

BUSQUEN EN INTERNET DE LAS 6 FOMAS

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

DESCRIPCIÓN

Este curso de Informática está diseñado para estudiantes de 9 a 10 años y busca desarrollar habilidades digitales básicas, pensamiento lógico, creatividad y ciudadanía digital. El aprendizaje se organiza en unidades que combinan fundamentos teóricos con experiencias prácticas y proyectos que permiten aplicar lo aprendido en situaciones reales de la vida cotidiana y escolar. Se enfatiza la seguridad digital, la evaluación de fuentes y la responsabilidad en el uso de las tecnologías, así como la colaboración y la comunicación respetuosa entre pares.

En particular, la Unidad 3 se centra en el Proyecto final: Producción multimedia con al menos dos formas de expresión. En esta unidad, los alumnos planificarán y crearán un pequeño producto multimedia para comunicar una idea de interés, utilizando al menos dos de las formas identificadas (texto, imagen, audio, video, infografía o interactividad). Aplicarán lo aprendido sobre evaluación de fuentes y seguridad digital durante el proceso. El objetivo es diseñar y presentar un producto multimedia que comunique una idea de forma clara y segura, y los aspectos específicos incluyen:

- Planificar un proyecto corto con roles y pasos.
- Seleccionar dos formas adecuadas para comunicar la idea y combinarlas de forma coherente.
- Presentar el producto y reflexionar sobre el proceso y los aprendizajes.

Competencias

COMPETENCIAS

- Comprende y aplica conceptos básicos de seguridad digital y evaluación de fuentes.
- Planifica y gestiona proyectos multimedia, incluyendo la asignación de roles y el control de tiempos.
- Selecciona y combina al menos dos formas de comunicación (texto, imagen, audio, video, infografía o interactividad) para comunicar ideas de manera clara y coherente.
- Produce y presenta productos multimedia simples, cuidando la claridad, la estética y la accesibilidad básica.
- Analiza retroalimentación, reflexiona sobre su propio aprendizaje y propone mejoras para futuras tareas.
- Trabaja de manera ética y respetuosa, promoviendo la ciudadanía digital responsable.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS

- Edad objetivo: 9-10 años. El curso está diseñado para este rango etario y puede adaptarse a alumnos en niveles similares.
- Dispositivo con acceso a Internet y herramientas básicas de edición de texto, imágenes y audio (p. ej., editor de textos, visor de imágenes, grabadora o editor de audio sencillo).
- Capacidad para trabajar en equipo, participar en discusiones y entregar entregas dentro de los plazos establecidos.
- Conocimientos previos mínimos: lectura básica y manejo básico de la computadora/tableta (uso de ratón/teclado o pantalla táctil).
- Compromiso con normas de seguridad, ética y citación de fuentes al utilizar recursos digitales.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Descubriendo las 6 formas de presentar información en Internet

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y nombrar las seis formas (texto, imagen, audio, video, infografía e interactividad).
- Describir las características principales de cada forma y poner ejemplos simples que se pueden encontrar en internet.
- Practicar la observación crítica y la seguridad básica al analizar contenidos en internet y al identificar cuándo usar cada forma para comunicar ideas.

Contenidos Temáticos

1. **Texto** - Presenta información con palabras y oraciones. Se usa para explicar ideas, contar historias o dar instrucciones.
2. **Imagen** - Utiliza fotografías o ilustraciones para apoyar o complementar la información.
3. **Audio** - Sonidos o grabaciones de voz que transmiten mensajes, canciones o explicaciones.
4. **Video** - Combinación de imágenes en movimiento y sonido para mostrar acciones o explicaciones.
5. **Infografía** - Presenta datos e ideas en formato visual, con números, gráficos y textos breves.
6. **Interactividad** - Contenidos que permiten al usuario cambiar, seleccionar o manipular información (páginas web, juegos, simulaciones).

Actividades

1. **Actividad 1: Observa y clasifica** - Observa diferentes páginas y clasifica cada recurso como texto, imagen, audio, video, infografía o interactividad. Puntos clave: identificar la forma, explicar por qué se usa. Conclusiones: cada forma tiene un objetivo distinto para facilitar la comprensión.
2. **Actividad 2: Busca ejemplos en casa o en clase** - Busca ejemplos simples de cada forma (un artículo, una foto, un clip de audio corto, un video educativo, una infografía simple, una página interactiva). Puntos clave: describir

cómo ayuda la forma a la idea. Conclusiones: cuál es la forma más adecuada para comunicar cada tipo de información.

3. **Actividad 3: Mini-muestra de cada forma** - En grupos pequeños, crean una mini presentación de una idea usando al menos dos formas distintas (por ejemplo, texto + imagen o audio + video). Puntos clave: coordinación entre formas, claridad de la idea. Conclusiones: qué forma refuerza mejor la idea central.

