el grupo escribe las normas y compromisos que acordaron, con dibujos o símbolos.

- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Cartel grupal con las normas y compromisos definitivos.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la discusión, ayuda a sintetizar ideas, fomenta el consenso y que todos participen.

## Actividad 2: Dramatización de situaciones en la sala de computación

- **Objetivo:** Reconocer comportamientos adecuados e inadecuados y practicar respuestas correctas.
- **Instrucciones:**
  - El docente propone 3 situaciones en tarjetas (ejemplos: “Alguien quiere comer cerca de la computadora”, “Se encuentra un cable suelto”, “Un compañero usa la computadora sin permiso”).
  - Cada grupo elige una situación y prepara una breve dramatización para mostrar qué hacer y qué no hacer.
  - Presentan su dramatización frente a la clase.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Presentación oral y dramatización.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Observa, guía con preguntas, refuerza comportamientos positivos y corrige con respeto.

## Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Pueden ayudar a otros grupos a preparar su dramatización o diseñar un cartel pequeño con consejos de seguridad.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Se les asigna un rol específico dentro del grupo, como narrador o encargado del cartel, con apoyo cercano del docente.

## Transición:

**Docente:** Invita a la clase a sentarse en círculo para hacer un resumen final y compartir lo aprendido.

## Fase de Cierre

### Tiempo estimado:

5 minutos

### Síntesis:

**Docente:** Pide a cada estudiante decir una palabra o frase que resuma lo que significa para ellos cuidar la sala de computación.

### Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me siento cuando todos respetamos las normas en la sala de computación?
- ¿Qué puedo hacer para ayudar a que se cumplan las reglas?

- ¿Por qué es importante trabajar en equipo para cuidar las computadoras?

### **Retroalimentación:**

**Docente:** Elogia la participación activa, destaca el compromiso mostrado en las dramatizaciones y carteles, y enfatiza la importancia de aplicar lo aprendido siempre.

### **Transferencia:**

**Docente:** Anima a los estudiantes a compartir las normas con sus familias y a ser “guardianes de la tecnología” en casa y en la escuela.

### **Tarea o reto:**

**Docente:** Invita a observar en casa cómo cuidan los dispositivos electrónicos y traer una historia para compartir en la próxima clase.

## **Evaluación**

**Tipo de evaluación:** Diagnóstica en la Sesión 1 (actividad con tarjetas de preguntas); Formativa durante ambas sesiones (observación directa, participación en actividades colaborativas, producción de carteles y dramatizaciones); Sumativa al final de la Sesión 2 (reflexión oral y compromiso grupal).

### **Criterios de evaluación:**

- Identifica correctamente normas básicas de seguridad en la sala de computación (Objetivo 1).
- Demuestra conocimientos previos y comprensión sobre el cuidado de equipos (Objetivo 2).
- Participa activamente en grupos mostrando responsabilidad y comportamiento respetuoso (Objetivo 3).
- Colabora para crear un conjunto común de normas y compromisos (Objetivo 4).
- Reflexiona y expresa la importancia de aplicar las normas para un ambiente seguro (Objetivo 5).

**Instrumentos sugeridos:** Lista de cotejo para observación directa de participación y comportamiento, rúbrica sencilla para evaluar carteles y dramatizaciones, autoevaluación verbal durante la reflexión metacognitiva.

**Evidencias de aprendizaje:** Respuestas orales en diagnóstico, carteles elaborados en grupos, dramatizaciones presentadas, participación en discusiones y reflexiones finales.

## **Enriquecimientos**

### **Recomendaciones - Tic\_ia**

#### **Fase de Inicio**

- **Herramienta:** Presentación interactiva con *Genially*

Implementación: Utilizar Genially para crear una presentación visual y atractiva que incluya preguntas interactivas sobre el cuidado de las computadoras. Los estudiantes pueden responder a través de opciones múltiples integradas

en la presentación.

Contribución a objetivos: Facilita la activación de conocimientos previos y la motivación, haciendo más dinámica la explicación inicial sobre normas y cuidado de la sala de cómputo.

Nivel SAMR: Sustitución (la presentación digital reemplaza el método tradicional de explicación oral con apoyo visual estático).

- **Herramienta:** Asistente de IA para educadores (ejemplo: ChatGPT en modo supervisado)

Implementación: El docente puede usar la IA para generar preguntas adicionales o ejemplos sobre el cuidado de computadoras adaptados al nivel de los estudiantes, pudiendo anticipar posibles dudas y enriqueciendo la sesión.

Contribución a objetivos: Apoya la contextualización y preparación del docente para promover una conversación más rica y adaptada, fomentando la reflexión en los estudiantes.

Nivel SAMR: Aumento (la IA mejora la preparación y calidad del contenido sin cambiar la dinámica central).

## Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Video educativo interactivo en *Edpuzzle*

Implementación: Presentar el video corto sobre normas de seguridad cargado en Edpuzzle, donde se insertan preguntas y pausas para discusión en grupo, asegurando la comprensión y participación activa.

Contribución a objetivos: Facilita el diagnóstico de conocimientos previos y promueve la reflexión colaborativa sobre las normas de cuidado en la sala de computación.

Nivel SAMR: Aumento (agrega interactividad al video tradicional y mejora la evaluación formativa).

- **Herramienta:** Aplicación para creación colaborativa de reglas visuales, como *Padlet* o *Google Jamboard*

Implementación: Los grupos crean en equipo un mural digital con imágenes, textos y dibujos que representen las reglas de cuidado de la sala de computación. El docente modera y orienta la actividad.

Contribución a objetivos: Rediseña la actividad tradicional de elaboración de reglas en papel, promoviendo la colaboración digital, creatividad y organización de ideas.

