

c r e o

Sugerido para 9 a 11 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

Es innegable la presencia que tienen las nuevas tecnologías en la vida de las personas. El crecimiento de las redes sociales, el acceso a internet y la posibilidad de tener un dispositivo resultan bastante extendidas en las sociedades modernas. Para muchos, es difícil concebir la cotidianidad sin esos dispositivos que nos hacen la vida más fácil.

Por esa presencia desbordante resulta necesario emprender acciones que contribuyan a la **humanización del uso de la tecnología**, de manera que estas alternativas no afecten nuestra capacidad de interactuar con otras personas y de realizar actividades que nos acerquen a experiencias emocionales y creativas.

Hoy, más que nunca, las personas deben hacer una apuesta por preservar los rasgos que fortalecen a la humanidad. En este sentido, la literatura aporta enormes posibilidades para construir reflexiones sobre nuestra esencia y nutre muchísimas destrezas que permiten explorarnos interiormente, que nos abren conexiones con el lenguaje y espacios simbólicos que alimentan nuestra imaginación. Muchas historias nos acercan a personajes y universos culturales que enfatizan nuestra conexión con el mundo.



## 1. Actividades iniciales

### a. Aspectos de la obra que llamaron la atención (20 minutos)

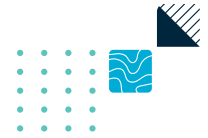
Registre en el pizarrón o la pizarra los siguientes enunciados.

- Nombre de los personajes que participan en la obra literaria y características físicas y psicológicas de cada uno.
- Dispositivos y aparatos electrónicos que usan los personajes del libro.
- Papel que juegan los dispositivos electrónicos en la vida de los personajes.
- Aspectos que más les llamaron la atención de la obra.
- Enseñanzas que les quedan después de haber leído el libro.

Pida a los estudiantes que se enumeren del 1 a 5; asigne a cada uno, según el número que le correspondió, uno de los enunciados. Invite a algunos estudiantes a que expongan sus respuestas frente a sus compañeros.

### b. Relación de la obra literaria con aspectos de la vida personal (15 minutos)

Invite a los estudiantes a completar la información del siguiente cuadro. Después de unos minutos, permítales que se reúnan en parejas para que compartan y dialoguen sobre la información que registraron.



SITUACIONES DE LA OBRA LITERARIA QUE SE RELACIONAN CON LA VIDA DEL ESTUDIANTE	MANERA COMO SE DESARROLLAN ESTAS ACCIONES EN LA VIDA DEL ESTUDIANTE

## 2. Actividades nucleares

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

Plantee a los estudiantes estas preguntas: ¿Con cuáles comportamientos de los personajes del libro se identifican? ¿Cuáles son las razones? Pídeles que escriban las respuestas en una hoja y motívelos a compartir lo que registraron.

### b. Juego de roles con los personajes del libro (15 minutos)

Pida a los estudiantes que conformen grupos de cinco e invítelos a que hagan un programa de televisión en el que presenten a los personajes del libro leído, por ejemplo, a través de una entrevista imaginaria, una biografía del personaje o un juego creativo. Cada grupo deberá organizar una presentación breve de la actividad que preparó.



### **c. Trabajo de un valor o una situación relacionados con la humanización del uso de la tecnología (20 minutos para cada actividad)**

Seleccione algunas de las actividades que se proponen a continuación para desarrollar con los estudiantes. Estas actividades buscan generar conciencia acerca del uso adecuado de los aparatos y dispositivos electrónicos; además, algunas invitan a reflexionar sobre la importancia de privilegiar relaciones que posibiliten el encuentro cercano con los otros.

#### **LOS APARATOS Y LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS**

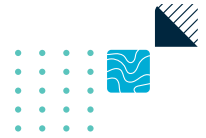
Prepare, con anterioridad, algunas palabras clave que estén relacionadas con los aparatos electrónicos conocidos por los estudiantes. Nombre a un moderador que se encargue de dirigir la actividad. Este moderador debe dar pistas sobre los aparatos. Quien crea tener la respuesta correcta pedirá la palabra. Si su respuesta es correcta, ganará un punto. Ganará el juego quien más puntos acumule.

#### **AUSENCIA DE ENCUENTRO CON LOS OTROS POR EXCESO DE CONEXIÓN**

Entregue a cada estudiante una hoja de papel e invítelos a hacer una ilustración que muestre la realidad que cada uno vive, en cuanto a las relaciones y al uso de aparatos y dispositivos electrónicos. Fije estos trabajos en una de las paredes del salón formando un mural. Permita que todos los miembros del grupo vean los trabajos realizados por los compañeros.

#### **DISFRUTAR LA COMPAÑÍA DE LOS AMIGOS**

Prepare una presentación con diapositivas alusivas a la amistad y a momentos de compartir con amigos. Luego, formule a los estudiantes las siguientes preguntas: ¿Privilegian los encuentros cercanos que les permiten compartir la vida con los amigos? ¿Prefieren las relaciones mediadas por la virtualidad? ¿Por qué razones?



---

Luego, motive a los estudiantes para que compartan en familia las reflexiones que realizaron durante el desarrollo de esta actividad.

### CONTENIDO DE SERIES Y PROGRAMAS DE TELEVISIÓN

Invite a los estudiantes a nombrar las series y los programas de televisión que ven con más frecuencia. Pídales que elijan alguno que quieran recomendar a un amigo. Invítelos para que escriban una carta que entusiasme al amigo a ver el programa o la serie que ellos consideran su favorita.

### 3. Reflexión final (15 minutos)

Pida a algunos estudiantes que comenten qué reflexiones pudieron realizar a partir de la obra que leyeron. Luego, invítelos a escribir su reflexión en una hoja y que la hagan extensiva a sus familiares y amigos como forma de contribuir con la humanización en el uso de la tecnología.