

Relacion entre la tecnología y la relacion con el ser humano y la sociedad

Ciencias Sociales | Historia

Descripción del Curso

Unidad 3 de Historia, destinada a estudiantes de 13 a 14 años. Esta unidad aborda los desafíos éticos y la ciudadanía digital en el mundo actual, con énfasis en la privacidad, la seguridad, la desinformación y el uso responsable de la inteligencia artificial. A lo largo de las sesiones se trabajan habilidades para pensar críticamente, proteger la información personal y actuar con responsabilidad en entornos digitales. El objetivo es desarrollar una ciudadanía digital responsable para enfrentar desafíos como la privacidad, la seguridad, la desinformación y el uso ético de la IA. Especifica que se busca que los estudiantes:

- Explicar conceptos básicos de privacidad y seguridad en entornos digitales (datos, contraseñas, configuraciones de seguridad).
- Evaluar críticamente información en línea y distinguir entre fuentes confiables y no confiables.
- Proponer acciones y hábitos para un uso ético de la tecnología y una convivencia digital respetuosa.

Competencias

- Comprender conceptos clave de ciudadanía digital, privacidad y seguridad para aplicarlos en situaciones reales.
- Analizar críticamente información en Internet y distinguir fuentes confiables de las no confiables.
- Tomar decisiones éticas y responsables en el uso de tecnologías y de la inteligencia artificial.
- Participar de forma respetuosa y colaborativa en comunidades digitales, promoviendo un entorno seguro.
- Proponer prácticas y hábitos que protejan la información personal y la de otros.

Requerimientos

- Acceso a un dispositivo con conexión a Internet y a herramientas o plataformas utilizadas por la escuela.
- Participación activa en discusiones, debates y actividades prácticas sobre ciudadanía digital.
- Lecturas y análisis de materiales relacionados con privacidad, seguridad y desinformación.
- Compromiso para aplicar prácticas seguras y respetuosas en el uso de tecnología y redes.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Tecnología y ser humano

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar ejemplos de tecnologías que amplían las capacidades humanas (herramientas, dispositivos, prótesis, apps de salud, transporte, etc.).
- Explicar cómo la tecnología influye en las relaciones interpersonales y en la forma de comunicarse.
- Analizar de qué manera la tecnología satisface necesidades básicas y qué retos genera (tiempo, atención, dependencia).

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: La tecnología como extensión de las capacidades humanas

Descripción corta: La tecnología amplía lo que podemos hacer, aumentando nuestras habilidades y permitiendo lograr cosas que serían difíciles sin ella.

2. Tema 2: Tecnología y necesidades básicas

Descripción corta: Cómo dispositivos y sistemas tecnológicos satisfacen necesidades como comunicación, salud, transporte y seguridad.

3. Tema 3: Tecnología, hábitos y relaciones

Descripción corta: Cómo la tecnología modifica rutinas, atención, vínculos familiares y amistades.

Actividades

- **Actividad 1: Descubriendo extensiones** - Descripción breve: Los estudiantes identificarán objetos y tecnologías que amplían las capacidades humanas en su vida diaria y clasificarán ejemplos en categorías (comunicación, movilidad, salud, aprendizaje).

- Punto clave 1: Observación de objetos tecnológicos cotidianos.
- Punto clave 2: Identificación de la capacidad ampliada que ofrece cada objeto.

Conclusión: Comprender cómo la tecnología facilita acciones y crea nuevas posibilidades en la vida diaria.

- **Actividad 2: Mapa de necesidades cubiertas por tecnología** - Descripción breve: En parejas, diseñarán un mapa de necesidades básicas y conectarán tecnologías que las satisfacen (comunicación, salud, educación, transporte).

- Punto clave 1: Reconocer necesidades humanas fundamentales.
- Punto clave 2: Asociar tecnologías a cada necesidad.

Conclusión: Visualizar la relación entre necesidades y soluciones tecnológicas en la comunidad escolar y familiar.

