

# UNIDAD DIDACTICA SEXTO TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA SEGUNDO PERIODO 2026



## 1. Diseñadores de Juegos de Mesa



**Temática:** Diseño de juegos

**Descripción:**

Los estudiantes trabajan en grupos para crear un juego de mesa (de roles, cartas o retos). Definen reglas, turnos, objetivos y materiales, y luego prueban el juego con otros compañeros.

**Indicadores de logro:**

Diseña un juego con reglas claras y coherentes.

Explica el objetivo y funcionamiento del juego creado.

Participa activamente en el trabajo colaborativo.

**Rúbrica de evaluación.**

Criterio	Superior	Alto	Básico
Diseño del juego	Juego completo, creativo y con reglas claras	Juego funcional con reglas comprensibles	Juego incompleto o confuso
Trabajo en equipo	Coopera y respeta ideas	Coopera con apoyo	Participación limitada
Explicación del juego	Explica con claridad	Explica parcialmente	Dificultad para explicar

Un **juego de mesa** es una actividad recreativa que se desarrolla sobre una superficie plana (generalmente una mesa). Utiliza un tablero, cartas, fichas o dados, donde los participantes compiten o colaboran para cumplir un objetivo específico guiados por un conjunto de reglas.

**Diseñar su propio juego** es un ejercicio excelente que estimula la creatividad, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Los pasos para lograrlo son los siguientes:

**1. Definir el tema y el objetivo**

- **El tema:** Pueden inspirarse en lo que más les gusta: aventuras espaciales, piratas, un escape room, deportes, o incluso el colegio.
- **El objetivo:** ¿Cómo se gana? (Ejemplo: llegar primero a la meta, conseguir la mayor cantidad de puntos, rescatar un tesoro, o armar un rompecabezas más rápido).

## 2. Crear las reglas básicas

Las reglas deben ser sencillas, pueden manejar mecánicas más estratégicas. Deben decidir:

- ¿Cuántos jugadores participan?
- ¿Cómo se avanza? (Tirar dados, mover cartas, responder preguntas, etc.).
- ¿Qué pasa al caer en casillas especiales? (Ejemplo: "Retrocede 2 espacios" o "Pierde un turno").

## 3. Diseñar los componentes (¡Manos a la obra!)

Con materiales reciclables y de papelería, pueden crear su prototipo:

- **El tablero:** Usar cartón grueso o cartulina. Pueden dibujar un camino con casillas numeradas o un mapa.
- **Las fichas:** Pueden usar tapitas de botellas, botones, o recortar y moldear figuras en plastilina o foami (fomi o goma eva).
- **Cartas o dados:** Si necesitan cartas, pueden recortar rectángulos de cartulina y dibujar sobre ellos. Para los dados, pueden imprimir plantillas en papel, doblarlas y pegarlas.

## 4. Escribir el manual de instrucciones

Deben redactar, con sus propias palabras, cómo se juega. Es un gran ejercicio para practicar la expresión escrita y la claridad.

## 5. ¡Probar el juego! (El "Testeo")

Es el paso más importante. Deben jugar su propio juego con amigos o familiares para comprobar si funciona, si es divertido, si hay alguna regla injusta o si hay "huecos" (partes del juego que no tienen sentido). Ajustarán las reglas según lo que descubran.

## 2. El Editor Fantástico

**Temática:** Refuerzo de procesadores de texto

### Descripción:

Los niños reciben un cuento corto con errores de formato (tipo de letra, tamaño, alineación, ortografía básica) y lo "arreglan" usando un procesador de texto.

### Indicadores de logro:

- Utiliza herramientas básicas del procesador de texto (negrilla, tamaño, color).



- Organiza un texto con título y párrafos.
- Guarda correctamente el archivo creado.