Nivel SAMR: Modificación (transforma la tarea tradicional en una actividad colaborativa digital con recursos multimedia).

## Fase de Cierre

- **Herramienta:** Encuesta interactiva con *Kahoot!* o *Quizizz*

Implementación: Realizar un cuestionario lúdico para repasar las normas aprendidas y evaluar el diagnóstico sobre comportamiento y conocimientos. La interfaz gamificada mantiene la atención y permite al docente obtener resultados inmediatos.

Contribución a objetivos: Refuerza el aprendizaje y permite un diagnóstico rápido del nivel de comprensión y actitudes de los estudiantes respecto a las normas.

Nivel SAMR: Aumento (la evaluación digital mejora la interacción y retroalimentación sin cambiar la esencia del cuestionario).

- **Herramienta:** Asistente de IA para análisis de comportamiento y sugerencias personalizadas (por ejemplo, análisis simple de respuestas con IA)

Implementación: El docente puede usar herramientas de IA para analizar los resultados de las encuestas y tarjetas diagnósticas para identificar patrones de comprensión o áreas de mejora, y adaptar futuras intervenciones pedagógicas.

Contribución a objetivos: Permite un diagnóstico más profundo y personalizado del comportamiento y conocimiento, facilitando la toma de decisiones educativas.

Nivel SAMR: Redefinición (la IA permite crear un análisis y retroalimentación que antes no eran posibles manualmente en el aula).

## **Recomendaciones - Competencias**

### **1. Competencias Cognitivas**

Para estudiantes de primaria (6-11 años) en un tema de computación básica enfocado en normas de seguridad y comportamiento, las competencias cognitivas más adecuadas a desarrollar son:

- **Habilidades Digitales:** Comprender y aplicar normas básicas para el uso adecuado de computadoras.
- **Pensamiento Crítico:** Analizar situaciones relacionadas con el cuidado de los equipos y decidir comportamientos adecuados.
- **Creatividad:** Crear reglas propias a través de la construcción grupal, utilizando imágenes y ejemplos.

#### **Modificaciones específicas:**

- En la actividad grupal para crear reglas, incorporar un momento para que cada grupo explique por qué eligieron cada regla, fomentando el pensamiento crítico.
- Agregar una breve actividad de "¿qué pasaría si...?" donde se planteen escenarios (por ejemplo, "¿Qué sucede si comemos cerca de la computadora?") para que los estudiantes analicen consecuencias.
- Incluir el uso básico de herramientas digitales como crear un cartel digital sencillo (puede ser en papel si no hay computadoras disponibles) para plasmar las reglas usando dibujos y palabras, estimulando la creatividad y habilidades digitales.

#### **Técnicas de facilitación recomendadas para el docente:**

- Uso de preguntas abiertas que inviten a la reflexión y análisis sencillo.
- Dinámicas de aprendizaje activo como role-playing corto para representar situaciones de cuidado o mal uso.
- Refuerzo positivo para respuestas y comportamientos que demuestren comprensión de normas.

### **2. Competencias Interpersonales**

El aprendizaje colaborativo es una excelente oportunidad para desarrollar competencias interpersonales en niños de primaria:

- **Colaboración:** Trabajar en grupos pequeños para crear las reglas fomenta la cooperación y el intercambio de ideas.
- **Comunicación:** Expresar sus ideas y escuchar a los compañeros en la construcción grupal.
- **Conciencia Socioemocional:** Reconocer la importancia de respetar normas para el bienestar de todos y manejar emociones relacionadas con la responsabilidad compartida.

#### **Estrategias de trabajo colaborativo recomendadas:**

- Asignar roles sencillos dentro de cada grupo (por ejemplo: moderador, escriba, portavoz) para que cada estudiante tenga una función clara.
- Promover la escucha activa pidiendo a cada grupo que repita o parafrasee la idea de otro grupo antes de dar su opinión.
- Utilizar técnicas como "el círculo de ideas" donde cada niño aporta una idea sin interrupciones, para asegurar que todos participen.

#### **Puntos de reflexión adaptados al nivel de madurez:**

- ¿Cómo se sienten cuando alguien cuida los materiales de la clase?
- ¿Qué pasa si uno no respeta las reglas? ¿Cómo afecta a los demás?
- ¿Cómo podemos ayudarnos entre todos para cuidar la sala de computación?

### **3. Actitudes y Valores**

El plan permite cultivar actitudes y valores esenciales para el desarrollo integral:

- **Responsabilidad:** Cuidar el equipo y respetar las normas.
- **Curiosidad:** Explorar cómo funcionan las computadoras y por qué es importante el cuidado.
- **Adaptabilidad:** Ajustarse a las reglas del aula y a trabajar en equipo.
- **Mentalidad de Crecimiento:** Entender que el aprendizaje es un proceso y que pueden mejorar su comportamiento con práctica.

#### **Momentos específicos para su desarrollo:**

- *Inicio de la sesión 1:* Reflexión sobre la importancia de cuidar las cosas que queremos.
- *Durante la actividad grupal:* Fomentar la responsabilidad al crear reglas claras y compartidas.
- *Cierre de cada sesión:* Preguntas breves para reflexionar sobre lo aprendido y cómo aplicarlo en el día a día.

#### **Preguntas de reflexión o actividades breves:**

- ¿Por qué es importante ser responsables con las computadoras?
- ¿Qué aprendimos hoy para cuidar mejor nuestra sala de computación?
- Piensa en una situación en la que ayudaste a cuidar algo, ¿cómo te sentiste?

- ¿Cómo podemos ser mejores guardianes de las computadoras la próxima vez?