

¡Domina tu App! Aprendiendo a Leer y Crear Instructivos Efectivos

Lenguaje | Lectura | Aprendizaje Basado en Investigación

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de media comprendan y produzcan textos instructivos, específicamente para el uso de aplicaciones móviles. En un mundo cada vez más digitalizado, saber interpretar y crear instructivos claros es una habilidad fundamental que facilita el uso autónomo y eficiente de tecnologías cotidianas. Los estudiantes investigarán cómo están estructurados los instructivos, qué lenguaje usan y cómo pueden diseñar sus propias guías fáciles de entender. Además, esta experiencia fortalece su pensamiento crítico, su capacidad para organizar información y su expresión escrita.

La investigación activa y el análisis de textos reales permitirán que los jóvenes reconozcan la importancia de estos textos en su vida diaria, desde instalar una app hasta aprovechar todas sus funciones. Así, los estudiantes no solo desarrollan competencias lectoras y escritoras, sino que también se preparan para resolver problemas prácticos en su entorno tecnológico.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar la estructura y características de textos instructivos para aplicaciones móviles.
- Investigar y responder preguntas sobre el propósito y el lenguaje de los instructivos.
- Diseñar y redactar un instructivo claro para el uso de una app seleccionada.
- Evaluar la eficacia comunicativa de los instructivos creados mediante la retroalimentación grupal.

Recursos Necesarios

- Dispositivos móviles o tablets con acceso a Internet (1 por cada 2 estudiantes).
- Aplicaciones móviles gratuitas para explorar (preseleccionadas por el docente).
- Hojas de trabajo impresas con preguntas guía y plantilla para el instructivo (1 por estudiante).
- Computadora o proyector para mostrar ejemplos de instructivos digitales.
- Material de papelería: hojas blancas, marcadores, lápices y colores.
- Acceso a videos breves que expliquen qué es un instructivo (opcional).

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de lectura comprensiva y producción de textos.
- Experiencia previa en el uso básico de aplicaciones móviles.

- Habilidad para trabajar en equipo y comunicar ideas oralmente.
- Familiaridad con vocabulario cotidiano y términos tecnológicos básicos.

Actividades

Sesión 1: Explorando y Comprendiendo Instructivos para Apps

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con los conocimientos previos sobre apps y entender qué es un texto instructivo y para qué sirve.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta a los estudiantes: "¿Alguna vez han seguido un instructivo para usar una app? ¿Qué dificultades recuerdan?"
- **Estudiantes:** Comparten experiencias breves con apps que han usado y si han leído o visto instrucciones para usarlas.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "Se estima que millones de personas abandonan una app porque no entienden cómo usarla. ¿Creen que un buen instructivo puede evitar eso?"

Contextualización:

Docente: Explica que hoy empezaremos a investigar cómo están hechos estos instructivos para que ellos mismos puedan crear uno claro y útil.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el concepto de texto instructivo mostrando un ejemplo real impreso y otro digital de un instructivo para instalar una app. Señala las partes claves (título, materiales, pasos, imágenes, advertencias).

Actividad 1: Análisis de instructivos reales

- **Objetivo:** Analizar la estructura y lenguaje de textos instructivos.
- **Instrucciones:**

- En parejas, los estudiantes reciben un instructivo impreso o digital para una app sencilla.
- Responden en su hoja de trabajo: ¿Cuáles son las partes del instructivo? ¿Qué tipo de verbos usan? ¿Hay imágenes? ¿Qué tan claro les parece?

- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Respuestas escritas en hoja de trabajo
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Observa, hace preguntas guía: "¿Por qué creen que usaron ese verbo? ¿Para qué sirven las imágenes?"

Actividad 2: Preguntas de investigación

- **Objetivo:** Investigar el propósito y características de los instructivos para apps.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3-4, usan dispositivos para buscar respuestas a preguntas como: "¿Qué hace un instructivo efectivo?", "¿Por qué son importantes las instrucciones claras en apps?"
 - Registran hallazgos breves en la hoja de trabajo.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Respuestas escritas y listas para compartir
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Facilita el acceso a fuentes, guía con preguntas: "¿Cómo sabes que esta información es confiable? ¿Qué ejemplo puedes compartir?"

