

La cultura de la paz en la escuela

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

Este curso de Tecnología está diseñado para estudiantes de 11 a 12 años y busca desarrollar habilidades tecnológicas básicas, pensamiento crítico, creatividad y ciudadanía digital mediante proyectos prácticos que conectan la tecnología con valores cívicos y convivencia pacífica en la escuela. La enseñanza se fundamenta en experiencias de aprendizaje activas, trabajo en equipo y reflexión ética. En cada unidad se proponen desafíos concretos con un enfoque práctico: identificar problemas, proponer soluciones tecnológicas simples y evaluar su impacto. En la Unidad 3: Propuesta de proyecto tecnológico para promover la paz en la escuela, los estudiantes diseñarán una propuesta de proyecto tecnológico sencillo (por ejemplo, cartel digital, video corto o infografía) orientado a promover la paz en la escuela. Se trabajarán objetivos, público, medios y un plan de acción básico. Además, los estudiantes deben identificar el formato adecuado para el proyecto y sus componentes (objetivos, público y medios), planificar recursos, cronograma y roles del equipo para la realización del proyecto, y elaborar, presentar y reflexionar sobre el impacto, la ética y la sostenibilidad del proyecto. La unidad promueve habilidades de comunicación visual, gestión de proyectos y reflexión ética, al tiempo que ofrece espacios para la evaluación entre pares y la retroalimentación del docente. A lo largo del curso, se enfatizará la seguridad digital, el respeto por la diversidad y la responsabilidad en el uso de la información y las imágenes. La evaluación combina productos finales, presentaciones orales y reflexiones escritas, promoviendo la mejora continua y la autonomía del estudiante. Este enfoque gradual permite a los alumnos pasar de ideas a soluciones tangibles, fortaleciendo su capacidad para aplicar lo aprendido en contextos reales y fomentar un entorno escolar más pacífico.

Competencias

- Pensamiento computacional y creatividad para diseñar soluciones tecnológicas simples orientadas a la convivencia pacífica.
- Alfabetización digital y manejo básico de herramientas para crear carteles, videos e infografías.
- Comunicación efectiva y trabajo en equipo: planificación, roles, coordinación y expresión de ideas.
- Ética, ciudadanía digital y responsabilidad: reflexión sobre impactos, privacidad, derechos y sostenibilidad.
- Gestión de proyectos: identificar formato, definir objetivos, público y medios; construir cronogramas y planes de acción.
- Evaluación y reflexión crítica: presentar resultados y analizar beneficios, límites y mejoras futuras.

Requerimientos

- Estudiantes de 11 a 12 años, con interés en tecnología y convivencia escolar.
- Acceso a un ordenador o dispositivo móvil con conexión a Internet.

- Herramientas básicas para la creación de contenidos (carteles digitales, videos o infografías) o acceso a versiones gratuitas en línea.
- Trabajo en equipos de 3 a 4 estudiantes para la Unidad 3, con roles definidos y calendario de actividades.
- Comprensión de normas de seguridad y ética digital, y apertura a compartir avances y recibir retroalimentación.
- Participación activa en sesiones de clase y entrega de entregables dentro de los plazos establecidos.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Conceptos clave de la cultura de la paz y su relación con el uso responsable de la tecnología en la escuela

Objetivos de Aprendizaje

- Definir conceptos clave: cultura de paz, resolución pacífica de conflictos, respeto, empatía y ciudadanía digital.
- Analizar ejemplos de uso responsable de tecnología en situaciones escolares.
- Clasificar prácticas que favorecen una convivencia pacífica en el entorno digital y presencial.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Cultura de la paz y convivencia escolar. Descripción: conceptos básicos y su importancia en la vida diaria.
2. Tema 2: Uso responsable de la tecnología en la escuela. Descripción: normas y buenas prácticas en dispositivos, redes y plataformas.
3. Tema 3: Resolución de conflictos y ciudadanía digital. Descripción: estrategias de resolución pacífica y comunicación no violenta en entornos digitales.

Actividades

- **Actividad 1: Explorando conceptos clave** En parejas, definen los conceptos de cultura de paz, empatía y ciudadanía digital y comparten ejemplos de convivencia pacífica en la escuela. Puntos clave: identificar conceptos, relacionarlos con comportamientos diarios. Aprendizajes: comprensión de conceptos y su relevancia en la vida escolar.
- **Actividad 2: Debate guiado sobre normas digitales** Discusión estructurada sobre normas de uso de la tecnología en la escuela, con roles rotativos y apoyo del docente para moderar. Puntos clave: reglas, responsabilidad, consecuencias. Aprendizajes: distinguir normas y responsabilidades individuales y colectivas.
- **Actividad 3: Clasificación de prácticas positivas** En grupos, crean una cartelera con prácticas de uso responsable y convivencia digital, citando ejemplos reales de situaciones en la escuela. Aprendizajes: aplicar conceptos a contextos reales y proponer acciones concretas.

