

Unidad 1: Componentes básicos de la computadora y su función

Descripción del Curso

DESCRIPCIÓN

La Unidad 8, dentro de un curso orientado al desarrollo de habilidades digitales y de trabajo en equipo, propone trabajar en un proyecto digital con compañeros y presentar el resultado de forma clara y coordinada. Esta unidad enfatiza la colaboración entre estudiantes a través de herramientas básicas de trabajo en equipo, la asignación de roles y responsabilidades, la planificación conjunta y la presentación de ideas, procesos y conclusiones de manera estructurada. A lo largo del curso, se fomenta la capacidad de organizar tareas, comunicarse de manera eficaz y adaptar el producto final a las necesidades del proyecto, promoviendo una actitud responsable y colaborativa en entornos digitales.

Objetivo general del curso: Los estudiantes podrán colaborar en un proyecto digital con compañeros, utilizando herramientas básicas de trabajo en equipo y presentarlo de forma clara. Enfocado en la unidad, se busca desarrollar la capacidad de coordinar esfuerzos, comunicar resultados de manera precisa y presentar un producto digital coherente y bien argumentado.

Específicos de la unidad:

- Organizar roles y tareas dentro del equipo para un proyecto común.
- Utilizar herramientas básicas de colaboración (documentos compartidos, chats) para planificar y realizar el proyecto.
- Presentar el proyecto con claridad, destacando ideas, procesos y conclusiones.

Competencias

COMPETENCIAS

- Trabajar de forma colaborativa en equipos, asumiendo roles y responsabilidades y respetando las ideas de otros.
- Planificar, coordinar y ejecutar tareas de un proyecto digital utilizando herramientas básicas de colaboración.
- Comunicar de manera clara y efectiva ideas, procesos y resultados, tanto de forma oral como escrita.
- Presentar productos digitales de manera estructurada, destacando objetivos, métodos y conclusiones.
- Resolver conflictos y tomar decisiones en equipo con responsabilidad y ética digital.
- Desarrollar pensamiento crítico y capacidad de reflexión para adaptar soluciones a contextos reales.

Requerimientos

REQUERIMIENTOS

- Acceso a herramientas básicas de colaboración (documentos compartidos y chats) y cuentas institucionales o educativas.
- Dispositivo con conexión a Internet (computadora, tableta o teléfono) y navegador actualizado.
- Capacidad de trabajar en equipo y participar activamente en las actividades de la unidad.
- Disponibilidad para reuniones de equipo y cumplimiento de fechas y entregables.
- Habilidad para presentar el proyecto al finalizar la unidad, con apoyo de recursos de presentación.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Componentes básicos de la computadora y su función

Objetivos de Aprendizaje

- Nombrar al menos cuatro componentes de hardware: pantalla, teclado, ratón y unidad central (CPU).
- Describir la función principal de cada componente con ejemplos simples.
- Explicar, con ejemplos, cómo estos componentes trabajan en conjunto para realizar tareas básicas (p. ej., escribir un texto o abrir una imagen).

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Componentes físicos (hardware) de la computadora. Descripción corta: identificar pantalla, teclado, ratón y CPU.
2. Tema 2: Función de cada componente. Descripción corta: qué hace cada pieza y por qué es importante.
3. Tema 3: Cómo interactúan hardware y software. Descripción corta: ejemplos simples de uso conjunto.
4. Tema 4: Cuidados y uso básico seguro. Descripción corta: buenas prácticas para el manejo del equipo.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración guiada del equipo** – Observa un equipo de cómputo en el aula, identifica cada componente y señala su función principal. Aprendizajes clave: reconocimiento de hardware y su propósito.
- **Actividad 2: Emparejar funciones** – En parejas, asocian imágenes de componentes con su función. Aprendizajes clave: vinculación entre hardware y su uso.
- **Actividad 3: Minicartel del componente** – Crea un cartel digital o en papel describiendo cada componente y una función en una frase. Aprendizajes clave: síntesis y comunicación visual.
- **Actividad 4: Discusión breve** – ¿Qué pasa si una parte no funciona? ¿Qué soluciones básicas se podrían aplicar? Aprendizajes clave: pensamiento crítico y seguridad básica.