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes, se les invita a explorar un instructivo de app más complejo y comparar.
- Para quienes requieren apoyo, se ofrece apoyo verbal y visual adicional, y se les asigna un rol específico en el grupo (ej: lector en voz alta).

Transición:

Docente: Resume que ya conocen qué es un instructivo y cómo se investiga sobre ellos. Anuncia que en la siguiente sesión empezarán a diseñar su propio instructivo basándose en lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Los estudiantes escriben en su hoja un resumen en 3 ideas sobre qué es un instructivo y por qué es importante para usar apps.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre los instructivos?
- ¿Por qué es importante que un instructivo sea claro?
- ¿Cómo puedo usar esta información en mi vida diaria?

Retroalimentación:

Docente: Escucha algunas respuestas y hace comentarios positivos, corrige dudas y valora la participación activa.

Transferencia y tarea:

Docente: Pide que observen en casa algún instructivo para app y anoten qué les gusta o les parece confuso para discutir en la próxima sesión.

Sesión 2: Diseño y Producción de Nuestro Instructivo para una App

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Refrescar lo aprendido y preparar para crear un instructivo propio.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Solicita a algunos estudiantes compartir lo que observaron en los instructivos de apps en casa.
- **Estudiantes:** Comparten y comentan brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: Propone un reto: "Ahora ustedes serán los creadores de un instructivo para una app que elijan. ¿Listos para ayudar a otros a usarla?"

Contextualización:

Docente: Refuerza la conexión con el uso cotidiano de las apps y la importancia de que sus textos sean claros y útiles.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica la estructura que deben seguir para su instructivo: título, materiales necesarios, pasos claros y ordenados, uso de imágenes o íconos, y recomendaciones.

Actividad 1: Selección y planificación del instructivo

- **Objetivo:** Planificar la estructura y contenido del instructivo.
- **Instrucciones:**
 - En parejas, eligen una app que conocen y que sea sencilla para hacer el instructivo.
 - En la hoja plantilla, bosquejan el título, materiales y los pasos principales que incluirán.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Plan escrito en plantilla
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Camina entre parejas, pregunta: "¿Están claros los pasos? ¿Podría alguien seguir esto sin dudas?"

Actividad 2: Redacción del instructivo

- **Objetivo:** Crear un instructivo escrito claro y estructurado.
- **Instrucciones:**
 - Usando el plan, redactan el instructivo completo, añadiendo verbos en imperativo y consejos útiles.
 - Pueden usar dibujos o símbolos para apoyar la comprensión.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Instructivo redactado a mano o digital
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Apoya con correcciones, fomenta la claridad y precisión, sugiere mejoras.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados, se les invita a incluir advertencias o consejos extras.
- Para estudiantes que requieren más apoyo, se ofrece plantilla con frases prediseñadas para completar.

Transición:

Docente: Explica que en la próxima sesión compartirán y evaluarán sus instructivos para mejorarlos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

Cada pareja señala en voz alta una parte clave de su instructivo y por qué la eligieron así.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de redactar el instructivo?
- ¿Cómo aseguraron que alguien pueda entender sus instrucciones?
- ¿Qué aprendieron que podrían aplicar en otros textos?

Retroalimentación:

Docente: Da comentarios específicos sobre claridad y organización, motiva a seguir mejorando.

Transferencia y tarea:

Terminar de pulir el instructivo si no lo concluyeron y traerlo listo para compartir en la próxima sesión.

Sesión 3: Presentación, Evaluación y Retroalimentación de Instructivos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar para compartir y evaluar los instructivos como investigadores y comunicadores.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Recuerda con preguntas rápidas: "¿Qué partes debe tener un buen instructivo? ¿Por qué es importante el orden?"
- **Estudiantes:** Responden y comentan brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: Anima: "Hoy mostrarán su trabajo y recibirán consejos para hacerlo aún mejor. ¡Vamos a aprender todos!"

