

Explorando la Tecnología: Arquitectura, Redes e Impacto Social

Tecnología e Informática | Informática | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de secundaria comprendan cómo funcionan los dispositivos computacionales, los sistemas operativos y las redes informáticas, así como el impacto social de la tecnología en sus vidas. A través de actividades prácticas y retos reales, los estudiantes explorarán la arquitectura cliente-servidor, aprenderán sobre algoritmos e inteligencia artificial, y analizarán las implicancias éticas y sociales del uso de las tecnologías digitales. Este aprendizaje es relevante porque la tecnología está presente en casi todas las áreas de su vida cotidiana, desde la escuela hasta la comunicación con amigos y familia, por lo que desarrollar una actitud crítica y responsable es fundamental para su futuro como ciudadanos digitales. Además, al trabajar con desafíos reales, fomentarán sus habilidades para resolver problemas y tomar decisiones informadas en un mundo cada vez más conectado.

Objetivos de Aprendizaje

- Comprender el funcionamiento básico de dispositivos computacionales, sistemas operativos y redes informáticas aplicando procedimientos de configuración y conexión segura.
- Explicar la arquitectura cliente-servidor y reconocer aplicaciones de algoritmos e inteligencia artificial en el procesamiento y comunicación de información.
- Analizar el impacto social, ético y responsable de las tecnologías digitales en la vida cotidiana, valorando sus beneficios y desafíos.

Recursos Necesarios

- Computadoras o laptops con acceso a internet (1 por estudiante o grupo de 2)
- Proyector y pantalla para presentaciones
- Conexión a internet estable
- Software de simulación de redes (por ejemplo, Cisco Packet Tracer o alternativa gratuita)
- Videos cortos sobre arquitectura cliente-servidor e inteligencia artificial (3 videos de 3-5 minutos)
- Hojas impresas con esquemas básicos de dispositivos y redes
- Material para escritura (cuadernos, lápices, marcadores)
- Formulario digital o impreso para reflexiones y autoevaluación

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos de uso de computadora y navegación por internet.
- Experiencia previa con conceptos elementales de hardware y software.
- Habilidades para trabajar en equipo y comunicarse de manera respetuosa.
- Comprensión básica de la función de internet y redes sociales.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo los dispositivos y sistemas operativos

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explicar que hoy comenzaremos a explorar cómo funcionan los dispositivos que usamos todos los días y los sistemas operativos que los controlan, para entender mejor su importancia y uso.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Preguntar: "¿Qué dispositivos tecnológicos usaron hoy y para qué?" Pedir que varios estudiantes compartan sus respuestas.

Estudiantes: Responden mencionando dispositivos y usos cotidianos.

Motivación y enganche:

Docente: Presentar un dato curioso: "¿Sabían que un teléfono inteligente tiene más poder de procesamiento que las computadoras que enviaron al primer hombre a la luna?"

Contextualización:

Docente: Explicar cómo conocer la arquitectura y sistemas operativos nos ayuda a usar mejor nuestros dispositivos y a proteger nuestra información.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introducir el concepto de dispositivos computacionales y sistemas operativos mediante una breve explicación apoyada con imágenes y esquemas impresos.

Actividad 1: Identificando componentes y sistemas operativos

- **Objetivo:** Comprender el hardware básico y el rol del sistema operativo.
- **Instrucciones:**
 - Distribuir hojas con esquemas de un computador y sus componentes.
 - Pedir que en parejas identifiquen y anoten qué función cumple cada componente y ejemplos de sistemas operativos que conocen.
 - Invitar a compartir en plenaria lo que descubrieron.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Hojas con anotaciones y participación en discusión.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Observar pares, hacer preguntas guía como "¿Para qué sirve la memoria RAM?" o "¿Qué sistema operativo usan en su teléfono?"

Actividad 2: Mini reto: Configura tu dispositivo

- **Objetivo:** Aplicar conocimientos para realizar configuraciones básicas de un sistema operativo.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3, usar una computadora para acceder al panel de configuración del sistema operativo (Windows, Linux o Mac).
 - Realizar tareas básicas: cambiar fondo de pantalla, ajustar brillo y configurar contraseña de usuario.
 - Registrar los pasos seguidos en un documento simple.
- **Organización:** Grupos de 3
- **Producto:** Documento con pasos de configuración realizados.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Asistir a grupos, resolver dudas y verificar que se sigan los pasos correctamente.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Desafío extra de investigar y compartir qué es un sistema operativo de código abierto.
- Para quienes necesitan apoyo: Apoyo individual para seguir los pasos en la configuración y explicaciones visuales adicionales.

