

Exploradores Seguros: Descubriendo la Computadora y sus Normas

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria (6-11 años) exploren y comprendan los conceptos básicos sobre las computadoras, las normas de seguridad para su uso y realicen un diagnóstico inicial de sus conocimientos. A través de actividades colaborativas, los niños aprenderán a identificar las partes principales del equipo, reconocerán la importancia de cuidar los dispositivos y aplicarán reglas de seguridad para prevenir accidentes o daños. Este aprendizaje es fundamental porque la tecnología está presente en su vida diaria y es necesario que sepan usarla responsablemente para aprovecharla al máximo sin riesgos.

Las actividades en equipo fomentarán la colaboración, la comunicación y la responsabilidad compartida, permitiendo que cada estudiante aporte sus ideas y ayude a sus compañeros. Además, el plan prepara a los niños para futuras clases de informática al establecer una base sólida y promover hábitos seguros desde el inicio.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las partes principales de una computadora y su función básica.
- Reconocer y aplicar normas básicas de seguridad al usar dispositivos tecnológicos.
- Diagnosticar sus conocimientos previos sobre computadoras para orientar su aprendizaje.
- Trabajar en equipo para compartir ideas y resolver actividades relacionadas con la informática.
- Reflexionar sobre la importancia del cuidado y uso responsable de la tecnología en su vida diaria.

Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops (1 por cada grupo de 3-4 estudiantes, si es posible)
- Tarjetas con imágenes y nombres de partes de la computadora (monitor, teclado, ratón, CPU, etc.)
- Carteles o láminas con normas de seguridad para el uso del computador
- Hojas para dibujo y lápices de colores
- Proyector o pantalla para mostrar videos cortos o presentaciones
- Video animado corto sobre seguridad en el uso de computadoras (3-4 minutos)
- Lista de cotejo para observación del trabajo colaborativo
- Ficha de diagnóstico inicial impresa para cada estudiante

Requisitos Previos

- Habilidad básica para escuchar y expresar ideas oralmente.
- Conocimiento previo de lo que es una computadora o haberla visto en casa o en la escuela.
- Experiencia previa en trabajo en equipo y seguir reglas sencillas.

Actividades

Sesión 1: Conociendo nuestra computadora y diagnóstico inicial

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a descubrir qué tanto sabemos sobre la computadora y aprenderemos a identificar sus partes principales para poder usarla mejor y con seguridad.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Quién ha usado una computadora? ¿Para qué la usaron? Hoy vamos a ver qué partes tiene y qué tan seguros somos al usarla."

Estudiantes: Levantan la mano para compartir experiencias breves y responden.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un video corto animado sobre una computadora que cobra vida y explica la importancia de cuidarla y usarla con seguridad.

Contextualización:

Docente: Explica que en casa o la escuela, las computadoras nos ayudan a aprender, jugar y comunicarnos, pero debemos conocerlas bien y respetar ciertas reglas para cuidarlas y evitar accidentes.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Presenta imágenes grandes de las partes principales de la computadora (monitor, teclado, ratón, CPU) y pregunta en grupo: "¿Para qué creen que sirve cada parte?"

Actividad 1: "Arma tu computadora"

- **Objetivo:** Identificar las partes principales de la computadora.

- **Instrucciones:**

- Formar grupos de 3-4 estudiantes.
- Entregar a cada grupo tarjetas con imágenes y nombres de partes de la computadora mezcladas.
- El grupo debe ordenar las tarjetas para formar la computadora completa y decir en voz alta para qué sirve cada parte.

- **Organización:** Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

- **Producto:** Tarjetas ordenadas correctamente y explicación oral grupal.

- **Tiempo:** 20 minutos

- **Rol del docente:** Observar la interacción, hacer preguntas guía como "¿Qué parte usas para escribir?" o "¿Cuál es la pantalla?", y apoyar a los grupos que tengan dudas.

Actividad 2: Diagnóstico divertido "¿Qué sé de computadoras?"

- **Objetivo:** Diagnosticar conocimientos previos sobre computadoras.

- **Instrucciones:**

- Cada estudiante recibe una ficha con preguntas e imágenes para responder (por ejemplo: señalar la parte que es el ratón, marcar sí o no si sabe para qué sirve el teclado, etc.)
- Los estudiantes trabajan individualmente y luego comparten en parejas sus respuestas para discutirlos.

- **Organización:** Individual y luego en parejas

- **Producto:** Ficha de diagnóstico completada.