Evaluación

- Evaluación formativa de participación en las actividades de exploración y etiquetado (confiabilidad de identificaciones y explicaciones).
- Observación de la capacidad para describir funciones de cada componente durante las actividades de emparejar y cartel.
- Producto final: cartel corto describiendo componentes y funciones (criterios de claridad y precisión).

Unidad 2: Unidad 2: Diferenciar hardware y software y ejemplos de software educativo

Objetivos de Aprendizaje

- Definir hardware y software con ejemplos simples.
- Diferenciar entre tipos de software (educativo, utilidad, sistema) mediante ejemplos cotidianos.
- Identificar al menos 2-3 herramientas de software educativo y describir su propósito de aprendizaje.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: ¿Qué es hardware? Descripción corta: componentes tangibles.
2. Tema 2: ¿Qué es software? Descripción corta: programas y aplicaciones.
3. Tema 3: Tipos de software educativo. Descripción corta: herramientas para aprender.
4. Tema 4: Cómo hardware y software trabajan juntos. Descripción corta: ejemplos prácticos.

Actividades

- **Actividad 1: Juego de tarjetas** – Identificar y clasificar tarjetas como hardware o software, discutiendo por qué pertenecen a cada grupo. Aprendizajes clave: clasificación y fundamentos básicos.
- **Actividad 2: Exploración de software educativo** – Probar dos o tres herramientas educativas simples y describir su uso para el aprendizaje. Aprendizajes clave: reconocimiento de herramientas útiles.
- **Actividad 3: Mini-guía** – Crear una breve guía de 1 página con ejemplos de software educativo y sus beneficios. Aprendizajes clave: síntesis y comunicación.
- **Actividad 4: Debate corto** – ¿Qué ventajas ofrece el software educativo frente al uso exclusivo de papel? Aprendizajes clave: análisis crítico y reflexión.

Evaluación

- Observación de participación y precisión al clasificar hardware/software.
- Rúbrica de comprensión de ejemplos de software educativo y su propósito.
- Producto breve: guía de software educativo con ejemplos claros.

Unidad 3: Unidad 3: Herramientas informáticas para facilitar el aprendizaje en matemáticas, ciencias y lengua

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar herramientas digitales útiles para matemáticas, ciencias y lengua.
- Describir, con ejemplos, cómo cada herramienta facilita la comprensión de conceptos.
- Proponer un uso integrado de estas herramientas en una actividad de aprendizaje simple.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Matemáticas con herramientas digitales. Descripción corta: calculadoras, hojas de cálculo simples.
2. Tema 2: Ciencias con simulaciones y recursos interactivos. Descripción corta: simulaciones y exploraciones.
3. Tema 3: Lengua y escritura asistida por tecnología. Descripción corta: correctores, editores.
4. Tema 4: Propuesta de uso integrado. Descripción corta: actividad breve que combine áreas.

Actividades

- **Actividad 1: Exploración matemática** – Usar una hoja de cálculo para crear tablas simples y visualizarlas.
Aprendizajes clave: representación de datos y operaciones básicas.
- **Actividad 2: Exploración científica** – Realizar una simulación o recurso interactivo para observar un fenómeno natural sencillo. Aprendizajes clave: comprensión conceptual mediante simulación.
- **Actividad 3: Escribir con herramientas** – Redactar un párrafo en un procesador de texto y utilizar un corrector básico. Aprendizajes clave: precisión lingüística y formato simple.
- **Actividad 4: Proyecto integrador** – Proponer una mini-actividad que combine una operación matemática, una observación científica y una breve redacción. Aprendizajes clave: uso transversal de herramientas.

Evaluación

- Observación de uso de herramientas en las tres áreas y capacidad de describir beneficios.
- Producto: breve informe o cartel demostrando uso correcto de al menos una herramienta por área.
- Rúbrica de claridad y precisión en la explicación de conceptos y en la representación de datos.

Unidad 4: Unidad 4: Búsquedas simples en Internet y evaluación básica de fiabilidad de fuentes

Objetivos de Aprendizaje

- Utilizar motores de búsqueda para encontrar información relevante para un tema escolar.
- Identificar elementos que indiquen fiabilidad básica (autoría, fecha, fuente educativa).
- Compartir resultados y discutir brevemente por qué una fuente es más confiable que otra.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Cómo usar un motor de búsqueda. Descripción corta: palabras clave y filtros simples.