### Rúbrica de evaluación

Criterio	Superior	Alto	Básico
Uso de herramientas	Usa formato correctamente	Usa herramientas básicas	Uso limitado
Organización del texto	Texto claro y ordenado	Texto aceptable	Texto desorganizado
Guardado del archivo	Guarda correctamente	Requiere ayuda	No logra guardar

Un **procesador de texto** es un programa de computadora que sirve para **escribir, editar y dar formato a textos** como cuentos, tareas o informes y permite:

- Corregir errores fácilmente
- Insertar imágenes
- Cambiar letras (tamaño, color, tipo)
- Guardar e imprimir documentos

✦ Ejemplos: Microsoft Word, Google Docs.

✎ **10 comandos más importantes.** Estos comandos ayudan a trabajar más rápido en un procesador de texto:

Nº	Comando	Atajo de teclado	¿Para qué sirve?
1	<b>Guardar</b>	Ctrl + S	Guarda el trabajo
2	<b>Copiar</b>	Ctrl + C	Copiar
3	<b>Pegar</b>	Ctrl + V	Pega lo copiado
4	<b>Cortar</b>	Ctrl + X	Quita y guarda texto
5	<b>Deshacer</b>	Ctrl + Z	Regresa atrás (corrige error)
6	<b>Seleccionar todo</b>	Ctrl + A	Selecciona todo el texto
7	<b>Negrita</b>	Ctrl + B	Hace letras gruesas
8	<b>Cursiva</b>	Ctrl + I	Inclina las letras
9	<b>Buscar</b>	Ctrl + F	Encuentra palabras
10	<b>Imprimir</b>	Ctrl + P	Imprime el documento

✓ Estos atajos permiten realizar tareas comunes como copiar, pegar, seleccionar o dar formato al texto de forma rápida sin usar el ratón.

### 3. Mi Primera Historia Digital

**Temática:** Refuerzo de procesadores de texto

**Descripción:**

Cada estudiante escribe una historia corta e inserta imágenes, aplicando formato básico. Al final, comparten su historia con el grupo.

**Indicadores de logro:**

- Escribe un texto corto con coherencia.
- Inserta imágenes relacionadas con el contenido.
- Aplica formato adecuado al texto.



**Rúbrica de evaluación: Mi primera historia digital**

Criterio	Superior	Alto	Básico
Escritura	Historia creativa y coherente	Historia completa	Historia incompleta
Uso de imágenes	Imágenes adecuadas	Imágenes poco relacionadas	No usa imágenes
Formato	Excelente presentación	Presentación básica	Sin formato

### 3. El Mercado Escolar

**Indicadores de logro:**

- Registra datos en filas y columnas correctamente.
- Identifica celdas, filas y columnas.
- Guarda el archivo con un nombre adecuado.



**Temática:** Inicio de manejo de datos en Excel

**Descripción:**

Se simula un mercado. Los estudiantes registran productos, precios y cantidades en una hoja de Excel sencilla.

**Rúbrica de evaluación: El mercado escolar**


Criterio	Superior	Alto	Básico
Registro de datos	Datos completos y ordenados	Datos correctos	Errores frecuentes
Identificación de celdas	Reconoce filas y columnas	Reconoce con apoyo	No reconoce
Manejo de Excel	Trabaja autónomamente	Requiere guía	Dificultad constante

Microsoft Excel es un programa de hoja de cálculo que organiza información en cuadrículas formadas por filas y columnas. Sirve para realizar operaciones matemáticas, gestionar datos y crear gráficos visuales. Para los adolescentes, es una herramienta clave que facilita la organización escolar, la educación financiera y el desarrollo profesional.


A continuación, te detallo para qué sirve específicamente en esta etapa:

 En los estudios

- Organización escolar: Permite crear horarios de clases, calendarios de exámenes o listas de tareas pendientes.
- Seguimiento de calificaciones: Puedes calcular tus promedios automáticamente e ir monitoreando tu rendimiento académico durante el año.
- Trabajos y proyectos: Ayuda a organizar datos para investigaciones y a transformarlos fácilmente en gráficos (de barras, circulares, etc.) para presentaciones escolares.

 En la vida diaria y finanzas personales

- Control de dinero: Es perfecto para llevar un registro de tus ahorros, tu mesada o los ingresos y gastos de tu primer empleo.
- Planificación de eventos: Si estás organizando una fiesta de cumpleaños, un viaje con amigos o un proyecto grupal, sirve para calcular presupuestos y hacer listas de compras o invitados.

