

Planificación de una clase de 60 minutos sobre desarrollo e innovación comunitaria

Tecnología e Informática | Tecnología

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes de 11 a 12 años y aborda la interacción entre tecnología, innovación y las mejoras que estas pueden generar en la vida diaria de la comunidad. En particular, la Unidad 2 se centra en comprender cómo las herramientas tecnológicas y las ideas innovadoras se traducen en beneficios observables para las personas en su entorno inmediato. A lo largo de la unidad, los alumnos analizarán ejemplos reales de innovaciones que han mejorado hábitos y servicios en comunidades cercanas o extrapolables, y trabajarán en la creación de una propuesta de proyecto comunitario que emplee tecnología para lograr una mejora concreta y visible en la vida cotidiana. El aprendizaje será práctico y participativo: observar casos, discutir ideas, diseñar soluciones simples y presentar propuestas. Se fomentarán habilidades como el razonamiento crítico, la creatividad y la capacidad de trabajar en equipo, con un enfoque en la aplicación de conceptos tecnológicos a situaciones reales y cercanas al alumnado. Al finalizar la unidad, los estudiantes podrán describir de forma clara la relación entre tecnología e innovación, identificar ejemplos de mejoras en su entorno y proponer soluciones viables que utilicen herramientas tecnológicas simples, respetando normas de seguridad y ética digital.

Competencias

- Comprender y explicar la relación entre tecnología, innovación y mejoras en la vida diaria de la comunidad.
- Analizar ejemplos reales de innovaciones y describir su impacto en las personas y en el entorno.
- Diseñar y proponer una solución tecnológica simple para una mejora específica de la comunidad.
- Desarrollar habilidades de investigación, razonamiento crítico y resolución de problemas aplicados al entorno local.
- Trabajar en equipo, escuchar ideas de otros y comunicar ideas de manera clara y persuasiva.
- Construir prototipos básicos y presentar resultados de forma oral y escrita.
- Aplicar normas de seguridad y ética en el uso de tecnologías.

Requerimientos

- Materiales básicos: cuaderno, lápiz, colores, regla, etc.; según disponibilidad, dispositivo con acceso a internet para algunas actividades.
- Participación activa en debates, actividades prácticas y trabajo en equipo.
- Elaboración y entrega de una propuesta de proyecto comunitario sencillo, en formato claro y dentro del plazo establecido.

- Preparación de presentaciones orales o escritas para compartir ideas y resultados.
- Compromiso con normas de convivencia y uso responsable de la tecnología y de la información.
- Lectura y análisis de casos o ejemplos de innovaciones relevantes para su comunidad.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Desarrollo comunitario e innovación - conceptos y tecnologías al servicio de la comunidad

Objetivos de Aprendizaje

- Explicar qué es desarrollo comunitario y qué significa innovación en el contexto local.
- Identificar y describir al menos 3 conceptos clave (participación, cooperación, sostenibilidad) y dar ejemplos de tecnología simple que apoye a la comunidad.
- Analizar un ejemplo de tecnología simple y describir cómo ayuda a resolver una necesidad de la comunidad.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Desarrollo comunitario y conceptos clave

Breve descripción de este tema: qué es desarrollo comunitario, participación ciudadana y su importancia para las comunidades.

1. Participación ciudadana
2. Cooperación comunitaria
3. Sostenibilidad y equidad

2. Tema 2: Innovación y tecnología al servicio de la comunidad

Breve descripción de este tema: qué entendemos por innovación y cómo la tecnología puede facilitar soluciones comunitarias.

1. Qué es innovación
2. Tecnología como facilitador
3. Identificación de necesidades y oportunidades

3. Tema 3: Ejemplos simples de tecnología que apoyan a la comunidad

Breve descripción de este tema: ejemplos prácticos de herramientas de baja complejidad que benefician a la comunidad.

