

EMPATÍA DIGITAL:

¿QUÉ VALORES FOMENTA?

CONCIENCIA Y EMPATÍA: DEMOSTRAR CONCIENCIA Y COMPASIÓN POR LOS SENTIMIENTOS, NECESIDADES Y PREOCUPACIONES DE LOS DEMÁS EN LÍNEA.

¿QUÉ ES?

LA "EMPATÍA DIGITAL" ES PENSAR QUE HAY UNA PERSONA DEL OTRO LADO DE LA PANTALLA. ES LA CAPACIDAD DE CONOCER, SER SENSIBLES Y APOYAR LOS SENTIMIENTOS, NECESIDADES Y PREOCUPACIONES PROPIAS Y AJENAS EN LÍNEA.

QUE NO SE TE ESCAPE ESTO

- 1 EN INTERNET, TRATA A LOS DEMÁS COMO QUISIERAS SER TRATADO.
- 2 LA EMPATÍA QUE TUS NIÑOS DESARROLLAN COMO PERSONAS EN EL MUNDO REAL, LA DEBEN TRASLADAR AL MUNDO DIGITAL.
- 3 PROMUEVE UN AMBIENTE DE TOLERANCIA Y RESPETO.
- 4 ENSEÑA A TUS HIJOS A NO RESPONDER O ESCRIBIR EN LÍNEA, SI ESTÁN ENOJADOS.
- 5 SI VES QUE EL GRUPO DE AMIGOS DE TU HIJO ACTÚA CON HOSTILIDAD HACÍA UNA PERSONA, RECUÉRDALÉ QUE NO DEBE SUMARSE A LA ACCIÓN POR TEMOR A SER EXCLUIDO DEL GRUPO DIGITAL.



SUGERENCIA DIDACTICA KINDER

Haz click aquí para ver la cápsula.

DESCRIPCIÓN DE LA CAPSULA Y TEMÁTICA QUE ABORDA

La temática que aborda la cápsula corresponde a Empatía Digital.

OA del Ámbito Comunicación Integral o Interacción y Comprensión del Entorno

Núcleo: Lenguaje Verbal.

OA-08 Representar gráficamente alguno trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.

OAT del Ámbito Desarrollo Personal y Social

Núcleo: Convivencia y ciudadanía.

OA-03 Manifestar empatía y solidaridad frente a situaciones que vivencian sus pares o que observan en textos o Tics, practicando acciones de escucha, apoyo y colaboración.

Objetivo(s) de Aprendizaje Específico(s) que abordará en esta experiencia

Producir un mensaje escrito para manifestar empatía, utilizando un soporte (computador, teclado y hojas, cartulinas) apropiado al texto que se desea producir.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Inicio: Se invita a los niños y niñas a observar un capítulo de WI&FI denominado Empatía digital, luego de ello y a modo de **mobilización de conocimientos previos**, ¿Qué hizo Wi cuando cavernicola se equivocó y metió un autogol? ¿Qué hizo Wi cuando vio que perdieron en el juego online? ¿Wi apoyo a los personajes en ambas situaciones?. ¿Cómo podríamos comunicar nuestro apoyo a alguien que se equivocó como el personaje de cavernicola en internet, redes sociales, chat de juegos online o en la vida real, etc?. Luego de las preguntas se les planteará el **desafío de la experiencia**, para ello se les mostrará la imagen en grande del personaje Cavernicola en facebook, que se va triste por su error al meter un autogol y junto con esto se invitará a los niños y niñas a escribir un mensaje de apoyo y empatía para cavernicola

Desarrollo: En el desarrollo **se mediará el desarrollo del objetivo**, ofreciéndoles distintos materiales de trabajo para que puedan escribir su mensaje, tales como notas adhesivas de colores, esquelas, hojas de distintos tamaños y texturas, diversos lápices etc. Para promover la producción de texto como mensaje u otro se les muestra ejemplos, tras esto se les invita a planificar su escrito en el mensaje, formulandoles preguntas como; ¿Qué te gustaría decirle al personaje de Cavernicola para que se sienta apoyado? ¿Qué letras, signos, palabras escribirías en el mensaje? etc.

Finalización: Se invita a los niños y niñas a mostrar el resultado de su trabajo, promoviendo un espacio de preguntas de sistematización cognitiva tales como: ¿Que pasos hiciste para escribir el mensaje de apoyo? ¿Qué letras, palabras y signos agregarías en el mensaje de apoyo para Cavernicola? ¿Consideras que el mensaje que escribiste le muestra apoyo a Cavernicola? etc. Tras ello se les invita a pegar los mensajes escritos en la parte inferior de la imagen de Cavernicola como muestra de apoyo y empatía.

FOCOS DE OBSERVACIÓN

Escribe un mensaje de apoyo al personaje afectado en el video. Verbaliza el significativo del mensaje escrito.

SUGERENCIA DIDACTICA 5to Básico

Inglés | Artes visuales | Formación general

Haz click aquí para ver la cápsula.