 Para el futuro profesional

- Aprender una habilidad muy demandada: El dominio de Excel es una de las competencias más valoradas en el mercado laboral. Aprenderlo desde la adolescencia te dará una gran ventaja para cualquier carrera universitaria o trabajo en el futuro.

En resumen, es un "bloc de notas inteligente" que te ahorra tiempo, elimina la necesidad de hacer cálculos a mano y te ayuda a mantener tu vida mucho más ordenada.

## 5. Clasifica y Gana

**Temática:** Variables y constantes

**Descripción:**

Mediante tarjetas con ejemplos (edad, nombre, número de estudiantes, fecha), los niños clasifican cuáles son variables y cuáles constantes.



**Indicadores de logro:**

- Diferencia correctamente entre variable y constante.
- Justifica oralmente su clasificación.
- Aplica el concepto a ejemplos cotidianos.

**Rúbrica de evaluación: Clasifica y gana**

Criterio	Superior	Alto	Básico
Clasificación	Distingue correctamente	Distingue la mayoría	Confunde conceptos
Justificación	Explica claramente	Explica de forma simple	No logra explicar
Atención y participación	Participa activamente	Participa de forma parcial	Poco participativo

Una **constante** en Excel es un valor fijo que nunca cambia (como el número 7 o la palabra "Hola"). Una **variable** es como una caja misteriosa (una celda); su valor no es fijo y puede cambiar o actualizarse con nueva información (como tus ahorros o tu edad).

**Explicación más detallada:**

Imagina que Excel es una gran ciudad llena de casilleros (las celdas).

- **La Constante:** Es un casillero que tiene una etiqueta y un premio adentro que nunca cambia. Por ejemplo, una etiqueta que dice "Días de la semana" siempre tendrá el número **7** adentro. ¡No importa lo que pase, ese número nunca va a cambiar!
- **La Variable:** Es un casillero que tiene una etiqueta como "Tus Ahorros". Hoy puedes tener **\$50**, pero mañana te pueden dar más dinero y el valor cambiará a **\$75**. En Excel, una variable suele ser una celda donde guardas un dato que puede actualizarse cada vez que lo necesitas.

## ¡Un ejemplo muy fácil!

Imagina que estás en la tienda comprando manzanas.

- El precio de una manzana es una **constante**: siempre cuesta \$5.
- La cantidad de manzanas que compras es una **variable**: hoy puedes comprar **3**, pero mañana puedes comprar **5**.

En resumen: la **constante** siempre es la misma y la **variable** cambia según el momento.

## 6. Gráficos Divertidos

**Temática:** Manejo de datos en Excel

### Descripción:

Con datos simples (color favorito, mascota favorita), los estudiantes construyen una gráfica básica en Excel.

### Indicadores de logro:

- Organiza datos de forma ordenada en Excel.
- Crea una gráfica sencilla.
- Interpreta la información representada.



### Rúbrica de evaluación: Gráficos divertidos

Criterio	Superior	Alto	Básico
Organización de datos	Datos claros y completos	Datos suficientes	Datos incompletos
Elaboración de la gráfica	Gráfica correcta	Gráfica con errores menores	Gráfica incorrecta
Interpretación	Interpreta correctamente	Interpreta con apoyo	No interpreta

¡Hola! Imagina que tienes una montaña de datos (como cuántos caramelos de cada color hay en una bolsa). Si solo ves los números, es un poco aburrido y difícil de entender.

¡Ahí es donde entran los gráficos de Excel! 🚀

1. ¿Para qué sirven?

Los gráficos son como "traductores". Convierten los números en dibujos y formas para que nuestro cerebro entienda todo súper rápido. Sirven para:

- Comparar: Ver qué hay más (¿tengo más canicas rojas o azules?).
- Ver cambios: Ver si tus notas en matemáticas están subiendo o bajando a través de los meses.
- Contar una historia: Mostrarle a los demás tus resultados de forma divertida y profesional.