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad 1: Presentación de instructivos

- **Objetivo:** Compartir el producto final y practicar la comunicación oral.
- **Instrucciones:**
 - Cada pareja presenta su instructivo a otro grupo o a la clase, explicando las decisiones tomadas.
- **Organización:** Plenaria o grupos de 4
- **Producto:** Presentación oral y visual del instructivo
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol docente:** Modera, fomenta preguntas y escucha atentamente para evaluar.

Actividad 2: Evaluación y retroalimentación grupal

- **Objetivo:** Evaluar la eficacia comunicativa de los instructivos y sugerir mejoras.
- **Instrucciones:**

- Usando una lista de cotejo sencilla, los estudiantes evalúan la claridad, orden y lenguaje de al menos dos instructivos de sus compañeros.
- Formulan preguntas y sugerencias respetuosas para mejorar.

- **Organización:** Grupos de 3-4

- **Producto:** Lista de cotejo completada y comentarios escritos u orales

- **Tiempo:** 20 minutos

- **Rol docente:** Facilita la discusión, guía con preguntas: "¿Este paso está claro? ¿Qué cambiarías para que sea más fácil?"

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes, pueden ayudar a revisar otros instructivos o preparar preguntas para el docente.
- Para estudiantes que requieren más apoyo, se les asigna un compañero tutor y se les da instrucciones claras para la evaluación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

El docente y estudiantes hacen un resumen colectivo en el pizarrón con las características de un buen instructivo para apps.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre cómo hacer un instructivo efectivo?
- ¿Cómo cambió mi manera de escribir y organizar información?
- ¿Cómo puedo aplicar estas habilidades en la escuela o en mi vida diaria?

Retroalimentación:

Docente: Da retroalimentación final destacando logros y áreas de mejora, y reconoce el esfuerzo colectivo.

Transferencia y tarea:

Invita a los estudiantes a crear un instructivo para otra app o tarea cotidiana en casa y a compartirlo con la familia o amigos.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación es diagnóstica al inicio (Sesión 1, activación de conocimientos), formativa durante el desarrollo (análisis, planificación, redacción y retroalimentación entre pares) y sumativa en el cierre (presentación y evaluación del instructivo final).

Criterios de evaluación:

- Analiza correctamente la estructura y características del texto instructivo (Objetivo 1).
- Responde con precisión y fundamentación las preguntas de investigación sobre instructivos (Objetivo 2).
- Diseña y redacta un instructivo claro, organizado y adecuado para el público (Objetivo 3).
- Participa activamente en la evaluación y mejora de instructivos, ofreciendo retroalimentación constructiva (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar elementos del instructivo (estructura, lenguaje, claridad).
- Rúbrica para valorar la presentación oral y escrita del instructivo.
- Observación directa durante actividades grupales e individuales.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas guía al final de cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas escritas en hojas de trabajo sobre análisis y preguntas de investigación.
- Planificación y redacción del instructivo propio.
- Presentación oral del instructivo a la clase o grupos.
- Listas de cotejo y comentarios de pares durante la retroalimentación.

Enriquecimientos

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

• Tarea 1: Análisis y Desglose de Instructivos de Apps

Instrucciones: En grupos de 3-4 estudiantes, seleccionen tres instructivos de diferentes apps populares (pueden ser apps de redes sociales, juegos o utilidades). Lean cada instructivo cuidadosamente y identifiquen sus partes principales: título, materiales o requisitos, pasos, advertencias y consejos. Luego, comparen la claridad y eficacia de cada instructivo.

Tiempo estimado: 45 minutos

Producto esperado: Un cuadro comparativo que detalle las partes identificadas en cada instructivo y una breve conclusión grupal sobre cuál instructivo consideran más claro y por qué.

Conexión con el objetivo: Esta tarea desarrolla la comprensión de textos instructivos al analizar su estructura y contenido de forma crítica.

• Tarea 2: Investigación y Selección de la App para Crear un Instructivo

Instrucciones: Individualmente, investiguen una app que usen o les interese y que no haya sido analizada en la tarea anterior. Exploren la app para entender sus funciones básicas y anoten los pasos para realizar una tarea específica dentro de ella (por ejemplo, cómo crear una cuenta, cómo usar una función particular, etc.). Preparar preguntas para aclarar dudas durante la próxima sesión.