1. Apps y servicios de comunicación para comunidades
2. Soluciones de iluminación, seguridad y acceso a información
3. Proyectos de bajo costo y fácil implementación

Actividades

- **Actividad 1: Mapa de la comunidad** - Descripción: En parejas, dibujan un mapa del barrio y señalan necesidades detectadas. Identifican actores clave y posibles recursos. Puntos clave: observación, empatía, identificación de problemáticas. Aprendizajes: reconocer áreas de oportunidad y entender el marco del desarrollo comunitario.
- **Actividad 2: Debate corto sobre innovación** - Descripción: En grupos, discuten qué es innovación y cómo una idea puede transformar una situación cotidiana en la comunidad. Puntos clave: pensamiento crítico, comunicación y escucha activa. Aprendizajes: entender la relación entre innovación y mejoras tangibles.
- **Actividad 3: Propuesta de tecnología simple** - Descripción: En equipos, plantean una solución tecnológica básica para una necesidad identificada. Puntos clave: ideación, viabilidad, impacto. Aprendizajes: aplicar conceptos a una propuesta concreta y razonada.
- **Actividad 4: Presentación de ideas** - Descripción: Cada equipo presenta su propuesta y recibe retroalimentación de la clase. Puntos clave: comunicación oral, uso de ejemplos simples, valoración de ideas ajenas. Aprendizajes: síntesis y defensa de propuestas con lenguaje claro.

Evaluación

- Identificación de conceptos clave y ejemplos (rúbrica de conceptos): 40%
- Presentación y defensa de la propuesta tecnológica: 30%
- Participación y trabajo en equipo durante las actividades: 20%
- Cuestionario corto de conceptos al final de la unidad: 10%

Unidad 2: Unidad 2: Tecnología, innovación y mejoras en la vida diaria de la comunidad

Objetivos de Aprendizaje

- Explicar cómo la tecnología y la innovación se vinculan con mejoras concretas en la vida diaria.
- Analizar ejemplos reales de innovaciones en la comunidad o en otras comunidades y describir su impacto.
- Diseñar una propuesta de proyecto comunitario sencillo que utilice tecnología para una mejora específica.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Tecnología en la vida diaria

Breve descripción: cómo la tecnología simplifica tareas, facilita la comunicación y promueve la seguridad y la salud en el hogar y la escuela.

1. Acceso a información y educación
2. Salud y seguridad en el entorno cotidiano
3. Transporte, comunicación y eficiencia

2. Tema 2: Innovación en proyectos comunitarios

Breve descripción: cómo identificar necesidades, diseñar soluciones y ponerlas en práctica en la comunidad.

1. Identificación de necesidades
2. Diseño de soluciones simples
3. Implementación y seguimiento

3. Tema 3: Evaluación de impactos y sostenibilidad

Breve descripción: medir resultados, entender factores de sostenibilidad y comunicar impactos a la comunidad.

1. Medición de resultados y evidencia
2. Sostenibilidad y costos a largo plazo
3. Comunicación de resultados a diferentes públicos

Actividades

- **Actividad 1: Observación de tecnología en la vida diaria** - Descripción: Análisis en grupo de herramientas tecnológicas usadas en casa o en la escuela. Debaten cómo mejoran la vida diaria y qué mejoras podrían hacerse. Aprendizajes: identificar beneficios y limitaciones de tecnologías simples.
- **Actividad 2: Micro-proyecto de innovación comunitaria** - Descripción: En equipos, identifican una necesidad comunitaria y diseñan una solución tecnológica simple para cubrirla. Puntos clave: definición del problema, propuesta técnica, viabilidad y impacto. Aprendizajes: aplicar innovación a un contexto real.
- **Actividad 3: Análisis de impacto** - Descripción: Simulan la recopilación de datos antes y después de una intervención, discuten indicadores de éxito. Aprendizajes: comprensión de evaluación y evidencia de mejoras.
- **Actividad 4: Presentación final del proyecto** - Descripción: Exposición de la propuesta, explicación del uso de tecnología y proyección de beneficios para la comunidad. Aprendizajes: comunicar ideas con claridad y defender decisiones basadas en datos.

Evaluación

- Relación entre tecnología, innovación y mejoras (rúbrica de comprensión): 40%
- Proyecto de innovación con propuesta tecnológica (presentación y viabilidad): 30%
- Evaluación de impactos y uso de evidencia (seguimiento y datos): 20%
- Participación y trabajo en equipo durante las actividades: 10%