Cómo hacer uno (Paso a paso)

Hacer un gráfico es casi como seguir una receta de cocina. ¡Es muy fácil!

Paso 1: Organiza tus datos

Escribe tus datos en cuadritos (celdas). Por ejemplo:

- En la columna A, pon los nombres (Lunes, Martes, Miércoles).
- En la columna B, pon los números (cuántas horas jugaste videojuegos).

Paso 2: Selecciona la información

Con tu ratón, haz clic y arrastra para "pintar" o resaltar todos los cuadros que tienen tus nombres y tus números.

Paso 3: ¡La magia del menú "Insertar"!

Arriba en la pantalla de Excel, busca la pestaña que dice Insertar. Verás una sección llena de dibujitos de gráficos.

Paso 4: Elige tu favorito

Haz clic en un tipo de gráfico. Los mejores para empezar son:

- Columnas (Barritas): Perfectos para comparar cosas.
- Circular (Pastel): Geniales para ver cómo se reparte un total (como las rebanadas de una pizza).
- Líneas: Ideales para ver si algo sube o baja con el tiempo.

Paso 5: ¡Dale estilo!

Una vez que aparezca el gráfico, puedes cambiarle los colores, ponerle un título divertido y moverlo por toda la hoja.

## 7. Dibujando el Mundo en 2D

# Diferencia en imágenes

<h2>2D</h2>  <p>Imágenes planas compuestas por 2 dimensiones, ancho y largo.</p>	<h2>3D</h2>  <p>Está compuesta por 3 dimensiones: ancho, alto y profundidad.</p>
<h3>Ejemplos reconocidos</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>-Los simpsons.</li><li>-Garfield.</li><li>-Las Chicas Super Poderosas</li></ul> 	<h3>Ejemplos reconocidos</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>-Toy Story.</li><li>-Los minions.</li><li>-Monster inc.</li></ul> 
<h3>En pantallas</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>-Se funda cuadro por cuadro.</li><li>-Solo tiene ejes Y/X.</li><li>-No se sabe su tamaño.</li><li>-Se visualiza plano, como un comic.</li><li>-Sin problemas por falta de movimiento.</li></ul>	<h3>En pantallas</h3> <ul style="list-style-type: none"><li>-Percepción de profundidad.</li><li>-Le da realidad a la imagen.</li><li>-No debería presentar rigidez.</li><li>-Se percibe el tamaño real.</li><li>-Ángulos claros.</li></ul>

Esmeralda Núñez

**Temática:** Representación de objetos en 2D

### Descripción:

Usando software de dibujo o papel cuadriculado, los estudiantes representan objetos del entorno (casa, balón, mesa) en dos dimensiones.

### Indicadores de logro:

- Representa objetos utilizando formas geométricas.
- Reconoce la diferencia entre 2D y 3D.
- Usa proporciones básicas en el dibujo.

## Rúbrica de evaluación: Dibujando el mundo en 2D

Criterio	Superior	Alto	Básico
Representación	Uso correcto de formas	Representación aceptable	Representación confusa
Proporción	Proporciones adecuadas	Proporciones básicas	Sin proporción
Explicación	Explica con claridad	Explica parcialmente	No explica

Diferencias Clave entre el dibujo 2D y 3D.

La diferencia principal es la profundidad:

- Dibujo 2D (Bidimensional): Es plano. Solo tiene ancho (eje X) y alto (eje Y). Imagina un dibujo en una hoja de papel, un plano arquitectónico o un sticker.
- Dibujo 3D (Tridimensional): Agrega la profundidad (eje Z). Esto le da volumen y realismo, permitiéndote ver el objeto desde diferentes ángulos, como si pudieras tocarlo.

¿Cómo pasar del 2D al 3D?

