

Vota con los pies

Los estudiantes se ubican físicamente en el aula para mostrar si prefieren tecnologías antiguas o nuevas. Al moverse, debatir y explicar sus elecciones, los estudiantes comparan herramientas analógicas y digitales, consideran ventajas y desventajas, y practican el desacuerdo respetuoso. La actividad refuerza el aprendizaje previo sobre la evolución tecnológica, a la vez que aumenta la participación mediante el movimiento.

 TIPO DE ACTIVIDAD Debate · Aprendizaje experiencial	 DURACIÓN 20–25 min	 PARTICIPACIÓN Toda la clase · Grupos pequeños
--	---	--

OBJETIVOS

Al final de esta actividad, los estudiantes podrán:

- Comparar tecnologías antiguas y nuevas y explicar sus preferencias
- Identificar ventajas y desventajas de diferentes herramientas
- Practicar cómo expresar opiniones y escuchar a los demás
- Participar en una discusión cooperativa mediante el movimiento y el debate

MATERIALES

- Hojas de trabajo completadas de emparejamiento Analógico vs. digital (Ver 3.1 - Evolución de la tecnología)
- Etiquetas o letreros opcionales para ANTIGUO, CENTRO, NUEVO
- Cuentas o estrellas opcionales como premios para el debate
- Papel para póster y marcadores opcionales
- Espacio despejado en el aula para moverse
- Temporizador o campana para las transiciones (*opcional*)

PROCEDIMIENTO

APERTURA

1. Confirme que los estudiantes hayan completado la hoja de trabajo de emparejamiento Analógico vs. digital.
2. Pida a los estudiantes que saquen y revisen brevemente sus emparejamientos.
3. Explique el propósito de la actividad: “Ahora vamos a compartir nuestras opiniones sobre las tecnologías antiguas y nuevas.”
4. Enfatice que no hay respuestas correctas o incorrectas.

ANTES DE LA ACTIVIDAD

3-5 minutos

1. Dirija una breve discusión con toda la clase sobre si las nuevas tecnologías siempre son mejores.
2. Pregunte en qué son buenas las tecnologías antiguas y qué podría perderse al actualizarse.
3. Seleccione un par de tecnologías, como máquina de escribir frente a computadora portátil o caballo y carreta frente a automóvil.
4. Invite a los estudiantes a nombrar ventajas y desventajas de cada opción.
5. Haga una votación rápida a mano alzada para conocer la preferencia inicial.

Objetivo en palabras del estudiante

- “Mostrar qué tecnología prefiero y explicar por qué.”

ACTIVIDAD

10-15 minutos

Preparación

1. Designe tres zonas físicas en el aula etiquetadas como ANTIGUO, CENTRO y NUEVO.
2. Asegúrese de que los límites estén claros y de que se comprendan las reglas de movimiento.

Modelo

1. Demuestre el proceso usando un ejemplo sencillo, como carta frente a correo electrónico.
2. Modele cómo moverse hacia un lado y dar una breve explicación.
3. Refuerce la escucha respetuosa y el desacuerdo respetuoso.

Realización

1. Lea en voz alta un par de tecnologías.
2. Haga una cuenta regresiva claramente y diga “YA”.
3. Los estudiantes se mueven a ANTIGUO, NUEVO o CENTRO según su preferencia.
4. Invite a uno o dos estudiantes de cada lado a explicar su elección.
5. Fomente el desacuerdo respetuoso y el razonamiento.
6. Pida a todos los estudiantes que regresen al CENTRO.
7. Repita con nuevos pares de tecnologías durante cuatro a seis rondas o mientras el interés se mantenga alto.

Punto de control

1. Observe si los estudiantes pueden dar razones más allá de simples declaraciones de preferencia.
2. Haga una pausa para aclarar malentendidos sobre las tecnologías cuando sea necesario.

Reflexión

- Pregunte si alguien cambió de opinión después de escuchar a los demás.
- Pregunte qué par de tecnologías fue el más difícil de elegir.
- Refuerce que distintas preferencias pueden seguir siendo válidas.

SEGUIMIENTO

3-5 minutos

- Repase que la tecnología cambia con el tiempo y responde a diferentes necesidades.
- Enfatique que tanto las herramientas antiguas como las nuevas tienen fortalezas.
- Conecte la discusión con futuras lecciones sobre innovación y adaptación.

Las extensiones opcionales incluyen debates breves, argumentos asignados o crear una gráfica de votación de la clase.

CIERRE

2 minutos

1. Pida a los estudiantes que regresen a sus asientos.
2. Retire los letreros y restablezca la distribución del aula.
3. Agradezca a los estudiantes por su participación respetuosa.
4. Mensaje final para los estudiantes: “Toda tecnología tiene su momento y su lugar, y lo que importa es cómo pensamos sobre nuestras herramientas y cómo las usamos.”

NOTAS

- Use esta lección para fomentar el pensamiento crítico *sin juzgar*
- Equilibre la diversión y la concentración: fomente la actividad física mientras mantiene el orden en el aula
- Considere usar imágenes reales o impresas de los objetos para apoyar a los estudiantes visuales
- Esta actividad también puede servir como transición hacia una lección futura sobre *innovación, cambio a lo largo del tiempo, o cómo las personas se adaptan a nuevas herramientas*

Manejo del aula

- Haga cumplir las normas de movimiento seguro y los límites claros
- Preste atención a los estudiantes más callados e invítelos a hablar

Extensiones y actividades de relleno

- Gráfica de barras visual de las preferencias de la clase
- Reflexión en el diario sobre la tecnología favorita
- En lugar de elegir, asigne a los estudiantes una tecnología para argumentar *a favor*
- Cree una gráfica de barras o un cartel de la clase

Diferenciación

- Estudiantes más jóvenes: menos rondas y explicaciones más sencillas.
- Estudiantes mayores: invite a 1 o 2 voluntarios de cada lado a “defender” su elección
- Estudiantes de inglés como segunda lengua/accesibilidad: apoyos visuales, modelado e iniciadores de oraciones.
- Seguridad: Seguridad: no correr y reglas de movimiento claras.