Transición:

Docente: Conectar la configuración de dispositivos con la importancia de las redes para conectar y compartir información, que se verá en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Actividad: Cada estudiante escribe en una tarjeta tres cosas que aprendió sobre dispositivos y sistemas operativos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué es importante saber cómo funciona un dispositivo y su sistema operativo?
- ¿Cómo puede ayudarte configurar bien tu dispositivo?
- ¿Qué dudas te quedaron para la próxima sesión?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunas respuestas en voz alta, aclara dudas y felicita los avances.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión explorarán cómo estos dispositivos se conectan en redes para comunicarse y compartir información.

Sesión 2: Redes y comunicación segura entre dispositivos**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Introducir la importancia de las redes para conectar dispositivos y mantener la seguridad en la comunicación.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Preguntar: "¿Qué es una red? ¿Qué redes usan en casa o en la escuela?"

Estudiantes: Responden mencionando WiFi, redes sociales, etc.

Motivación y enganche:

Docente: Mostrar un breve video (3 minutos) que ejemplifica cómo los dispositivos se comunican en red y los riesgos si no hay seguridad.

Contextualización:

Docente: Relacionar el video con la importancia de saber conectar dispositivos de forma segura para proteger datos personales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explicar la arquitectura básica cliente-servidor y conceptos de redes LAN, WLAN, y seguridad básica (contraseñas, cifrado).

Actividad 1: Simulación de red cliente-servidor

- **Objetivo:** Entender la arquitectura cliente-servidor mediante simulación.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a estudiantes en grupos de 4.
 - Asignar roles: servidor, cliente 1, cliente 2 y administrador de red.
 - Simular intercambio de datos usando tarjetas con información y reglas de comunicación.
 - Reflexionar sobre cómo se comunica cada parte y qué pasa si hay un problema en la red.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Registro escrito de la simulación y conclusiones del grupo.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Guiar la simulación, hacer preguntas: "¿Qué pasa si el servidor no responde?" "¿Cómo se asegura la información?"

Actividad 2: Configuración segura de red WiFi

- **Objetivo:** Aplicar procedimientos básicos para conectar un dispositivo a una red con seguridad.
- **Instrucciones:**
 - Con computadoras o dispositivos móviles, guiar a los estudiantes para conectarse a una red WiFi simulada con contraseña segura.
 - Explicar la importancia de elegir contraseñas fuertes y no compartirlas.
 - Registrar en un documento las medidas de seguridad aprendidas.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Documento con lista de medidas para conexión segura.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Supervisar conexión, resolver dudas y enfatizar la importancia de la seguridad.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Investigar y compartir ejemplos de ataques informáticos comunes.
- Para quienes necesitan apoyo: Recibir ayuda para entender pasos de conexión y revisar conceptos clave con esquemas visuales.

Transición:

Docente: Introducir el próximo tema: cómo los algoritmos e inteligencia artificial están presentes en estas redes y aplicaciones.

Fase de Cierre**Tiempo estimado:**

15 minutos

Síntesis:

Actividad: Crear un mapa mental grupal en la pizarra con conceptos clave de redes y seguridad aprendidos hoy.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Por qué es importante conectar los dispositivos de forma segura?
- ¿Cómo funciona la arquitectura cliente-servidor en las redes?
- ¿Qué aprendiste que puedes aplicar en casa o la escuela?

Retroalimentación:

Docente: Comenta puntos sobresalientes y aclara dudas finales.

Transferencia:

Docente: Anuncia que en la siguiente sesión explorarán la inteligencia artificial y algoritmos en la tecnología.

Sesión 3: Algoritmos, inteligencia artificial y su rol en la tecnología**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Presentar conceptos de algoritmos e inteligencia artificial (IA) y su presencia en la vida diaria.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Preguntar: "¿Han usado aplicaciones o juegos que parezcan 'inteligentes'? ¿Qué creen que las hace funcionar?"

