

¿Cuál es tu TIC?

NIVEL PRIMARIO

Palabras clave: TICs (información y comunicación), ¿qué son?, ¿para qué las usamos?, ventajas y riesgos.

Internet, celulares y computadoras, están presentes en nuestras vidas (y en el aula) constantemente, pero... ¿cómo podemos iniciar con los chicos una reflexión sobre estas tecnologías?

Aquí les proponemos algunas ideas.



Para Pensar

Para diferenciar este espacio de trabajo del resto de las tareas escolares les proponemos que se sienten en círculo, esto favorecerá el diálogo y la predisposición al juego. Una vez que estén todos ubicados, les contaremos a los chicos que vamos a dedicar algunos momentos a pensar sobre cómo usamos las tecnologías.

Para comenzar escribiremos la palabra TIC en el pizarrón y les preguntaremos si la conocen. Podemos darle la pista de que cada letra representa una palabra. Una vez que hayamos definido los tres términos les sugerimos que le pidan ejemplos a los chicos de cada una de las palabras: ¿qué tecnologías conocen?, ¿qué informaciones buscan o producen?, ¿con quién y cómo se comunican? A medida que van surgiendo respuestas, vayan anotándolas debajo de cada término.

TECNOLOGÍAS

Celular
TV
Computadora
Tablet
Play
Wii

INFORMACIÓN

Google
Diarios
Direcciones
Tareas
Videos

COMUNICACIÓN

Mails a mi familia
Fotos con mis amigos
Chat con mis amigos
Mensajitos

Para entrar en calor: luego, asignamos a cada estudiante una de las palabras y comenzamos a relatar una historia en la que estas palabras vayan apareciendo. A medida que la palabra que se le asignó es nombrada, cada uno debe cambiarse de lugar; al escuchar la palabra TIC, todo el grado debe moverse.

Variante: puede pedírsele a los chicos que sean ellos quienes cuenten la historia bajo el lema "lo que hice el fin de semana".



Para Jugar

Memotest

Para este juego habrá que dividir al curso en equipos de no más de 6 jugadores cada uno. Se colocan en el centro (y boca abajo) las siguientes piezas:

Por turnos los equipos deberán girar dos fichas hasta encontrar el par igual. ¡Pero ojo! Para obtenerlas deberán explicar qué significa el símbolo y/o para qué sirve esa acción. Una vez concluido el partido, cada equipo deberá elegir uno de los pares y pensar una situación (hipotética o que haya sucedido) en la que se haya generado algún problema, mal entendido o situación “complicada” relacionada con esa acción. Si se animan pueden representarla.

Para finalizar, comentar entre todos: ¿cuáles son sus TIC preferidas y para qué las utilizan?, ¿cuáles de las funciones que representan las fichas son las que más usan?, ¿qué ventajas o facilidades les brindan?, ¿qué problemas les pueden traer?, ¿qué apareció en las situaciones que representaron?, ¿son situaciones reales o exageradas?



Para Participar

Panel “las dos caras de la moneda”

Por último, les proponemos hacer un panel que sintetice lo conversado en este encuentro. Para ello, los alumnos pueden realizar una encuesta a otros chicos y chicas de la escuela preguntándoles:

¿para qué los ayuda la tecnología? ¿Qué problema les trajo la tecnología?

Con todas las respuestas los chicos podrán elaborar una cartelera para el aula.