

Explorando la Historia de Windows y Linux: Un Viaje Tecnológico

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Invertido

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de secundaria interesados en descubrir la evolución de dos de los sistemas operativos más influyentes en el mundo: Windows y Linux. A través de un enfoque de Aprendizaje Invertido, los estudiantes explorarán videos y lecturas en casa para luego realizar actividades prácticas en clase que les permitan comprender cómo estos sistemas han impactado la tecnología y su vida diaria. Aprenderán sobre los hitos históricos, las características principales y las diferencias entre ambos sistemas, desarrollando habilidades críticas para analizar tecnologías que utilizan cotidianamente. Este conocimiento es relevante porque los sistemas operativos son la base de todos los dispositivos digitales que usan a diario, desde computadoras hasta teléfonos inteligentes. Al conectar la historia tecnológica con aplicaciones reales, los estudiantes desarrollarán un pensamiento crítico y una mayor comprensión del mundo digital que los rodea.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar la evolución histórica de los sistemas operativos Windows y Linux.
- Comparar las características y usos de Windows y Linux en diferentes contextos.
- Identificar las contribuciones clave de Windows y Linux en el desarrollo tecnológico.
- Argumentar la importancia de los sistemas operativos en la vida cotidiana y en la informática.
- Crear una línea del tiempo visual que represente los hitos principales de Windows y Linux.

Recursos Necesarios

- Computadoras con acceso a internet (una por grupo de 3-4 estudiantes)
- Proyector y pantalla para presentaciones
- Videos educativos preseleccionados sobre historia de Windows y Linux (enlaces compartidos)
- Lecturas breves impresas o digitales sobre Windows y Linux
- Hojas grandes para línea del tiempo, marcadores, colores
- Cuadernos o carpetas para anotaciones
- Plataforma educativa para compartir materiales (Google Classroom, Moodle o similar)
- Herramientas digitales para crear presentaciones (PowerPoint, Google Slides)

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre qué es un sistema operativo.
- Habilidades básicas para navegar en internet y usar plataformas digitales.
- Experiencia previa con computadoras y software común (Windows o Linux).
- Habilidad para trabajar en equipo y participar en discusiones grupales.

Actividades

Sesión 1: Introducción a los Sistemas Operativos y su Historia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar conocimientos previos sobre sistemas operativos y motivar a los estudiantes a explorar la historia de Windows y Linux.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y pregunta en plenaria: “¿Qué sistema operativo usan en casa o en la escuela? ¿Por qué creen que existen diferentes sistemas operativos?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten experiencias brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: “¿Sabían que Linux fue creado por un joven estudiante de 21 años en 1991 y hoy mueve la mayoría de servidores en internet?”
- **Estudiantes:** Escuchan y muestran interés.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la importancia de los sistemas operativos en dispositivos que usamos todos los días, como computadoras, tablets y teléfonos.
- **Estudiantes:** Relacionan el tema con su vida cotidiana.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Se asignó a los estudiantes para ver en casa dos videos cortos (10 minutos cada uno) y leer un texto breve sobre la historia de Windows y Linux.

Actividades de aprendizaje activo:

Actividad 1: Discusión en grupo sobre videos y lectura

- **Objetivo:** Analizar la evolución histórica de Windows y Linux.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a la clase en grupos de 4. Pide que cada grupo discuta lo aprendido en los videos y lectura con estas preguntas guía:
 - ¿Cuándo y por qué surgieron Windows y Linux?
 - ¿Quiénes fueron sus creadores y qué motivación tenían?
 - ¿Qué diferencias notan entre ambos sistemas?
 - **Estudiantes:** Comparten ideas y toman notas en una hoja.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Lista de respuestas a las preguntas guía.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Circula entre grupos, hace preguntas para profundizar y ayuda a clarificar dudas.

Actividad 2: Creación de una línea del tiempo inicial

- **Objetivo:** Crear una representación visual de los hitos importantes en la historia de Windows y Linux.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas grandes y marcadores. Indica que usen la información de la discusión para ubicar fechas y eventos clave en la línea del tiempo.
 - **Estudiantes:** Diseñan la línea del tiempo en grupo, destacando fechas importantes como el lanzamiento de Windows 1.0 en 1985 y la creación de Linux en 1991.
- **Organización:** Grupos de 4 (los mismos).
- **Producto:** Línea del tiempo grupal.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, apoyar la organización y fomentar la creatividad.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que investiguen un dato adicional sobre algún sistema operativo alternativo y lo compartan.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Facilitar resúmenes visuales y apoyo del docente o compañeros para completar la línea del tiempo.