- **Tiempo:** 15 minutos

- **Rol del docente:** Recoger fichas para analizar y durante la revisión en parejas, escucha las dudas y refuerza conceptos con preguntas simples.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: se les asigna dibujar una computadora con las partes que recuerden y colorearlas.
- Para estudiantes que requieren apoyo: el docente les ayuda con ejemplos visuales y explicaciones sencillas durante las actividades grupales.

Transición:

Docente: "Ahora que sabemos cómo es una computadora y qué partes tiene, en la próxima sesión aprenderemos a usarla con cuidado y a respetar las normas de seguridad para que todos estemos protegidos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Realizar en plenaria un breve resumen oral: "¿Cuáles son las partes de la computadora que aprendimos hoy?" y "¿Por qué es importante conocerlas?"

Reflexión metacognitiva:

Preguntar a los estudiantes:

- ¿Qué parte de la computadora te pareció más interesante hoy?
- ¿Cómo crees que podrías cuidar la computadora cuando la usas?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación, corrige ideas erróneas suavemente y destaca el trabajo en equipo.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a observar en casa la computadora familiar y pensar en las partes que aprendieron para comentarlo en la siguiente clase.

Sesión 2: Aprendiendo las normas de seguridad para usar la computadora

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy conoceremos reglas importantes para usar la computadora sin riesgo y cuidar nuestro cuerpo y el equipo.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué cosas creen que debemos hacer para estar seguros cuando usamos la computadora?"

Estudiantes: Comparten ideas en voz alta.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un cuento breve sobre un niño que no siguió normas y tuvo un accidente con la computadora.

Contextualización:

Docente: Explica cómo seguir reglas nos ayuda a evitar accidentes y cuidar nuestra salud y los equipos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Muestra carteles con las principales normas de seguridad, por ejemplo: mantener limpia la zona, no comer ni beber cerca, usar la silla correctamente, descansar la vista, etc.

Actividad 1: "Normas en acción"

- **Objetivo:** Reconocer y aplicar normas básicas de seguridad al usar la computadora.
- **Instrucciones:**
 - Dividir en grupos de 3-4 estudiantes.
 - Entregar a cada grupo una lista con situaciones (por ejemplo: "Comes mientras usas la computadora", "Te acercas mucho a la pantalla", "El cable está en el suelo").
 - El grupo debe decidir si la situación es segura o no y decir qué hacer para corregirla.
 - Después, cada grupo presenta su situación y solución al resto.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Presentación oral y lista de normas aplicadas.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar la discusión, hacer preguntas para guiar el razonamiento y apoyar con ejemplos.

Actividad 2: "Crea tu cartel de seguridad"

- **Objetivo:** Expresar de forma creativa las normas de seguridad para compartirlas con la comunidad escolar.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, dibujar un cartel con una o dos normas importantes para cuidar la computadora y la seguridad personal.
 - Usar colores y dibujos claros y atractivos.
 - Preparar una frase corta para explicar su cartel.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Cartel grupal y explicación oral breve.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar, fomentar la creatividad y ayudar a expresar ideas claras.

Diferenciación:

- Quienes terminan antes pueden ilustrar una norma adicional en su cuaderno.
- Apoyo adicional para estudiantes con dificultades para expresarse, el docente les ayuda a organizar ideas y usar dibujos.

Transición:

Docente: "En la próxima sesión pondremos en práctica todo lo aprendido y reflexionaremos sobre cómo trabajamos juntos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Preguntar en conjunto: "¿Cuál fue la norma de seguridad más importante que aprendimos hoy?" y "¿Por qué debemos seguirla?"

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué norma de seguridad te parece más fácil de seguir y cuál te cuesta más?
- ¿Cómo podemos ayudar a otros para que usen la computadora de forma segura?

Retroalimentación:

Docente: Elogia las ideas compartidas y refuerza la importancia de cuidar la salud y el equipo.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a practicar estas normas en casa y contar en la próxima clase qué les pareció.

Sesión 3: Trabajando en equipo y reflexionando sobre nuestro aprendizaje

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a compartir lo que aprendimos y a trabajar juntos para aplicar todo en una actividad final que muestre nuestro conocimiento y cuidado.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué recuerdan sobre las partes de la computadora y las normas de seguridad?"

Estudiantes: Responden y conversan en grupos.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un ejemplo de cartel colectivo hecho por niños y cuenta que ellos también pueden crear uno para la escuela.