ASIGNATURA	OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADOR DE EVALUACIÓN
Inglés	OA 14. Completar y escribir, de acuerdo a un modelo y con apoyo de lenguaje visual, textos no literarios (como postales, mini libros, listas de compras) y textos literarios (como rimas, tiras cómicas) con el propósito de compartir información en torno a los temas del año.	Completan un texto con información personal; por ejemplo, una ficha de identificación.
Artes visuales	OA 2. Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos y creativos: <ul style="list-style-type: none"> › color (complementario) › formas (abiertas y cerradas) › luz y sombra 	Pintan aplicando los colores complementarios con fines expresivos y creativos.

PROBLEMÁTICA Y DESAFÍO

La empatía digital es la capacidad de pensar en quién está del otro lado de la pantalla y no sólo quien es dentro de ella. Por esta razón, los estudiantes deben ser concientes de aquello y comprender que la empatía que desarrollamos como personas debemos trasladarla al mundo digital. Para ello, los estudiantes elaborarán un producto final, ya sea una tira cómica, un afiche, un panfleto, etc. que plasme alguna situación personal concreta y tenga como objetivo sensibilizar a la comunidad educativa sobre la empatía digital.

Audiencia: Estudiantes del establecimiento.

Pregunta general: **¿Cómo apoyo a mis amigos digitalmente?**

Preguntas guías: 1) **¿Qué es la empatía digital?**

2) **¿Qué consecuencias conlleva el no ser empático digitalmente?**

3) **¿Cómo contribuyo en la creación de una sociedad digital empática?**

ACTIVIDAD

ETAPA 1 - Lanzamiento y problematización (1 Clase completa)

El profesor muestra fotografía de una persona expuesta en redes sociales y lee una carta (ficticia) de cómo se sintió esa persona con esa situación. El docente le pregunta a los estudiantes: ¿les ha pasado algo parecido? ¿cómo se han sentido? ¿consideran que al momento de subir algo a redes sociales piensan en que en cierta medida están exponiendo a la otra persona? ¿cómo podemos hacer que esto mejore? ¿qué preguntas me tengo que hacer antes de subir algo a una red social?. Los estudiantes responden de manera voluntaria. El docente muestra la cápsula "empatía digital", relacionando su contenido con las respuestas de los estudiantes y profundizando brevemente sobre el tema. Luego, plantea la problemática y el desafío a trabajar. Los estudiantes conforman sus grupos, mientras el docente les da a conocer el cronograma y la forma en la cual será evaluado el proceso.

ACTIVIDAD

ETAPA 2 - Indagación de estudiantes y círculo de crítica (2 a 3 Clases)

Los estudiantes observan nuevamente el video. El docente les entrega las preguntas guías, las cuales deben responder y analizar en sus grupos de trabajo. Luego, comparten sus respuestas frente al curso, recibiendo comentarios y sugerencias del resto de sus compañeros. Finalmente, los equipos se reúnen para definir cómo harán la tira cómica, su afiche o panfleto y qué recursos utilizarán para desarrollarlo.

ACTIVIDAD

ETAPA 3 - Elaboración de producto y muestra pública (1 a 2 Clases)

Los estudiantes investigan sobre la estructura de una tira cómica, afiche o panfleto y las palabras de vocabulario inglés que necesitarán para los guiones, eslogans o descripciones. Comienzan su elaboración con el acompañamiento de su profesor, quien se preocupa de apoyar la correcta redacción, traducción de las palabras y uso de los colores complementarios. Luego, se hace una presentación pública de los trabajos, exponiendolos en la biblioteca o el los pasillos del colegio, por el tiempo que defina el profesor.



SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

Se sugiere evaluar el proceso, de manera formativa, mediante el monitoreo durante las clases. Para evaluar el producto final, en el caso de una tira cómica, el profesor puede utilizar una rúbrica como esta:

EVALUACIÓN

Crterios de evaluación	Muy bien logrado (3 puntos)	Bien logrado (2 puntos)	Medianamente logrado (1 punto)	No logrado (0 punto)
Tema	Los estudiantes incorporan en la tira cómica una situación personal sobre la empatía digital	Los estudiantes incorporan en la tira cómica una situación ficticia sobre la empatía digital	Los estudiantes incorporan en la tira cómica una situación personal o ficticia de otra temática	Los estudiantes no incorporan en la tira cómica una situación personal o ficticia sobre el tema de empatía digital
Dominio idioma inglés	Los estudiantes escriben en la tira cómica con un máximo de 2 errores	Los estudiantes escriben la tira cómica con 3 o 4 errores	Los estudiantes escriben la tira cómica con 5 o 6 errores	Los estudiantes escriben la tira cómica con 7 o más errores
Colores complementarios	Los estudiantes utilizan los 3 colores complementarios solicitados	Los estudiantes utilizan 2 colores complementarios solicitados	Los estudiantes utilizan 1 color complementario solicitado	Los estudiantes no utilizan los colores complementarios solicitados
Proceso	Los estudiantes trabajaron en el 100% de las clases.	Los estudiantes trabajaron durante el 75% de las clases	Los estudiantes trabajaron en el 50% de las clases.	Los estudiantes trabajaron en el 25% de las clases.