Transición:

El docente invita a compartir brevemente las líneas del tiempo y anuncia que en la próxima sesión se profundizará en las características técnicas y usos de ambos sistemas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada grupo que comparta 3 datos claves que aprendieron hoy y los anota en la pizarra.
- **Estudiantes:** Expresan en voz alta sus aprendizajes.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más interesante que aprendí hoy sobre Windows y Linux?
- ¿Cómo me ayuda conocer la historia de estos sistemas para entender la tecnología que uso?
- ¿En qué situaciones prefiero usar uno u otro sistema operativo y por qué?

Retroalimentación:

El docente da retroalimentación positiva y clarifica dudas, resaltando la participación y el trabajo en equipo.

Transferencia:

Se explica que en la siguiente sesión se analizarán las características específicas y se hará una comparación más detallada.

Tarea o reto:

Revisar en casa un dispositivo personal y anotar qué sistema operativo usa y para qué lo utilizan más.

Sesión 2: Características y Diferencias entre Windows y Linux

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para comparar características técnicas y usos de Windows y Linux.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué recuerdan sobre los creadores y fechas importantes de Windows y Linux? ¿Quién puede compartir la tarea que hizo sobre el sistema operativo de su dispositivo?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Expone un corto video (5 min) sobre las diferencias entre Windows y Linux en cuanto a interfaz, seguridad y uso.
- **Estudiantes:** Observan atentos.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo estas diferencias impactan en su experiencia diaria y en distintas profesiones.
- **Estudiantes:** Relacionan la información con ejemplos personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Mapa comparativo en grupos

- **Objetivo:** Comparar características y usos de Windows y Linux.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Entrega plantilla para hacer un mapa comparativo (ventajas, desventajas, usos comunes, interfaz, seguridad).
 - **Estudiantes:** Usan videos, lecturas y discusión para llenar el mapa comparativo.
- **Organización:** Grupos de 3-4.
- **Producto:** Mapa comparativo completado.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Guía con preguntas específicas como “¿Cuál sistema creen que es más seguro y por qué?”

Actividad 2: Debate estructurado

- **Objetivo:** Argumentar la importancia y elección entre Windows y Linux.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza un debate donde algunos grupos defienden Windows y otros Linux, usando el mapa comparativo como base.
 - **Estudiantes:** Preparan y presentan argumentos, escuchan al contrario y responden respetuosamente.
- **Organización:** Equipos de debate (2 grandes grupos).
- **Producto:** Argumentos presentados y conclusiones del debate.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Modera, fomenta respeto y profundiza con preguntas para reforzar el análisis.

Diferenciación

- Para estudiantes rápidos: Elaborar un resumen digital con herramientas como Google Slides para explicar a la clase.
- Para estudiantes con dificultades: Apoyar con ejemplos visuales y plantillas simplificadas.

Transición:

Se concluye invitando a reflexionar sobre qué sistema operativo les parece más útil y por qué, preparando el tema para la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide que cada estudiante escriba en una tarjeta la característica que más le sorprendió o le pareció importante.
- **Estudiantes:** Entregan tarjetas y el docente lee algunas para reforzar conceptos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué característica de Windows o Linux me parece más útil y por qué?
- ¿Cómo puedo aplicar esta información para elegir un sistema operativo?

Retroalimentación:

Comentarios inmediatos destacando claridad en argumentos y participación.

Transferencia:

Se anuncia que en la próxima sesión se explorarán casos de uso y aplicación práctica de ambos sistemas.

Tarea o reto:

Investigar un programa o aplicación que funcione en ambos sistemas y preparar una breve descripción.