Contextualización:

Docente: Explica que trabajando juntos pueden crear un mensaje que ayude a todos a usar la tecnología de forma segura.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: "Mapa mental colaborativo"

- **Objetivo:** Organizar y sintetizar conocimientos sobre computadoras y normas de seguridad.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, crear un mapa mental en una cartulina grande con dibujos y palabras clave que incluyan partes de la computadora y normas de seguridad.
 - Discutir y decidir juntos qué información es importante.
- **Organización:** Grupos pequeños
- **Producto:** Mapa mental grupal.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar la discusión, preguntar "¿Por qué es importante esta parte?" o "¿Qué pasa si no seguimos esta norma?", y apoyar la organización de ideas.

Actividad 2: Presentación y reflexión grupal

- **Objetivo:** Compartir aprendizajes y reflexionar sobre el trabajo en equipo y el cuidado de la tecnología.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su mapa mental al resto de la clase y explica las partes y normas que eligieron.
 - El grupo escucha con respeto a sus compañeros y puede hacer preguntas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral grupal.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Moderar, promover escucha activa y reforzar conceptos clave.

Diferenciación:

- Algunos estudiantes pueden apoyar dibujando mientras otros explican.
- Para quienes necesitan más apoyo, el docente ayuda a preparar ideas y frases simples para la presentación.

Transición:

Docente: "Para terminar, vamos a ver cómo nos fue trabajando en equipo y qué aprendimos sobre la computadora y la seguridad."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Realizar una ronda rápida donde cada estudiante dice una cosa nueva que aprendió y una norma que seguirá siempre.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendimos sobre la computadora que no sabíamos antes?
- ¿Por qué es importante trabajar en equipo para aprender y cuidar la tecnología?
- ¿Cómo podemos usar estas normas fuera de la escuela, en casa o con amigos?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el esfuerzo grupal, destaca la mejora en el conocimiento y el respeto a las normas.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a compartir lo aprendido con sus familias y a cuidar la tecnología en todos lados.

Tarea o reto:

Observar en casa o en otro lugar donde haya una computadora y contar qué normas de seguridad se cumplen y cuáles podrían mejorar.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Sesión 1 durante la ficha de diagnóstico individual.
- Formativa: Durante las actividades colaborativas en las tres sesiones, observando participación, aplicación de normas y trabajo en equipo.
- Sumativa: En la sesión 3 con la presentación del mapa mental y la reflexión grupal.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las partes principales de la computadora (Objetivo 1).
- Reconoce y explica normas básicas de seguridad para el uso del computador (Objetivo 2).
- Participa activamente y colabora en equipo para resolver actividades (Objetivo 4).
- Reflexiona sobre la importancia del cuidado y uso responsable de la tecnología (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar participación y colaboración durante actividades grupales.
- Revisión de fichas de diagnóstico para conocer conocimientos previos.
- Rúbrica simple para evaluar presentaciones grupales (claridad, contenido, trabajo en equipo).
- Autoevaluación y coevaluación guiadas con preguntas sencillas para que los estudiantes evalúen su propio aprendizaje y el de sus compañeros.

Evidencias de aprendizaje:

- Fichas de diagnóstico completadas.
- Tarjetas ordenadas correctamente en la actividad "Arma tu computadora".
- Carteles y mapas mentales de normas de seguridad elaborados en grupo.
- Presentaciones orales y participaciones en discusiones y reflexiones.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para "Exploradores Seguros: Descubriendo la Computadora y sus Normas"

Para trabajar los temas de diagnóstico, normas de seguridad y conocimientos básicos de la computadora con estudiantes de primaria (6-11 años) en tres sesiones de una hora cada una, a través de la metodología de Aprendizaje Colaborativo, se proponen los siguientes ejemplos prácticos y casos de estudio:

Sesión 1: Diagnóstico y Conocimiento Básico de la Computadora

- **Ejemplo práctico - “Descubriendo las partes de la computadora”:**

- Los estudiantes, organizados en equipos de 3 o 4, reciben imágenes o piezas de una computadora (monitor, teclado, mouse, CPU, parlantes) para armar un cartel o mural que muestre las partes principales.
- Cada grupo comenta para qué sirve cada parte y comparten con la clase.
- El docente guía la reflexión para que los niños comprendan las funciones básicas de cada componente.

- **Caso de estudio - “¿Qué pasa si falta una parte?”:**

- Se plantea un escenario: “Si el teclado no funciona, ¿qué podemos hacer?” o “¿Qué pasa si no encendemos la computadora correctamente?”
- Los grupos discuten posibles consecuencias y soluciones, fomentando el diálogo y la colaboración.