Estudiantes: Comparten ejemplos y suposiciones.

Motivación y enganche:

Docente: Mostrar un video corto (4 minutos) que explica IA y algoritmos con ejemplos cotidianos.

Contextualización:

Docente: Explicar que entender estos conceptos ayuda a usar la tecnología de forma crítica y responsable.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introducir los conceptos de algoritmo e IA con ejemplos simples y visuales, usando analogías comprensibles.

Actividad 1: Creando un algoritmo paso a paso

- **Objetivo:** Comprender qué es un algoritmo desarrollando uno sencillo.
- **Instrucciones:**
 - En grupos de 3, crear un algoritmo para realizar una tarea diaria sencilla, por ejemplo, preparar un sándwich.
 - Escribir los pasos en orden claro y lógico.
 - Presentar el algoritmo a la clase y comparar diferencias.
- **Organización:** Grupos de 3
- **Producto:** Algoritmo escrito y presentación breve.
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Guiar para que los pasos sean claros y completos, hacer preguntas como "¿Qué pasa si alguien sigue este algoritmo?"

Actividad 2: Explorando aplicaciones de IA

- **Objetivo:** Reconocer aplicaciones reales de IA y reflexionar sobre su impacto.
- **Instrucciones:**
 - Ver en grupos un video corto con ejemplos de IA en asistentes virtuales, juegos y sistemas de recomendación.
 - Discutir en grupo las ventajas y posibles riesgos o desafíos del uso de IA.
 - Elaborar un cartel digital con las ideas principales para compartir con la clase.
- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Cartel digital o presentación breve.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Facilitar la discusión, plantear preguntas éticas como "¿Qué pasaría si la IA toma decisiones equivocadas?"

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Investigar y explicar un tipo específico de IA (por ejemplo, aprendizaje automático).
- Para estudiantes con dificultades: Apoyos visuales y ejemplos concretos para entender los conceptos.

Transición:

Docente: Vincular la inteligencia artificial con su impacto social, tema que explorarán en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Actividad: Realizar un "ticket de salida" donde cada estudiante escribe una idea clave sobre IA y una pregunta que tenga.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué es un algoritmo y por qué es importante?
- ¿Cómo afecta la IA nuestra vida diaria?
- ¿Qué consideraciones éticas debemos tener sobre la tecnología?

Retroalimentación:

Docente: Comenta las ideas y preguntas, resolviendo dudas y motivando la curiosidad.

Transferencia:

Docente: Explica que la próxima sesión será sobre el análisis crítico del impacto social de la tecnología y cómo usarla responsablemente.

Sesión 4: Impacto social, ética y uso responsable de la tecnología

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Presentar la importancia de analizar críticamente el impacto social y ético de la tecnología.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Preguntar: "¿Han tenido alguna experiencia con problemas causados por la tecnología (ciberacoso, noticias falsas, adicción)?"

Estudiantes: Comparten brevemente experiencias o ideas.

Motivación y enganche:

Docente: Mostrar un caso real breve de impacto social positivo y negativo de la tecnología.

Contextualización:

Docente: Explicar que conociendo estos impactos, podemos tomar mejores decisiones y usar la tecnología para el bien común.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introducir conceptos de ética digital, ciudadanía responsable y ejemplos de beneficios y riesgos sociales de la tecnología.

Actividad 1: Análisis de casos reales

- **Objetivo:** Analizar el impacto social de la tecnología y promover una actitud crítica y ética.
- **Instrucciones:**
 - Dividir en grupos de 4 y entregar un caso breve (impreso o digital) sobre temas como privacidad, ciberacoso, noticias falsas o brecha digital.
 - Leer y discutir preguntas guía: ¿Qué pasó? ¿Quiénes se ven afectados? ¿Qué se podría hacer diferente?
 - Preparar una exposición corta con propuestas para un uso responsable.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Presentación grupal y lista de propuestas éticas.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilitar la discusión, promover la reflexión ética y hacer preguntas para profundizar.

Actividad 2: Compromiso personal y colectivo

- **Objetivo:** Desarrollar una actitud responsable frente al uso de la tecnología.