Sesión 3: Aplicaciones y Casos de Uso de Windows y Linux

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar conocimientos para conectar con ejemplos prácticos y aplicaciones reales de Windows y Linux.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué programas investigaron para la tarea? ¿En qué sistema operativo funcionan?”
- **Estudiantes:** Comparten respuestas brevemente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos de uso de Linux en la NASA y Windows en oficinas corporativas.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo el conocimiento de sistemas operativos ayuda a elegir herramientas adecuadas en distintos trabajos y hobbies.
- **Estudiantes:** Piensan en ejemplos personales o familiares.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Análisis de casos reales

- **Objetivo:** Identificar aplicaciones y contextos de uso de Windows y Linux.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Presenta 4 casos: oficina, educación, servidores web, desarrollo de software. Cada grupo recibe un caso para analizar qué sistema es más adecuado y por qué.
 - **Estudiantes:** Discuten y preparan una presentación breve con argumentos.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Presentación corta (5 minutos) por grupo.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Orienta, fomenta preguntas para profundizar y ayuda en la organización.

Actividad 2: Simulación práctica básica

- **Objetivo:** Experimentar con interfaces y comandos básicos de Windows y Linux.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza estaciones de trabajo: una con Windows y otra con Linux. Explica comandos básicos (abrir programas, copiar archivos).
 - **Estudiantes:** Rotan por estaciones y realizan tareas sencillas siguiendo instrucciones.
- **Organización:** Grupos pequeños (3-4), rotando.
- **Producto:** Registro en hoja de las tareas realizadas y observaciones.
- **Tiempo:** 40 minutos.

- **Rol docente:** Supervisa, responde dudas y asegura que todos participen.

Diferenciación

- Para estudiantes avanzados: Explorar comandos adicionales en Linux.
- Para estudiantes con dificultades: Apoyo directo y guías paso a paso impresas.

Transición:

Invitar a reflexionar sobre cuál sistema operativo y aplicaciones les parecen más útiles para distintas tareas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza un mapa mental colectivo en la pizarra con las aplicaciones discutidas.
- **Estudiantes:** Participan aportando ideas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aplicación me gustaría usar y en qué sistema operativo?
- ¿Cómo cambia mi percepción sobre Windows y Linux después de esta experiencia?

Retroalimentación:

El docente destaca la participación y el aprendizaje práctico.

Transferencia:

Prepara a los estudiantes para diseñar un proyecto de comparación en la siguiente sesión.

Tarea o reto:

Buscar ejemplos de personas o empresas que usen Linux o Windows y traer información para compartir.

Sesión 4: Profundizando en la Comparación: Ventajas y Desventajas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar aprendizajes previos y preparar a los estudiantes para identificar ventajas y desventajas más detalladamente.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué ventajas y desventajas recuerdan de Windows y Linux? ¿Qué aprendieron en las tareas de investigación?”
- **Estudiantes:** Responden.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un reto: “¿Pueden identificar qué sistema operativo es mejor para un gamer, para un programador o para una familia?”
- **Estudiantes:** Comienzan a pensar en respuestas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que conocer ventajas y desventajas ayuda a tomar decisiones informadas sobre tecnología.
- **Estudiantes:** Relacionan con sus intereses y experiencias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Matriz de ventajas y desventajas

- **Objetivo:** Comparar Windows y Linux con enfoque en ventajas y desventajas para distintos usuarios.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Proporciona plantilla de matriz con categorías: seguridad, facilidad de uso, costo, compatibilidad, soporte.
 - **Estudiantes:** Completar en grupos con base en lo aprendido y nuevas búsquedas rápidas.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Matriz completa.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Facilita recursos y apoya la discusión.

Actividad 2: Presentación de casos de uso personalizados

- **Objetivo:** Argumentar la elección del sistema operativo según perfil de usuario.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo elige un perfil (gamer, programador, estudiante, familia) y presenta qué sistema operativo recomiendan y por qué.
 - **Estudiantes:** Preparan y exponen su recomendación breve.
- **Organización:** Grupos de 4 (los mismos).

- **Producto:** Presentación oral.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Modera y fomenta preguntas de la audiencia.

Diferenciación

- Para estudiantes avanzados: Incluir análisis de impacto ambiental o código abierto.
- Para estudiantes con dificultades: Apoyo con ejemplos claros y guías visuales.