Sesión 2: Normas de Seguridad con la Computadora

- **Ejemplo práctico - “Creando el cartel de normas de seguridad”:**

- En equipos, los estudiantes elaboran un cartel con dibujos y frases sencillas sobre normas básicas como no comer cerca de la computadora, desconectar correctamente, cuidar los cables, y sentarse bien.
- Luego, cada equipo presenta su cartel y se seleccionan las normas más importantes para la clase.

- **Caso de estudio - “Situaciones de riesgo”:**

- Se entregan tarjetas con situaciones problemáticas (por ejemplo: “Dejo el cable del mouse en el piso y alguien puede tropezar”, “Como mientras uso la computadora y se derrama agua”) y los grupos deben analizar qué está mal y cómo evitarlo.

Sesión 3: Aplicación y Revisión Colaborativa

- **Ejemplo práctico - “Juego de roles: Exploradores seguros”:**

- Divididos en grupos, los estudiantes representan pequeñas escenas donde aplican las normas aprendidas (por ejemplo, cómo encender la computadora correctamente, cómo sentarse para cuidar la espalda, cómo desconectar con cuidado).

- Después, los grupos comentan qué normas aplicaron y por qué son importantes.

- **Caso de estudio - “Mi espacio de trabajo seguro”:**

- Los estudiantes, en equipos, observan un dibujo o foto de una estación de trabajo con computadora y deben identificar qué está bien y qué debe corregirse para que sea seguro.
- Luego, proponen mejoras y las comparten con el grupo.

Conexión con los Objetivos de Aprendizaje

- Estos ejemplos y casos fomentan el conocimiento práctico de las partes y funciones básicas de la computadora.
- Promueven la identificación y aplicación de normas de seguridad, desarrollando conciencia y hábitos responsables.
- El trabajo en equipos estimula la colaboración, comunicación y aprendizaje mutuo, pilares de la metodología de Aprendizaje Colaborativo.
- La variedad de actividades permite adaptar el contenido al nivel y contexto de los estudiantes, manteniendo el interés y facilitando la comprensión.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Estas tareas están diseñadas para ser realizadas en grupos pequeños, fomentando la colaboración entre estudiantes y asegurando que se cumplan los objetivos de aprendizaje del plan "Exploradores Seguros: Descubriendo la Computadora y sus Normas". Cada tarea tiene instrucciones claras, tiempo estimado, producto esperado y conexión con los objetivos.

Sesión	Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Relacionado
Sesión 1	Explorando las Partes de la Computadora	• Formen grupos de 4 estudiantes. • Reciban imágenes o piezas reales de partes básicas de una computadora (monitor, teclado, mouse, CPU). • Juntos, identifiquen y nombren cada parte. • Completen un afiche grupal con dibujos y etiquetas de las partes.	45 minutos	Afiche grupal con dibujos y nombres de las partes básicas de la computadora	Reconocer las partes básicas de la computadora.

Sesión 2	Normas de Seguridad en el Uso del Computador	• En grupos, lean una lista sencilla de normas básicas de seguridad al usar la computadora. • Discútanlas y seleccionen las 5 más importantes según ustedes. • Creen un cartel grupal con esas normas usando dibujos y palabras sencillas. • Preparar una pequeña presentación para compartir con la clase.	50 minutos	Cartel de normas de seguridad y presentación grupal corta	Identificar y aplicar normas básicas de seguridad al usar la computadora.
Sesión 3	Juego de Roles: Exploradores Seguros	• Cada grupo recibe una situación relacionada con el uso seguro de la computadora (por ejemplo, cómo sentarse, qué hacer si hay un problema eléctrico, etc.). • Preparan un pequeño dramatizado para mostrar la situación y la solución segura. • Presentan su dramatizado al resto de la clase. • Al final, reflexionan juntos sobre lo aprendido.	60 minutos	Dramatizado grupal y reflexión compartida	Aplicar normas de seguridad y resolver situaciones comunes al usar la computadora.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mi Primer Encuentro con la Computadora"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Que los estudiantes reconozcan y compartan lo que ya saben sobre las computadoras y las normas básicas de seguridad al usarlas, preparando el terreno para los nuevos aprendizajes.