- **Actividad 3: Historia de un objeto tecnológico** - Descripción breve: Creación de una línea de tiempo corta sobre la evolución de un objeto cotidiano (por ejemplo, teléfono) y su impacto en la comunicación y en las relaciones.

- Punto clave 1: Analizar cambios a lo largo del tiempo.
- Punto clave 2: Identificar efectos positivos y posibles costos sociales.

Conclusión: Comprender el ritmo del cambio tecnológico y sus efectos en las relaciones humanas.

- **Actividad 4: Proyecto corto de diseño tecnológico para una necesidad** - Descripción breve: En equipos, proponen una solución tecnológica sencilla para una necesidad de la escuela o la comunidad y presentan un prototipo o maqueta.

- Punto clave 1: Enfoque basado en resolución de problemas.
- Punto clave 2: Presentación de la idea y reflexión ética básica.

Conclusión: Aplicar conceptos de la unidad para proponer soluciones reales y practicar trabajo en equipo.

Evaluación

La evaluación se alinea con el Objetivo General y los Objetivos Específicos:

- Participación y reflexión en clase (formativa): aparece en las actividades diarias y en la discusión de casos.
- Producto final del proyecto corto (sumativa): diseño y presentación de una solución tecnológica para una necesidad real, evaluando criterio de utilidad, viabilidad y reflexión ética básica.
- Cuestionario corto o rúbrica de comprensión al cierre de la unidad (formativa y sumativa): verificar comprensión de conceptos clave sobre tecnología como extensión, necesidad y hábitos.

Unidad 2: Unidad 2: Tecnología, sociedad y cultura

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar efectos positivos y negativos de la tecnología en la vida de la comunidad.
- Examinar cambios culturales provocados por tecnologías (comunicación, consumo, educación, ocio).
- Analizar dilemas éticos básicos asociados al uso de tecnología en sociedad (privacidad, equidad en acceso, seguridad).

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Tecnología y comunicación en la sociedad

Descripción corta: Las herramientas digitales influyen en cómo nos comunicamos, nos presentamos y compartimos información.

2. Tema 2: Trabajo, educación y cultura digital

Descripción corta: Plataformas, aulas virtuales y entornos laborales modifican la forma de aprender y trabajar, así como las normas culturales.

3. Tema 3: Valores y convivencia en la era digital

Descripción corta: La tecnología plantea preguntas sobre normas, respeto, responsabilidad y ciudadanía digital.

Actividades

- **Actividad 1: Debate sobre redes y convivencia** - Descripción breve: En equipos, debatirán sobre el impacto de redes sociales en la vida cotidiana y las relaciones interpersonales.

- Punto clave 1: Identificar beneficios y riesgos de la interacción digital.
- Punto clave 2: Practicar argumentación respetuosa y escucha activa.

Conclusión: Comprender cómo la tecnología modela normas sociales y hábitos de comunicación.

- **Actividad 2: Análisis de casos de tecnología y empleo** - Descripción breve: Se analizarán casos simples de cambios en trabajo y aprendizaje (por ejemplo, plataformas de aprendizaje, automatización básica) y se discutirán efectos en la comunidad.

- Punto clave 1: Identificar cambios en roles, flexibilidad y acceso.
- Punto clave 2: Evaluar beneficios y posibles desigualdades.

Conclusión: Valoración crítica de cómo la tecnología modifica prácticas en la escuela y la comunidad.

- **Actividad 3: Mural de valores y normas digitales** - Descripción breve: Creación de un mural que recoja valores como honestidad, respeto y responsabilidad en el uso de tecnología.

- Punto clave 1: Definir valores clave para la vida digital.
- Punto clave 2: Elaborar compromisos personales y grupales.

Conclusión: Visualizar compromisos y normas que favorecen convivencia positiva en entornos digitales.