Evaluación

- Rúbrica de comprensión de conceptos: identificar y explicar correctamente al menos 3 conceptos clave (40%).
- Participación en debates y actividades (20%).
- Actividad de reflexión y aplicación (20%).
- Presentación de la cartelera de prácticas responsables (20%).

Unidad 2: Unidad 2: Comunicación respetuosa facilitada por la tecnología y prevención de conflictos entre compañeros

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar herramientas y prácticas de comunicación digital respetuosa (netiqueta, tono, lenguaje inclusivo).
- Analizar casos de conflicto en entornos escolares y proponer soluciones mediadas por tecnología.
- Practicar la redacción de mensajes para mantener un tono respetuoso y responsable.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Netiqueta y comunicación en línea. Descripción: normas de cortesía, claridad y respeto al interactuar digitalmente.
2. Tema 2: Herramientas para diálogo y mediación en la escuela. Descripción: foros, chats moderados, comentarios constructivos y mediación digital.
3. Tema 3: Casos de conflicto y propuestas de acción tecnológica. Descripción: análisis de situaciones reales y solución mediante prácticas digitales responsables.

Actividades

- **Actividad 1: Taller de netiqueta** Los estudiantes revisan ejemplos de mensajes y redes escolares, identifican errores y reformulan mensajes en tono respetuoso. Puntos clave: claridad, empatía, evitando conflictos. Aprendizajes: aplicar netiqueta en distintos contextos digitales.
- **Actividad 2: Simulación de diálogo mediado** En parejas o grupos pequeños, practican diálogos online para resolver un malentendido, con un moderador. Puntos clave: escucha activa, reencuadre, soluciones colaborativas. Aprendizajes: resolver conflictos de forma constructiva.
- **Actividad 3: Análisis de casos** Estudian casos breves de conflictos escolares y proponen una respuesta tecnológica y humana adecuada. Aprendizajes: identificar señales de conflicto y diseñar acciones preventivas.

Evaluación

- Capacidad para identificar y aplicar netiqueta en mensajes (30%).
- Participación y desempeño en la simulación de diálogo (25%).
- Análisis de casos y propuestas de solución (25%).
- Redacción de un breve mensaje respetuoso evaluado con una rúbrica (20%).

Unidad 3: Unidad 3: Propuesta de proyecto tecnológico para promover la paz en la escuela

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar el formato adecuado para el proyecto y sus componentes (objetivos, público y medios).
- Planificar recursos, cronograma y roles del equipo para la realización del proyecto.
- Elaborar, presentar y reflexionar sobre el impacto, la ética y la sostenibilidad del proyecto.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Diseño de un proyecto tecnológico para la paz. Descripción: selección de formato y objetivos claros.
2. Tema 2: Planificación, recursos y cronograma. Descripción: roles, materiales, tiempos y riesgos.
3. Tema 3: Producción, evaluación y difusión. Descripción: creación del cartel/video/infografía, valoración del impacto y difusión responsable.

Actividades

- **Actividad 1: Lluvia de ideas y selección de formato** En equipo, generan ideas y deciden si producirán un cartel digital, un video corto o una infografía para promover la paz. Puntos clave: intereses del público, mensajes clave, formato elegido. Aprendizajes: toma de decisiones y justificación de la elección.
- **Actividad 2: Planificación del proyecto** Elaboran un plan con objetivos, público, canales de difusión, recursos y cronograma. Puntos clave: roles, tiempos y presupuesto mínimo. Aprendizajes: gestión de proyectos a corto plazo.
- **Actividad 3: Producción y revisión** Creación del material (cartel, video o infografía) y revisión entre pares para mejoras. Puntos clave: claridad del mensaje, diseño responsable y ética. Aprendizajes: competencia creativa y revisión crítica.
- **Actividad 4: Presentación y reflexión final** Presentan el proyecto ante la clase y reflexionan sobre su impacto y aprendizaje. Aprendizajes: comunicación efectiva y reflexión ética.

Evaluación

- Claridad y pertinencia del proyecto (25%).
- Plan de trabajo y asignación de roles (20%).
- Calidad del material producido (25%).
- Presentación y reflexión sobre impacto y ética (20%).
- Participación y cumplimiento de plazos (10%).