Evaluación

La evaluación se centrará en la capacidad de identificar y describir las seis formas, la calidad de las descripciones y la participación activa. Criterios:

- Identificación correcta de cada forma.
- Descripción clara y apoyo de ejemplos simples.
- Participación y trabajo en equipo durante las actividades.
- Capacidad de justificar por qué una forma es más adecuada para comunicar cierta información.

Unidad 2: Unidad 2: Evaluación de fuentes y seguridad digital en Internet

Objetivos de Aprendizaje

- Explicar, con palabras sencillas, qué hace que una fuente sea confiable (autoría, fecha, evidencia).
- Identificar señales de alerta de información poco confiable o engañosa.
- Conocer normas básicas de citación y buenas prácticas de seguridad (contraseñas simples, privacidad).

Contenidos Temáticos

1. **Confiabilidad de las fuentes** - Cómo saber quién escribió la información, cuándo fue publicada y si hay evidencias que la respalden.
2. **Derechos de autor y citación básica** - Reconocer que las ideas y textos requieren reconocimiento y que se debe evitar el plagio, usando parafraseo y pequeñas citas.
3. **Seguridad y ciudadanía digital** - Privacidad, uso seguro de contraseñas y buenas prácticas al navegar y compartir información.

Actividades

1. **Actividad 1: Analizar dos fuentes simples** - Los alumnos comparan dos sitios web sobre un tema común: buscan autor, fecha y evidencia. Puntos clave: claridad de autoría y actualidad. Conclusiones: señales de confiabilidad y dudas razonables.
2. **Actividad 2: Lista de verificación rápida** - Crear una lista de 3 preguntas para evaluar la confiabilidad de una fuente (¿quién es el autor?, ¿cuándo se publicó?, ¿qué evidencia hay?). Conclusiones: criterios simples para decidir si usar la fuente.

3. **Actividad 3: Introducción a la citación básica** - Parafrasear una idea corta y mencionar la fuente de forma simple. Puntos clave: evitar copiar textualmente; reconocimiento de la fuente. Conclusiones: entender la importancia de la referencia.
4. **Actividad 4: Seguridad básica** - Taller corto sobre contraseñas seguras y prácticas de privacidad en línea (crear una contraseña segura en parejas y verificar que no comparten datos personales sensibles). Conclusiones: hábitos responsables en internet.

Evaluación

Se evaluarán: capacidad para identificar elementos de confiabilidad, aplicación de criterios simples de citación y demostración de prácticas básicas de seguridad. Criterios:

- Demuestra comprensión de lo que hace confiable una fuente.
- Aplica criterios de verificación en análisis de sitios simples.
- Realiza citaciones simples y respeta la autoría de ideas.
- Adopta hábitos básicos de seguridad digital.

Unidad 3: Unidad 3: Proyecto final - Producción multimedia con al menos dos formas

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar un proyecto corto con roles y pasos.
- Seleccionar dos formas adecuadas para comunicar la idea y combinarlas de forma coherente.
- Presentar el producto y reflexionar sobre el proceso y los aprendizajes.

Contenidos Temáticos

1. **Planificación y organización** - Definir tema, objetivos, público y roles dentro del equipo.
2. **Producción de contenido** - Crear contenido en al menos dos formas (por ejemplo, texto + imagen, o texto + video, o infografía + audio).
3. **Edición y revisión** - Revisar claridad, coherencia y citaciones; verificar seguridad y derechos de autor.
4. **Presentación y reflexión** - Compartir el producto con la clase y analizar aprendizajes y áreas de mejora.

Actividades

1. **Actividad 1: Plan de proyecto** - En equipos, eligen un tema, definen objetivo, público y formatos a usar. Puntos clave: cronograma breve, roles y entregables. Conclusiones: organización facilita el trabajo y la claridad del producto.
2. **Actividad 2: Desarrollo de contenidos** - Crean textos e imágenes o audios/videos para explicar la idea, cuidando la claridad y la secuencia. Puntos clave: uso de lenguaje sencillo y apoyo visual. Conclusiones: la combinación de formas mejora la comprensión.

3. **Actividad 3: Edición y verificación** - Revisan el producto para corregir errores, verificar citas y respetar derechos de autor. Puntos clave: revisión de factualidad y referencias. Conclusiones: el producto debe ser preciso y respetuoso.
4. **Actividad 4: Presentación y retroalimentación** - Presentan su producto a la clase y reciben comentarios para mejorar. Puntos clave: escucha activa y reflexión. Conclusiones: la retroalimentación ayuda a crecer.

Evaluación

Se evaluará el producto final y el proceso de trabajo en equipo. Criterios:

- Claridad y cohesión del mensaje en al menos dos formas.
- Uso adecuado de las formas elegidas y cuidado de la seguridad y derechos de autor.
- Planificación, organización y participación del equipo.
- Presentación y capacidad de reflexión sobre el aprendizaje.