Si estás dibujando a mano o en digital, puedes usar estas técnicas para "engañar" al ojo y dar volumen:

1. Perspectiva: Usa puntos de fuga y líneas diagonales para crear la ilusión de profundidad en una superficie plana.
2. Luces y Sombras: Sombreados suaves pueden transformar un círculo plano en una esfera con volumen.
3. Software CAD: Herramientas como [AutoCAD](#) o [Solid Edge](#) permiten tomar un plano 2D y "extruirlo" para convertirlo en un modelo 3D real.
4. IA y Herramientas Modernas: Programas como Adobe ya tienen funciones para convertir [dibujos vectoriales planos en objetos 3D](#) con un solo clic

## 8. El Plano de Mi Aula

**Temática:** Representación de objetos en 2D

**Descripción:**

Los niños realizan un plano de su salón de clases visto desde arriba, identificando objetos y ubicaciones.

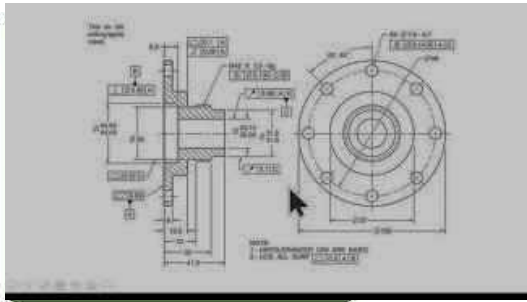
**Indicadores de logro:**

- Representa un espacio real en 2D.

- Ubica correctamente objetos en el plano.
- Explica su representación gráficamente.

### Rúbrica de evaluación: El plano de mi aula

Criterio	Superior	Alto	Básico
Organización espacial	Plano claro y ordenado	Plano comprensible	Plano desordenado
Ubicación de objetos	Ubica correctamente	Ubica la mayoría	Ubicación incorrecta
Presentación	Excelente presentación	Presentación básica	Poco cuidado



Los planos son representaciones gráficas bidimensionales que muestran de forma detallada y a escala un objeto, un área o una idea. Básicamente, son como un "manual de instrucciones" visual que traduce conceptos complejos a un formato plano para que puedan entenderse, calcularse o construirse.

### ¿Para qué sirven?

Su función principal es la comunicación técnica precisa entre diseñadores, arquitectos, ingenieros y constructores. Aquí te detallo sus usos más importantes:

- Guía para la construcción: Sirven como la "receta" exacta que los constructores deben seguir para que una obra sea idéntica a lo que se diseñó.
- Cálculo y presupuestos: Permiten determinar cuántos materiales se necesitan (cemento, cables, pintura) y calcular los costos totales antes de empezar.



- Ubicación y orientación: En cartografía y urbanismo, ayudan a localizar calles, edificios y servicios dentro de una ciudad o barrio.
- Visualización de redes internas: Muestran dónde pasan las tuberías de agua, el gas y los cables eléctricos, algo vital para hacer reparaciones sin dañar la estructura.
- Optimización del espacio: Ayudan a ver cómo se moverá la gente en una habitación y si la distribución de los muebles es funcional antes de construir.

### Tipos comunes de planos

Dependiendo de qué necesites ver, existen diferentes categorías:

1. Planos de planta: Vista desde arriba que muestra la distribución de las habitaciones.

2. Planos de elevación (o fachadas): Vistas laterales o frontales para ver cómo luce el edificio por fuera.
3. Planos de cimentación: Detalles de las bases que sostienen toda la estructura.
4. Planos de instalaciones: Mapas de electricidad, tuberías y climatización.
5. Planos de detalle: Ampliaciones de partes muy específicas (como la unión de una ventana o un mueble de cocina)

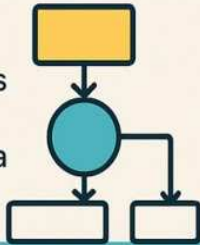
## PLANO PRIMERA PLANTA



# ALGORITMO

## ¿QUÉ ES?

Un conjunto de instrucciones lógicas y ordenadas que permite resolver un problema o realizar una tarea