Materiales:

- Pizarrón o rotafolio
- Marcadores de colores

- Tarjetas o papelitos para respuestas rápidas (opcional)

Procedimiento:

1. **Inicio - Preguntas para reflexionar (3 minutos):** El docente invita a los estudiantes a pensar en la computadora y les plantea preguntas sencillas, tales como:
 - ¿Alguna vez han usado una computadora? ¿Para qué?
 - ¿Saben qué partes tiene una computadora?
 - ¿Qué creen que debemos hacer para usarla de manera segura?
2. **Compartir en parejas (3 minutos):** Los estudiantes se agrupan en parejas para conversar brevemente sobre sus respuestas y experiencias con la computadora y las normas de seguridad que conocen o creen que existen.
3. **Plenario y registro (2 minutos):** Cada pareja comparte una idea o experiencia en voz alta. El docente anota en el pizarrón o rotafolio las respuestas más comunes o interesantes, organizándolas en dos columnas: "¿Qué sabemos sobre la computadora?" y "¿Qué sabemos sobre normas de seguridad?".

Conexión con los objetivos de aprendizaje:

Esta actividad permite que los niños expresen y reconozcan su conocimiento previo, fomentando la reflexión y el interés. Además, al compartir y escuchar a sus compañeros, practican habilidades sociales propias del aprendizaje colaborativo y se preparan para aprender de manera conjunta sobre las normas de seguridad y los elementos básicos de la computadora.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Participación Activa	Participa con entusiasmo, aporta ideas y responde a preguntas con claridad.	Participa cuando se le invita, responde a preguntas con ayuda y aporta alguna idea.	Poco participación, responde solo con monosílabos o permanece en silencio.
Disposición para el Aprendizaje	Muestra interés evidente, presta atención y sigue instrucciones sin dificultad.	Muestra interés moderado, presta atención la mayoría del tiempo y sigue instrucciones con recordatorios.	Se distrae con facilidad, no sigue instrucciones y muestra poco interés.
Colaboración con Compañeros	Escucha y respeta turnos, ayuda a sus compañeros y trabaja en equipo con actitud positiva.	Escucha y respeta la mayoría de las veces, participa en equipo con algo de apoyo del docente.	No respeta turnos, interrumpe o no coopera con los demás.

Criterios	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Respeto a las Normas de Seguridad	Demuestra comprensión y cumple todas las normas básicas de seguridad en el aula de informática.	Generalmente sigue las normas de seguridad con algunas indicaciones del docente.	No sigue las normas de seguridad y requiere intervención constante.

Indicaciones para el docente: Durante la fase de inicio, observe a los estudiantes en actividades grupales y discusiones. Registre evidencias de cada criterio para apoyar la evaluación formativa y ajustar la enseñanza según sea necesario.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje

Plan de clase: Exploradores Seguros: Descubriendo la Computadora y sus Normas

Área: Tecnología e Informática

Nivel: Primaria (6-11 años)

Duración: 3 sesiones de 1 hora cada una

Criterios	Avanzado (4)	Intermedio (3)	Básico (2)	Inicial (1)
Identificación de partes básicas de la computadora	Reconoce correctamente todas las partes principales (monitor, teclado, mouse, CPU) y explica su función con ejemplos claros.	Reconoce la mayoría de las partes principales y puede describir algunas funciones básicas.	Reconoce algunas partes pero confunde funciones o no las explica con claridad.	No logra identificar las partes principales o las confunde completamente.
Comprensión y aplicación de normas de seguridad	Explica y aplica todas las normas de seguridad al usar la computadora de forma responsable durante las actividades.	Conoce las normas principales y las sigue la mayoría del tiempo con recordatorios mínimos.	Conoce algunas normas pero las aplica de forma inconsistente o requiere recordatorios frecuentes.	No conoce ni aplica las normas de seguridad, mostrando riesgo durante el uso del equipo.

Criterios	Avanzado (4)	Intermedio (3)	Básico (2)	Inicial (1)
Participación y colaboración en actividades grupales	Participa activamente, escucha a sus compañeros y contribuye con ideas para resolver problemas o compartir conocimientos.	Participa y coopera con el equipo, aunque con poca iniciativa para liderar o aportar ideas nuevas.	Participa poco y solo cuando se le solicita; muestra dificultad para trabajar en equipo.	No participa ni coopera en las actividades grupales, dificulta el trabajo en equipo.
Expresión oral y comunicación de ideas	Comunica sus ideas y respuestas con claridad, utilizando vocabulario adecuado y ejemplos relacionados con la computadora y normas.	Se expresa de forma comprensible, aunque con vocabulario simple y pocas ideas desarrolladas.	Se comunica con dificultad, con respuestas breves o poco relacionadas con el tema.	No logra expresar sus ideas o se muestra inseguro para hablar en grupo.

Observación: Esta rúbrica está diseñada para ser utilizada en cada sesión para monitorear el progreso del estudiante hacia los objetivos del plan, fomentando la retroalimentación oportuna y el refuerzo positivo dentro del marco del Aprendizaje Colaborativo.