- **Instrucciones:**

- Individualmente, escribir un compromiso personal para usar la tecnología de manera ética y segura.
- En plenaria, elaborar un "Código de conducta digital" para la clase.
- Firmar el código como símbolo de compromiso.

- **Organización:** Individual y plenaria

- **Producto:** Compromiso escrito y código de conducta firmado.

- **Tiempo:** 35 minutos

- **Rol docente:** Motivar la reflexión personal y guiar la elaboración del código colectivo.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer un cartel o video corto promoviendo el uso responsable de la tecnología.
- Para estudiantes con dificultades: Apoyo para redactar compromisos y participación guiada en la plenaria.

Transición:

Docente: Concluir que con esta reflexión, están listos para ser usuarios críticos y responsables de la tecnología en su vida diaria.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Actividad: Realizar un resumen colectivo en la pizarra con los principales beneficios, desafíos y compromisos tratados.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo puedo usar la tecnología de forma responsable en mi vida diaria?
- ¿Qué aprendí sobre los beneficios y riesgos sociales de la tecnología?
- ¿Qué compromiso voy a cumplir para ser un usuario ético?

Retroalimentación:

Docente: Felicita los compromisos y resalta la importancia de lo aprendido para su vida y comunidad.

Transferencia:

Docente: Invita a compartir lo aprendido con familia y amigos para promover un uso responsable de la tecnología.

Tarea o reto:

Observar en casa o en su entorno una situación donde se use la tecnología y describir si se usa responsablemente o no, proponiendo una mejora.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Actividad de activación de conocimientos en sesión 1 (preguntas sobre dispositivos usados).
- **Formativa:** Durante las actividades prácticas en sesiones 1, 2 y 3, observación directa y retroalimentación continua.
- **Sumativa:** Presentaciones grupales, productos escritos (algoritmos, configuraciones, compromisos) y reflexión final en sesión 4.

Criterios de evaluación:

- Comprende y explica correctamente los componentes básicos de dispositivos y sistemas operativos.
- Aplica procedimientos básicos para conectar y configurar dispositivos en redes seguras.
- Describe la arquitectura cliente-servidor y reconoce ejemplos de algoritmos e inteligencia artificial.
- Analiza críticamente el impacto social y ético de la tecnología, proponiendo actitudes responsables.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento de actividades prácticas.
- Rúbrica para evaluar presentaciones grupales y productos escritos.
- Observación directa para participación y trabajo colaborativo.
- Autoevaluación y coevaluación mediante reflexión escrita y discusión.

Evidencias de aprendizaje:

- Hojas con anotaciones de componentes y funciones.
- Documentos con pasos de configuración y medidas de seguridad.
- Algoritmos escritos y presentados en grupo.
- Carteles digitales y análisis de casos sobre IA y ética.
- Compromisos personales y código de conducta firmado.
- Respuestas escritas en reflexiones y tickets de salida.

Enriquecimientos

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para facilitar el aprendizaje mediante la metodología Aprendizaje Basado en Retos, a continuación se presentan ejemplos prácticos y casos de estudio que se pueden integrar en cada sesión, alineados con los objetivos de

aprendizaje y adaptados a estudiantes de secundaria (12-15 años).

Sesión 1: Arquitectura de Dispositivos y Sistemas Operativos

- **Ejemplo práctico:** *Configuración básica de un ordenador personal.* Los estudiantes reciben una computadora básica con un sistema operativo instalado (Windows, Linux o macOS) y deben identificar los componentes principales (CPU, memoria RAM, disco duro, periféricos). Luego realizan tareas simples como crear carpetas, organizar archivos y ajustar configuraciones básicas del sistema (fecha, hora, idioma).
- **Reto:** Detectar y solucionar un problema de rendimiento al administrar procesos abiertos (cerrar programas que consumen mucha memoria) para que la computadora funcione mejor.
- **Caso de estudio:** Analizar cómo un sistema operativo gestiona la memoria y los recursos cuando varios estudiantes usan una computadora simultáneamente (por ejemplo, en un aula de informática).