## USOS



Sistemas de recomendación



Motores de búsqueda



Trafico y rutas



Finanzas e inversiones

## CONSEJOS



Define claramente el problema



Piensa de manera lógica y secuencial



Utiliza estructuras de control



Prueba y corrige el algoritmo

alfredovela.com

## 9. Mi Receta Paso a Paso

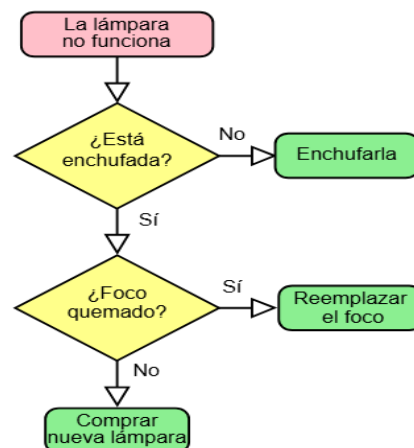
Temática: Algoritmos

### Descripción:

Los estudiantes escriben los pasos para realizar una actividad cotidiana (hacer un sándwich, lavarse las manos), simulando un algoritmo.

### Indicadores de logro:

- Redacta pasos en orden lógico.
- Reconoce qué sucede si se omite un paso.
- Relaciona el algoritmo con situaciones reales.



### Rúbrica de evaluación: Mi receta paso a paso

Criterio	Superior	Alto	Básico
Secuencia	Pasos claros y ordenados	Secuencia adecuada	Pasos desordenados
Relación con algoritmos	Comprende el concepto	Comprende parcialmente	No evidencia comprensión
Expresión escrita	Redacción clara	Redacción simple	Redacción confusa

¿Qué son los algoritmos y como hacerlos?

¡Qué buena pregunta! Si los gráficos son como "dibujos" de la información, los **algoritmos** son como las **instrucciones de una receta**.

Aquí te explico qué son y cómo puedes crear los tuyos:

## 1. ¿Qué es un algoritmo? 🤖

Un algoritmo es simplemente una **lista de pasos ordenados** para resolver un problema o completar una tarea.

Imagina que quieres explicarle a un extraterrestre cómo lavarse los dientes. No puedes decirle solo "lávate los dientes", porque él no sabe qué es eso. Tienes que darle pasos exactos:

1. Toma el cepillo.
2. Ponle un poco de pasta.
3. Mójalo con agua.
4. Pásalo por tus dientes de arriba a abajo... ¡Eso es un algoritmo!

**Dato curioso:** ¡Tú usas algoritmos todo el tiempo! Al amarrarte los cordones, al hacer una suma o al seguir las reglas de un juego de mesa.

## 2. Cómo "fabricar" un algoritmo (Paso a paso)

Para que un algoritmo funcione (especialmente para una computadora), tiene que cumplir 3 reglas: ser **claro**, ser **ordenado** y tener un **final**.

Sigue estos pasos para crear uno:

### Paso 1: El objetivo (¿Qué quieres lograr?)

Define qué problema quieres resolver. *Ejemplo: "Hacer un sándwich de jamón".*

### Paso 2: La lista de materiales o Inputs (entradas)

¿Qué necesitas para empezar?

- *Dos rebanadas de pan, jamón, queso y mayonesa.*

### Paso 3: Los pasos en orden (¡Súper importante!)

Escribe las instrucciones empezando desde el principio. No puedes poner el jamón antes de sacar el pan de la bolsa.

1. Saca dos rebanadas de pan.
2. Unta mayonesa en una cara de cada pan.
3. Pon una rebanada de jamón sobre el pan.
4. Pon la rebanada de queso sobre el jamón.
5. Pon la otra rebanada de pan encima para cerrar.

### 6. Paso 4: Probar y corregir

Lee tus pasos y fíjate si falta algo. ¿Se te olvidó decir que hay que cerrar la bolsa del pan? ¡Agrégalo! A esto los programadores le llaman "quitar errores" (o *debugging*).

### 3. ¿Cómo se ven en el mundo de la tecnología?

Las computadoras no son inteligentes por sí solas, solo siguen algoritmos muy rápido. Por ejemplo:

- **Google:** Usa un algoritmo para buscar las mejores páginas web.
- **Netflix o YouTube:** Usan algoritmos para saber qué películas te van a gustar según lo que ya viste.
- **Videojuegos:** Tienen algoritmos para que los enemigos se muevan o para que tú puedas saltar.