Tiempo estimado: 45 minutos

Producto esperado: Un esquema con los pasos preliminares y dudas formuladas sobre el uso de la app, listo para ser trabajado en la siguiente sesión.

Conexión con el objetivo: Esta tarea promueve la investigación activa para comprender el uso de una app, base para producir un texto instructivo.

• Tarea 3: Diseño de un Borrador de Instructivo para la App Investigada

Instrucciones: Usando la información recopilada en la tarea anterior, redacten un borrador de instructivo para realizar la tarea específica dentro de la app seleccionada. Asegúrense de incluir título, materiales o requisitos, pasos numerados, y consejos o advertencias. Trabajen en parejas para intercambiar retroalimentación y mejorar la claridad.

Tiempo estimado: 60 minutos

Producto esperado: Un borrador escrito de un instructivo claro y organizado que pueda ser revisado y editado en la siguiente fase.

Conexión con el objetivo: Esta tarea impulsa la producción de textos instructivos, aplicando conocimientos previos y habilidades investigativas.

Recomendaciones - Tic_ia

Inicio

- **Herramienta:** Google Forms (Sustitución)

El docente puede crear una encuesta rápida para recopilar las experiencias previas de los estudiantes sobre el uso de apps y lectura de instructivos. Esta herramienta digital reemplaza la dinámica tradicional de preguntas orales, facilitando la recolección y visualización de respuestas en tiempo real.

Contribución: Permite activar conocimientos previos de forma organizada y participativa, fomentando la reflexión individual y preparando a los estudiantes para el tema.

- **Herramienta:** Presentación interactiva con Genially (Aumento)

Usar una presentación con elementos interactivos (preguntas, datos curiosos animados) para motivar y conectar con el tema. Esto mejora el enganche sin alterar la esencia de la actividad.

Contribución: Facilita la contextualización del aprendizaje con un recurso visual atractivo, manteniendo el foco en la comprensión del propósito del instructivo.

Desarrollo

- **Herramienta:** Documentos colaborativos en Google Docs (Modificación)

Para el análisis de instructivos, los estudiantes pueden trabajar en documentos compartidos donde escriben sus respuestas, insertan imágenes o comentarios. Esto permite colaboración en tiempo real y retroalimentación directa del docente.

Contribución: Rediseña la actividad tradicional de análisis en hojas individuales, promoviendo el trabajo colaborativo y la construcción colectiva del conocimiento.

- **Herramienta:** Buscador con asistentes de IA como ChatGPT (Redefinición)

En la investigación guiada, grupos de estudiantes pueden utilizar ChatGPT para obtener explicaciones claras y ejemplos sobre las características y objetivos de los instructivos para apps. Esto permite acceder a información sintetizada y personalizada en tiempo real.

Contribución: Facilita una investigación más profunda y dinámica, con soporte para aclarar dudas y expandir el conocimiento más allá de fuentes estáticas, enriqueciendo la comprensión del texto instructivo.

Cierre

- **Herramienta:** Canva para crear instructivos digitales (Modificación)

Los estudiantes pueden diseñar instructivos para una app usando plantillas visuales en Canva, integrando texto, imágenes y símbolos. Esto permite un producto final profesional y atractivo, diferente al simple texto escrito.

Contribución: Permite aplicar la comprensión textual en una producción creativa y multimodal, reforzando el aprendizaje mediante la creación práctica y estética del instructivo.

- **Herramienta:** Plataforma de video colaborativo como Flip (Redefinición)

Para presentar sus instructivos, los estudiantes pueden grabar videos cortos explicando el uso de la app y el instructivo creado, recibiendo retroalimentación de pares y docente. Esto transforma la tarea en una experiencia comunicativa multimedia.

Contribución: Amplía la expresión y evaluación del aprendizaje a formatos audiovisuales, promoviendo habilidades de comunicación oral y digital, y la interacción entre estudiantes.