Sesión 2: Redes Informáticas y Conexión Segura de Dispositivos

- **Ejemplo práctico:** *Montar una red Wi-Fi segura en el aula.* Los estudiantes trabajan en grupos para configurar un router, cambiar la contraseña por defecto, activar el cifrado WPA2/WPA3 y conectar sus dispositivos móviles o computadoras de forma segura.
- **Reto:** Simular un intento de acceso no autorizado y proponer medidas para reforzar la seguridad de la red (uso de contraseñas fuertes, filtrado de dispositivos, desactivar WPS).
- **Caso de estudio:** Investigar y presentar cómo una red escolar puede proteger los datos de los estudiantes y profesores frente a ataques externos.

Sesión 3: Arquitectura Cliente-Servidor y Algoritmos

- **Ejemplo práctico:** *Simulación de una aplicación cliente-servidor.* Mediante una actividad de roles, algunos estudiantes representan servidores y otros clientes; se simulan solicitudes y respuestas para entender el flujo de información. Se puede usar una app sencilla o un juego en línea para demostrar esta arquitectura.
- **Reto:** Identificar qué ocurre cuando el servidor está desconectado y proponer soluciones para mejorar la disponibilidad.
- **Caso de estudio:** Análisis de cómo funcionan los algoritmos de recomendación en plataformas como YouTube o Spotify, explicando el papel de la inteligencia artificial y los datos que procesan para personalizar contenidos.

Sesión 4: Impacto Social de la Tecnología

- **Ejemplo práctico:** *Debate sobre el uso ético de las redes sociales.* Los estudiantes discuten casos reales de cyberbullying, privacidad y difusión de información falsa, analizando consecuencias y formas de actuar responsablemente.
- **Reto:** Crear una campaña digital (carteles, videos o publicaciones) que promueva un uso responsable y seguro de la tecnología en su comunidad escolar.
- **Caso de estudio:** Investigar y presentar ejemplos de cómo la tecnología ha mejorado la vida de personas con discapacidades o en comunidades remotas, así como los desafíos que aún existen para garantizar el acceso

equitativo.

Estos ejemplos y casos están diseñados para motivar a los estudiantes a investigar, experimentar y reflexionar, promoviendo una comprensión profunda y crítica de los contenidos, en línea con la metodología Aprendizaje Basado en Retos.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para motivar a los estudiantes de secundaria (12-15 años) y reforzar los objetivos de aprendizaje del plan "Explorando la Tecnología: Arquitectura, Redes e Impacto Social" se proponen las siguientes mecánicas de gamificación, que integran desafíos, colaboración y recompensas, manteniendo el foco en el contenido y el desarrollo de competencias.

• Desafío por Equipos: "Construye la Red Segura"

- Los estudiantes se organizan en equipos de 4-5 personas.
- Cada equipo recibe un escenario con dispositivos computacionales y un reto: configurar una red segura que permita la comunicación entre dispositivos usando conceptos de arquitectura cliente-servidor y configuraciones básicas de sistema operativo.
- Deberán seleccionar y aplicar procedimientos adecuados para administrar recursos, asignar roles a cada dispositivo y garantizar la conexión segura.
- Por cada logro parcial (configuración exitosa, conexión segura, solución de un problema de red), el equipo obtiene puntos.
- Tiempo estimado: 1 hora por sesión 1 y 2 para esta actividad.

• Role Play Interactivo: "Algoritmos e IA en Acción"

- Los estudiantes asumen roles (por ejemplo, usuario, servidor, algoritmo de IA, hacker ético) y simulan una comunicación cliente-servidor en un entorno controlado.
- El "algoritmo de IA" debe tomar decisiones para optimizar el procesamiento de información y responder a solicitudes del "usuario".
- Se plantean situaciones donde deben identificar cómo la IA ayuda o cómo vulnerabilidades pueden afectar la red, promoviendo el análisis crítico.
- Se otorgan insignias digitales o puntos por participación activa, soluciones creativas y análisis éticos.
- Duración: 1 sesión de 2 horas, preferiblemente sesión 3.

• Trivia Digital: "Impacto Social de la Tecnología"

- Se realiza un juego de preguntas y respuestas en equipos o individualmente, con preguntas relacionadas al impacto social, ético y responsable del uso de tecnologías digitales.
- Las preguntas pueden incluir casos reales, dilemas éticos y situaciones cotidianas.
- Se pueden usar plataformas digitales interactivas (como Kahoot o Quizizz) para hacerlo más dinámico.
- Los estudiantes ganan puntos y badges por respuestas correctas y explicaciones fundamentadas.

