

GUÍA DIDÁCTICA

“Uso seguro de los productos tecnológicos”

Actividad 1: Observa y analiza

Relaciona cada situación con **SEGURO (✓)** o **PELIGROSO (✗)**

Situación	Respuesta
Niño usando celular mientras come	
Niña con manos secas usando computador	
Niño tocando enchufe	
Uso de audífonos por poco tiempo	

Actividad 2: Observa y analiza

Escribe en cada imagen **SEGURO O PELIGROSO**



Actividad 3: Completa las normas

1. No debo usar aparatos eléctricos con _____.
2. Debo cuidar los _____ para evitar accidentes.
3. Es importante descansar la vista después de usar _____.

Actividad 4: Dibuja y aprende

Dibuja un producto tecnológico y escribe una norma de uso seguro.

 Dibujo:

 Norma:

Actividad 5



INSTRUCCIONES: Lee cada situación con atención y marca la respuesta correcta (a, b, c o d).
Colorea los dibujos.

1



Juan está usando una tablet mientras la está cargando y tiene las manos húmedas. ¿Cuál es el mayor riesgo en esta situación?

- a) Que la tablet se descargue rápido
- b) Que el internet falle
- c) Que pueda recibir una descarga eléctrica
- d) Que la pantalla se ensucie



2



María utiliza el computador durante 3 horas seguidas sin descansar. ¿Qué norma de uso seguro está ignorando?

- a) No compartir información personal
- b) Cuidar los cables
- c) Descansar la vista periódicamente
- d) Apagar el computador correctamente



3



Un estudiante encuentra un cable pelado en la sala de informática. ¿Cuál es la acción más segura?

- a) Usarlo con cuidado
- b) Avisar al docente y no tocarlo
- c) Cubrirlo con papel
- d) Guardarlo en el bolso



4



¿Cuál de las siguientes situaciones demuestra un uso responsable de los productos tecnológicos?

- a) Conectar varios aparatos en un mismo enchufe
- b) Usar dispositivos sin supervisión
- c) Seguir las instrucciones de uso y seguridad
- d) Manipular cables mientras están conectados



5



Pedro juega videojuegos hasta muy tarde en la noche sin descanso. ¿Cuál puede ser una consecuencia de no seguir normas de uso seguro?

- a) Mejora en sus habilidades de juego
- b) Problemas de salud como cansancio visual
- c) Mayor duración del dispositivo
- d) Ahorro de energía