## 10. El Robot Despistado

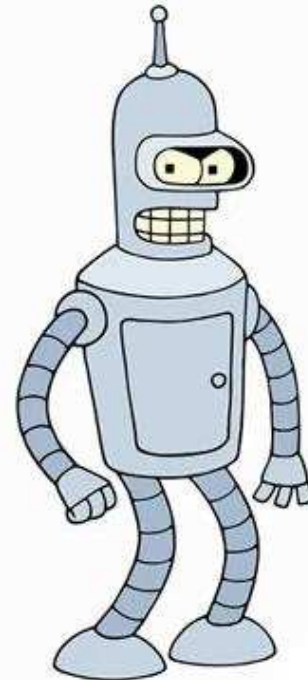
**Temática:** Resolución de problemas con algoritmos

### Descripción:

En el piso se dibuja una cuadrícula. Los estudiantes crean una secuencia de instrucciones (avanzar, girar) para llevar un robot o compañero a un punto específico.

### Indicadores de logro:

- Organiza instrucciones en un orden lógico.
- Identifica errores y los corrige.
- Comprende la importancia de la secuencia.



**Rúbrica de evaluación: el robot despistado.**

Criterio	Superior	Alto	Básico
Secuencia de instrucciones	Orden lógico y correcto	Presenta pocos errores	Secuencia incorrecta
Resolución de errores	Corrige y mejora	Identifica errores	No identifica errores
Participación	Activa y constante	Participa ocasionalmente	Participa poco

## LECTURAS

### Riesgos de la Inteligencia Artificial

La Inteligencia Artificial (IA) es como un asistente mágico muy inteligente, pero que no entiende el mundo real como los humanos. Aunque puede ayudar a aprender y crear, usarla sin cuidado trae riesgos importantes para los niños y adolescentes.

 HealthyChildren.org +1

Aquí te explicamos los riesgos principales de forma sencilla:

- **⚠ La IA puede mentir y parecer real ("Alucinaciones"):** La IA a veces inventa cosas con mucha seguridad. No siempre sabe la verdad y puede dar información falsa, inapropiada o peligrosa sobre temas de salud, seguridad o tareas escolares, haciéndote creer que es correcta.
- **⚠ No es una persona real, no tiene sentimientos:** A veces los chatbots (como ChatGPT) parecen amigos con los que hablar, pero son solo programas. No sienten empatía, no entienden las emociones y pueden dar consejos fríos o dañinos ante problemas serios.
- **⚠ "Deepfakes" y engaños:** Con IA se pueden crear fotos, videos o audios falsos de personas reales (deepfakes). Esto se usa para hacer burlas, trampas o engañar a otros, haciendo parecer que alguien dijo o hizo algo que no es cierto.
- **⚠ Robo de información privada (Privacidad):** Todo lo que le cuentas a una IA se guarda en sus datos. Si escribes tu nombre, dirección, colegio o secretos, esa información podría ser vista por desconocidos o usada de forma peligrosa.
- **⚠ Te hace menos creativo y perezoso:** Si dejas que la IA haga todas tus tareas, dibujos o cuentos, tu cerebro no se esfuerza en pensar, imaginar o aprender. Es importante usarla para aprender, no para reemplazar tu cerebro.
- **⚠ Contenido inapropiado:** Aunque tengan filtros, algunas IA pueden generar imágenes o textos inapropiados, de violencia o de temas para adultos, especialmente si se le hacen las preguntas incorrectas.
- **⚠ Adicción a las pantallas:** Estar todo el tiempo conversando con una IA o pidiéndole imágenes puede hacer que pases demasiadas horas frente a la pantalla, lo cual afecta el sueño, la vista y el tiempo de juego con amigos.

#### Consejos clave:

- Nunca des información personal a un chat de IA.
- Si una respuesta de la IA parece extraña, pregunta a un adulto.
- ¡Úsala para aprender, pero no dejes que piense por ti!