- Duración: 1 sesión de 2 horas, idealmente sesión 4 para consolidar aprendizajes.

• Tablero de Progreso y Recompensas

- Se implementa un tablero visible para toda la clase donde se registran los puntos, insignias y logros obtenidos por cada equipo o estudiante.
- Esto fomenta la competencia sana y el seguimiento del avance.
- Al finalizar el plan, se entregan reconocimientos simbólicos (certificados digitales, badges) que reflejen habilidades adquiridas en configuración, análisis crítico y ética tecnológica.

Estos elementos de gamificación están diseñados para promover la participación activa, el trabajo colaborativo y la reflexión crítica, alineándose con el método de Aprendizaje Basado en Retos y los objetivos establecidos para el plan.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales del Plan de Clase: "Explorando la Tecnología: Arquitectura, Redes e Impacto Social"

Criterios de Evaluación	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
1. Comprensión del funcionamiento de dispositivos, sistemas operativos y redes	Demuestra comprensión clara y detallada del funcionamiento de dispositivos computacionales, sistemas operativos y redes, explicando correctamente procesos y aplicando procedimientos básicos con precisión.	Explica adecuadamente el funcionamiento de dispositivos, sistemas y redes, con algunos detalles menores o pequeña confusión en la aplicación de procedimientos.	Muestra comprensión parcial, con explicaciones generales y aplicación limitada de procedimientos básicos.	No logra explicar correctamente ni aplicar procedimientos básicos relacionados con dispositivos, sistemas operativos y redes.
2. Aplicación de procedimientos básicos de configuración, administración y conexión segura	Realiza procedimientos de configuración, administración de recursos y conexión segura de dispositivos con autonomía y precisión, mostrando buen uso de herramientas y conceptos.	Aplica procedimientos básicos con ayuda, mostrando comprensión general y ejecución adecuada aunque con pequeños errores.	Ejecuta algunos procedimientos básicos, pero con errores frecuentes o necesidad constante de apoyo.	No logra aplicar los procedimientos básicos o lo hace incorrectamente.

Criterios de Evaluación	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Insuficiente (1 punto)
3. Explicación de la arquitectura cliente-servidor y aplicaciones de algoritmos e inteligencia artificial	Describe claramente la arquitectura cliente-servidor y ofrece ejemplos pertinentes de algoritmos e inteligencia artificial, mostrando comprensión de su papel en el procesamiento y comunicación de información.	Explica la arquitectura cliente-servidor y menciona ejemplos de algoritmos e IA, con explicaciones adecuadas aunque poco detalladas.	Ofrece explicaciones básicas y generales sobre la arquitectura y aplicaciones, con comprensión limitada.	No logra explicar la arquitectura cliente-servidor ni reconocer aplicaciones de algoritmos e IA.
4. Análisis crítico del impacto social de las tecnologías digitales	Analiza con profundidad los beneficios, desafíos e implicancias sociales de las tecnologías digitales, demostrando actitud ética, responsable y crítica en su uso.	Realiza un análisis adecuado sobre el impacto social, mostrando conciencia ética y responsabilidad, aunque con argumentos menos desarrollados.	Presenta un análisis superficial o general, con poca reflexión crítica o ética sobre el uso de tecnologías.	No identifica ni analiza el impacto social, ni demuestra reflexión ética o crítica.
5. Comunicación y presentación de resultados	Presenta la información de forma clara, organizada y coherente, utilizando lenguaje apropiado para el nivel y apoyos visuales o tecnológicos efectivos.	Se comunica de manera clara con organización aceptable y lenguaje adecuado, aunque con algunas áreas de mejora en la presentación.	Presenta ideas de forma poco clara o desorganizada, con lenguaje simple y apoyos limitados.	La presentación es confusa, desorganizada o incompleta, dificultando la comprensión.

Instrucciones para el docente: Use esta rúbrica para evaluar el desempeño de los estudiantes en el producto final del reto planteado durante las 4 sesiones. Asigne una puntuación por cada criterio y sume para obtener un resultado global que refleje el nivel de logro de los objetivos de aprendizaje.