- **Actividad 4: Guía para uso responsable de tecnología** - Descripción breve: En grupos, elaborarán una guía corta de buenas prácticas para la escuela, incluyendo reglas de seguridad, manejo de información y ética digital.

- Punto clave 1: Elaboración de reglas claras y fáciles de aplicar.
- Punto clave 2: Presentación de la guía a la clase.

Conclusión: Fomento de un aprendizaje autónomo y responsable en entornos tecnológicos.

Evaluación

La evaluación se alinea con el Objetivo General y los Objetivos Específicos:

- Participación en debates y actividades de clase (formativa): valoración de argumentación, reflexión y uso responsable de lenguaje digital.
- Producto final (sumativa): guía de uso responsable para la escuela y breve presentación oral, evaluando claridad, relevancia cultural y viabilidad.
- Actividad de verificación de conceptos (formativa): breve cuestionario o actividad de correlación de ideas sobre cambios culturales y ética digital.

Unidad 3: Unidad 3: Desafíos éticos y ciudadanía digital

Objetivos de Aprendizaje

- Explicar conceptos básicos de privacidad y seguridad en entornos digitales (datos, contraseñas, configuraciones de seguridad).
- Evaluar críticamente información en línea y distinguir between fuentes confiables y no confiables.
- Proponer acciones y hábitos para un uso ético de la tecnología y una convivencia digital respetuosa.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Privacidad y seguridad digital

Descripción corta: Proteger la información personal y entender qué datos compartimos en Internet.

2. Tema 2: Desinformación y pensamiento crítico

Descripción corta: Aprender a verificar noticias y fuentes para evitar creer o difundir información engañosa.

3. Tema 3: Inteligencia artificial y ética

Descripción corta: Reflexionar sobre decisiones algorítmicas, sesgos y responsabilidad en tecnologías con IA.

Actividades

- **Actividad 1: Caso de privacidad y permisos** - Descripción breve: Analizar aplicaciones comunes y sus permisos, discutiendo qué datos se comparten y por qué.

- Punto clave 1: Identificar tipo de datos solicitados.
- Punto clave 2: Evaluar necesidad y riesgos.

Conclusión: Comprender la importancia de proteger la información personal y configurar opciones de privacidad.

- **Actividad 2: Verificación de noticias** - Descripción breve: En grupos, verificar la veracidad de un par de noticias o publicaciones utilizando criterios básicos de verificación.

- Punto clave 1: Verificar fuente y fecha.
- Punto clave 2: Buscar evidencia independiente.

Conclusión: Desarrollar habilidades de pensamiento crítico ante la información en línea.

- **Actividad 3: Debate sobre IA y ética** - Descripción breve: Debatir sobre un escenario en el que una IA toma decisiones en un entorno escolar o comunitario.

- Punto clave 1: Identificar dilemas éticos y sesgos posibles.
- Punto clave 2: Proponer principios de uso responsable.

Conclusión: Comprender la responsabilidad humana en decisiones algorítmicas y la importancia de la ética tecnológica.

- **Actividad 4: Plan de hábitos digitales seguros** - Descripción breve: Elaborar un plan personal de buenas prácticas de seguridad y convivencia digital (contraseñas, uso responsable de dispositivos, respeto en línea).

- Punto clave 1: Crear hábitos sostenibles y realistas.
- Punto clave 2: Compartir recomendaciones con la clase.

Conclusión: Fomentar una conducta digital responsable y ética en la vida diaria.

Evaluación

La evaluación se orienta a los Objetivos Generales y Específicos de la unidad:

- Evaluación de comprensión y aplicación de conceptos (formativa): participación en debates, ejercicios de verificación y análisis de casos.
- Proyecto final (sumativa): creación de una guía práctica de ciudadanía digital que integre privacidad, seguridad y ética en IA, con una breve presentación.
- Cuestionario de cierre (formativo): preguntas cortas sobre privacidad, seguridad, desinformación y ética tecnológica.