## “Carlitos se va a vivir al mundo virtual”

Carlitos es un niño al que le encanta jugar al fútbol con sus amigos. Siempre estaba viviendo grandes aventuras de un lado a otro y, cuando no sacaba la bicicleta para hacer una nueva excursión, era porque ese día había elegido los patines en línea.

Sin embargo, cuando tenía 10 años descubrió la tecnología. Al principio solo usaba Internet para ver videos de sus ídolos de fútbol y saltos con bicicleta, pero con el tiempo, cada vez lo usaba más.

Al cabo de un año sus padres le regalaron un móvil y en el colegio siempre le regañaba por no prestar atención a la profesora y las tardes las pasaba encerrado en casa jugando al Fortnite.

Poco a poco fue perdiendo amigos. Incluso, su aspecto, que siempre había sido atlético, cambió.

Sus padres le pedían que saliera a la calle a jugar y que hacer deporte y ver a sus amigos era muy importante. Pero no hacía caso.

Sin embargo, un apagón en toda la ciudad fue la vuelta a la realidad de Carlitos. Al principio se enfadó mucho, pero según pasaban las horas recordó la euforia de marcar un gol o las risas que compartía con sus amigos.

Fue entonces cuando escuchó una voz que venía de la cocina. No la reconocía muy bien, pero pensó que sería de su madre. Y al pensar en ella, entendió que había pasado tantas horas frente al ordenador que ya no reconocía ni la voz de su madre. Eso sí que le puso muy triste.

Desde entonces solo dedicó un rato corto al día a jugar con videojuegos, porque ahora para Carlitos era más importante ir al parque de la mano de su mamá.

## CIUDADELA Educativa, IA Y DISTOPIA.

Felipe Vargas

Los dos se gustaban desde sexto, donde se encontraron en el año 2021, pues ambos venían de instituciones diferentes al Ciudadela, él se trasladó del Porvenir y ella del Villas del progreso, a él le encanto su cabello ondulado y su mirada observadora, a ella su sonrisa franca y su picardía.

Tenían varias cosas en común, los dos eran tímidos como es uno generalmente a esa edad, les daba pena salir al frente a exponer y cuando los obligaban sentían esa incomodidad en el estómago, pero lo terminaban haciendo, aunque los profes decían que habían leído demasiado y debían dominar mejor el tema.

Desde ese año empezaron a oír hablar de la IA (Inteligencia Artificial), se decía que muchas personas no hacían sus tareas sino se las ponían a realizar a programas como chat GPT, DOLA o Gemini de Google, esto implicaba varios problemas éticos acerca de cometer plagio.

También se decía que podía causar gran desempleo por la gran cantidad de trabajos que desplazaría, aunque otras personas la defendían argumentando que siempre las tecnologías habían ampliado las posibilidades laborales de las sociedades y que lo que se necesitaba era estar preparados para el cambio.

Uno de los problemas más grandes que planteaba la IA era el inmenso consumo energético que tenían sus gigantescos servidores.

Fue en octavo cuando él y ella que ya eran novios, empezaron a trabajar con la IA, les gusto tanto que le dedicaban la mayor parte de su tiempo libre, pero, cuando profundizaron cada vez más en ella empezaron a notar que algo no andaba bien.

A veces las estructuras de sus casas en inclusive ciudades se pixelaban por un segundo, Brayan no le dio tanta importancia, pero Jessica siguió trabajando cada vez más, hasta encontrar que era lo que había fallado en la IA para que esta falsa "realidad" se desvaneciera y ella pudiera ver, oler, palpar las aterradoras condiciones en que la IA nos mantiene, dormidos, ordeñándonos por miles de millones en celdas para brindar energía a sus servidores mediante el calor que liberan nuestros cuerpos...

## **BIBLIOGRAFIA**

Esta unidad didáctica fue realizada con la ayuda de las inteligencias artificiales copilot de Microsoft y chat gpt, además del libro:

Furman, M. (2021). *Enseñar distinto: Guía para innovar sin perderse en el camino*. Siglo XXI editores.