

c r e o

Sugerido para 12 a 14 años



**Transformar la
experiencia educativa**



Plan lector CREO

HUMANIZACIÓN DEL USO DE LA TECNOLOGÍA
Sugerencias didácticas





HUMANIZACIÓN DEL USO DE LA TECNOLOGÍA

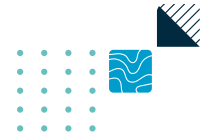
Sugerencias didácticas

Introducción

Hoy en día, algunas prácticas sociales, como la conversación y el juego, se han trasladado a dinámicas digitales, lo que ha tenido impacto en cómo las nuevas generaciones establecen sus interacciones. Muchas actividades giran alrededor de las tecnologías y de los dispositivos inteligentes como teléfonos celulares y tabletas.

Del mismo modo, muchas tareas que antes requerían trabajo manual se atienden con soluciones tecnológicas que han traído confort y mejor aprovechamiento del tiempo libre, pero también han generado dependencia.

Las comunidades escolares tienen la obligación de generar conciencia para que se logre **humanizar el uso de la tecnología**. En el ambiente escolar se viven muchas oportunidades para tomar conciencia de la responsabilidad que implica el uso de la tecnología y del valor de las experiencias de interacción social que nos conectan con otras personas y con el entorno. En este sentido, la literatura es un buen instrumento para abrir la puerta a muchas reflexiones y contenidos que nutren nuestro imaginario y nuestras emociones.



1. Actividades iniciales (15 minutos cada una)

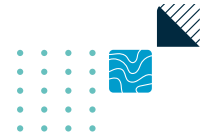
a. Aspectos de la obra que llamaron la atención

Propicie un espacio en el que los estudiantes dialoguen en torno a aspectos relacionados con el contenido de la obra literaria trabajada. Puede hacerlo a partir de estos enunciados que se proponen.

- Relación del título con el contenido del libro.
- Nombres de los personajes del libro.
- Personaje con el que se sienten identificados y por qué.
- Momentos en los cuales los personajes del libro usaron aparatos o dispositivos electrónicos.
- Valores que pueden extraerse de las acciones de los personajes.
- Manera como los personajes del libro se relacionan con los dispositivos electrónicos.
- Aspectos del libro con los que se sintieron identificados y por qué.
- Propuesta de otro final para la obra literaria.

b. Relación de la obra literaria con aspectos de la vida personal

Pida a los estudiantes que dibujen el celular que cada uno usa. Luego, indíqueles que escriban al lado del dibujo los usos que le dan a este dispositivo. Invítelos a compartir en pequeños grupos lo que escribieron.



2. Actividades nucleares

a. Reflexiones sobre el comportamiento de los personajes (15 minutos)

Pida a los estudiantes que elaboren un listado de las acciones negativas de los personajes. Luego, motívelos para que compartan y expliquen las razones por las que consideran que esas acciones son negativas.

b. Juego de roles con los personajes del texto (20 minutos)

Cada estudiante deberá elegir un personaje que desee personificar. Indíqueles que preparen un monólogo breve para que todos los estudiantes de la clase aprecien las principales acciones de ese personaje.

c. Trabajo de un valor o una situación relacionados con la humanización del uso de la tecnología (15 minutos para cada actividad)

UNA LETRA

Invite a los estudiantes a realizar un juego de adivinar. Cada uno, a su turno, deberá mencionar la letra inicial de un dispositivo tecnológico o aparato electrónico para que el resto del grupo adivine de cuál se trata. Si el grupo no lograra identificar el aparato, podrá proporcionar algunas pistas.

COMUNICACIÓN POR MEDIO DE MENSAJES DE TEXTO

Proponga a los estudiantes que respondan las siguientes preguntas en grupo y que, luego, socialicen sus respuestas.

- ¿Con qué frecuencia se comunican con sus amigos por medio de mensajes de texto?
- ¿Qué consideran más importante: el contacto presencial con las personas o entablar lazos por medio de mensajes de texto? ¿Por qué?

LOS USOS DEL ORDENADOR Y LOS RIESGOS QUE IMPLICAN

Entregue a cada estudiante una hoja de color y pídale que grafique los usos frecuentes que hacen del ordenador. Cuando hayan realizado el dibujo, invítelos a que piensen en los riesgos y en los beneficios que implica cada uno de esos usos.

LA COPIA DE INTERNET

Dialogue con los estudiantes acerca de las implicaciones del plagio o copia de internet. Luego, pídale que respondan las siguientes preguntas.

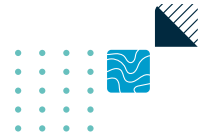
¿Por qué les parece que plagiar o copiar contenido de internet, sin mencionar la fuente, es un delito? A pesar de saber que no está bien hacerlo, ¿harían copia de material de internet? ¿Por qué?

JUEGOS EN LÍNEA

Pida a los estudiantes que conformen grupos de cuatro integrantes para que recuerden los momentos de la obra literaria en los que el personaje disfruta de juegos en línea. Después, propóngales que hablen espontáneamente sobre los videojuegos que les gusta jugar.

JUEGOS PARA PROMOVER LA LECTURA

Los juegos digitales pueden ser una herramienta útil para promover habilidades como la lectura. Motive a los estudiantes para que imaginen un juego que permita mejorar la comprensión lectora. Permita que cada uno exprese la idea que tiene y tome nota de estos datos que pueden resultar útiles para proyectos futuros.



3. Reflexión final (15 minutos)

Invite a los estudiantes a reunirse en un espacio abierto de la institución. Propicie un momento para que identifiquen los valores esenciales para el buen uso de los aparatos y dispositivos electrónicos que han analizado durante el trabajo de estos días.

Para finalizar, invítelos a responder estas preguntas, desde su propio punto de vista: ¿Qué significó para ellos la lectura de la obra, respecto del principio de humanización en el uso de la tecnología? ¿Creen que hay situaciones de su vida cotidiana que podrían modificar, con respecto al uso de la tecnología?