Transición:

Se invita a reflexionar sobre qué sistema operativo elegirían y por qué, preparándose para una actividad de síntesis en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza un resumen en la pizarra con las ventajas y desventajas más importantes.
- **Estudiantes:** Participan comentando y completando.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué ventaja o desventaja me parece más relevante y por qué?
- ¿Cómo usaré esta información para tomar decisiones tecnológicas?

Retroalimentación:

El docente resalta la calidad de los argumentos y la capacidad de análisis.

Transferencia:

Se explica que la próxima sesión se enfocará en un proyecto integrador.

Tarea o reto:

Reflexionar sobre qué sistema operativo usarían para un proyecto personal y por qué.

Sesión 5: Proyecto Integrador: Creando una Presentación Comparativa

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Organizar y preparar a los estudiantes para crear una presentación que integre todo lo aprendido.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa brevemente los mapas comparativos y matrices creadas en sesiones anteriores.
- **Estudiantes:** Repasan y comentan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que presentarán a la clase su trabajo y que puede ser usado para ayudar a otros a elegir sistema operativo.
- **Estudiantes:** Motivados para participar activamente.

Contextualización:

- **Docente:** Destaca la importancia de comunicar bien la información técnica.
- **Estudiantes:** Se preparan para el trabajo colaborativo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad: Creación de presentación digital

- **Objetivo:** Crear una presentación multimedia que compare Windows y Linux y argumente una recomendación.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma grupos de 4. Explica criterios para presentación (claridad, contenido, diseño, argumentación).
 - **Estudiantes:** Usan computadoras para diseñar una presentación digital (PowerPoint, Google Slides) integrando líneas del tiempo, mapas comparativos y conclusiones.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Presentación digital lista para exponer.
- **Tiempo:** 100 minutos.
- **Rol docente:** Apoya en diseño, contenido y manejo de herramientas digitales.

Diferenciación

- Para estudiantes avanzados: Incluir videos o animaciones en la presentación.
- Para estudiantes con dificultades: Proporcionar plantillas y ejemplos para facilitar la creación.

Transición:

Se prepara a los estudiantes para la próxima sesión de presentaciones y retroalimentación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Recuerda la importancia de comunicar claramente y estar preparados para preguntas.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre el trabajo realizado.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí al integrar toda la información en una presentación?
- ¿Cómo puedo mejorar mi trabajo en equipo y comunicación?

Retroalimentación:

El docente reconoce el esfuerzo y creatividad.

Transferencia:

Se anticipa la presentación final y evaluación en la próxima sesión.

Tarea o reto: No aplica.

Sesión 6: Presentación de Proyectos y Reflexión Final

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para presentar y evaluar sus proyectos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa con preguntas: “¿Qué puntos clave incluirán en su presentación? ¿Cómo responderán preguntas?”
- **Estudiantes:** Repasan y organizan sus ideas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Motiva destacando la oportunidad de demostrar sus aprendizajes y ayudar a compañeros.
- **Estudiantes:** Se preparan con energía.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que la presentación es la culminación de todo el trabajo realizado.

- **Estudiantes:** Se enfocan en la tarea.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad: Presentación y sesión de preguntas

- **Objetivo:** Exponer y defender la presentación sobre Windows y Linux.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza el orden de presentaciones. Cada grupo expone por 10 minutos y responde preguntas.
 - **Estudiantes:** Presentan, escuchan y hacen preguntas constructivas a otros grupos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación y respuestas a preguntas.
- **Tiempo:** 90 minutos (9 grupos aprox.).
- **Rol docente:** Modera, evalúa y ofrece retroalimentación inmediata.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Facilita una lluvia de ideas para resumir lo más importante aprendido durante el plan.
- **Estudiantes:** Participan y elaboran un resumen colectivo en la pizarra.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre la historia y características de Windows y Linux?
- ¿Cómo cambió mi opinión sobre estos sistemas operativos?
- ¿De qué manera puedo aplicar este conocimiento en mi vida diaria o futura?

Retroalimentación:

El docente entrega retroalimentación general, destacando logros y áreas de mejora.

Transferencia:

Se invita a seguir explorando tecnologías y sistemas operativos en su entorno cotidiano.

Tarea o reto:

Invitar a compartir con familia o amigos lo aprendido y preguntar sobre sus experiencias con sistemas operativos.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Inicio de la sesión 1 para conocer conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones mediante observación, discusión, actividades prácticas y retroalimentación.
- **Sumativa:** En la sesión 6 con la presentación final y defensa del proyecto comparativo.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar la evolución histórica de Windows y Linux (objetivo 1).
- Habilidad para comparar características y usos de ambos sistemas (objetivo 2).
- Identificación clara de contribuciones clave y aplicaciones prácticas (objetivo 3).
- Argumentación coherente y fundamentada en el debate y presentaciones (objetivo 4).
- Creatividad y precisión en la creación de la línea del tiempo y presentación final (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y cumplimiento de actividades grupales.
- Rúbrica para evaluar presentaciones (claridad, contenido, diseño, argumentación).
- Observación directa durante debates y simulaciones.
- Portafolio digital o físico con evidencias (línea del tiempo, mapas, matrices, presentaciones).
- Autoevaluación y coevaluación al final del proyecto.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas en discusiones grupales y mapas comparativos (objetivos 1 y 2).
- Línea del tiempo y matriz de ventajas/desventajas (objetivos 3 y 5).
- Presentaciones y debates argumentados (objetivo 4).
- Producto final: presentación multimedia integradora (objetivos 4 y 5).

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Inicio

- **Herramienta:** Mentimeter (Sustitución)

Implementación: Utilizar Mentimeter para realizar preguntas iniciales sobre los sistemas operativos y recopilar respuestas en tiempo real mediante dispositivos móviles o computadoras disponibles. Esto reemplaza la dinámica tradicional de preguntas orales en plenaria con una interacción digital simple.

Contribución a objetivos: Facilita la activación de conocimientos previos y genera motivación, permitiendo al docente visualizar rápidamente el nivel de conocimiento inicial de los estudiantes.

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

Implementación: El docente crea una presentación interactiva que incluye datos curiosos y animaciones sobre la historia de Linux y Windows, accesible para los estudiantes desde sus dispositivos.

Contribución a objetivos: Mejora la motivación y contextualización mediante elementos visuales atractivos, facilitando la conexión del tema con la vida cotidiana del alumnado.

Desarrollo

- **Herramienta:** Google Classroom o plataforma LMS (Sustitución)

Implementación: Asignar y compartir videos y lecturas digitales para que los estudiantes los revisen en casa, sustituyendo las copias impresas o la proyección en clase.

Contribución a objetivos: Facilita el acceso al contenido y fomenta la autonomía en el aprendizaje previo a la sesión presencial.

- **Herramienta:** Padlet para discusión y creación colaborativa (Modificación)

Implementación: Durante la sesión, los grupos usan Padlet para escribir y organizar las respuestas a las preguntas guía de manera colaborativa y visual, permitiendo al docente monitorear en tiempo real y brindar retroalimentación.

Contribución a objetivos: Rediseña la actividad de discusión tradicional en papel, promueve el trabajo colaborativo digital y el pensamiento crítico.

- **Herramienta:** Timeline JS para línea del tiempo digital (Redefinición)

Implementación: Los estudiantes, con apoyo del docente, crean una línea del tiempo interactiva en línea con eventos clave de Windows y Linux usando Timeline JS, integrando imágenes, videos y enlaces.

Contribución a objetivos: Permite crear una representación visual digital y dinámica que facilita la comprensión cronológica y la presentación creativa de la historia tecnológica. Promueve habilidades digitales avanzadas y trabajo colaborativo.

Cierre

- **Herramienta:** Chatbot educativo basado en IA (Aumento)

Implementación: Implementar un chatbot sencillo (por ejemplo, en plataformas como Botsify o Chatbot.com) que responda preguntas frecuentes sobre la historia de Windows y Linux para que los estudiantes lo usen como repaso o para aclarar dudas.

Contribución a objetivos: Refuerza el aprendizaje autónomo y permite resolver dudas de manera inmediata, aumentando la comprensión del contenido.

- **Herramienta:** Presentaciones digitales con Canva o Genially (Modificación)

Implementación: Los grupos preparan una presentación digital con los aprendizajes clave utilizando plantillas interactivas para compartir con el resto de la clase, integrando texto, imágenes y videos.

Contribución a objetivos: Permite a los estudiantes sintetizar y comunicar información de forma creativa, fomentando habilidades comunicativas y tecnológicas.