2. Tema 2: Criterios de fiabilidad básicos. Descripción corta: autoría, fecha, autoridad de la fuente.
3. Tema 3: Evaluación de fuentes. Descripción corta: comparar dos fuentes y justificar.
4. Tema 4: Actividad de investigación corta. Descripción corta: presentar un resultado simple con citas básicas.

Actividades

- **Actividad 1: Búsqueda guiada** – Realizar una búsqueda sobre un tema escolar y registrar palabras clave. Aprendizajes clave: formulación de consultas y selección de resultados.
- **Actividad 2: Evaluación básica de fuentes** – Comparar dos resultados y decidir cuál es más fiable, justificando con al menos dos criterios. Aprendizajes clave: criterios de fiabilidad.
- **Actividad 3: Informe corto** – Crear un pequeño informe con una cita simple y referencia básica. Aprendizajes clave: organización de la información.
- **Actividad 4: Discusión en grupo** – Compartir hallazgos y debatir sobre la fiabilidad de la información en Internet. Aprendizajes clave: pensamiento crítico y ética digital.

Evaluación

- Evaluación de la habilidad para realizar búsquedas y seleccionar fuentes relevantes.
- Rúbrica de fiabilidad de las fuentes y claridad del informe.
- Participación y reflexión en la discusión de grupo.

Unidad 5: Unidad 5: Seguridad en Internet y comportamiento responsable

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer riesgos básicos (contraseñas, privacidad, contenido inapropiado) y responder de forma segura.
- Practicar buenas conductas en línea (respeto, citación de fuentes, evitar riesgos).
- Describir medidas simples para proteger información personal y dispositivos.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Privacidad y contraseñas. Descripción corta: buenas prácticas de seguridad.
2. Tema 2: Riesgos en la red. Descripción corta: phishing, malware y contenido inapropiado.
3. Tema 3: Conducta responsable y ética digital. Descripción corta: respeto y citación.
4. Tema 4: Acciones seguras en el aula y en casa. Descripción corta: hábitos diarios.

Actividades

- **Actividad 1: Taller de contraseñas seguras** – Crear contraseñas fuertes y entender por qué son importantes. Aprendizajes clave: seguridad básica.

- **Actividad 2: Identificación de riesgos** – Deducir posibles escenarios de riesgo y proponer respuestas seguras. Aprendizajes clave: pensamiento preventivo.
- **Actividad 3: Juego de normas** – Elaborar un póster de normas de uso responsable para la clase. Aprendizajes clave: comunicación visual y normas.
- **Actividad 4: Debate breve** – ¿Qué hacer ante un correo sospechoso o un link desconocido? Aprendizajes clave: toma de decisiones seguras.

Evaluación

- Observación de la participación en el taller y la aplicación de normas.
- Producto: póster de normas y breve reflexión escrita.
- Mini-prueba de conceptos básicos de seguridad y ética digital.

Unidad 6: Unidad 6: Crear un proyecto educativo sencillo con una herramienta digital educativa

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar un mini-proyecto educativo con objetivo, contenido y formato elegido.
- Utilizar una herramienta digital para diseñar el proyecto (diapositiva o cartel).
- Compartir y presentar el proyecto de forma clara y ordenada.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Planificación de un proyecto educativo. Descripción corta: definir objetivo y formato.
2. Tema 2: Herramientas para crear presentaciones o carteles. Descripción corta: opciones simples y útiles.
3. Tema 3: Elementos de diseño y claridad de la información. Descripción corta: organización visual y lenguaje claro.
4. Tema 4: Presentación y retroalimentación. Descripción corta: compartir y recibir comentarios.

Actividades

- **Actividad 1: Plan rápido de proyecto** – En equipo, definir objetivo, público y formato del proyecto. Aprendizajes clave: planificación y roles.
- **Actividad 2: Creación con diapositivas/carteles** – Diseñar la primera versión del proyecto usando una herramienta digital básica. Aprendizajes clave: uso de herramientas y comunicación visual.
- **Actividad 3: Presentación corta** – Presentar el proyecto ante la clase y explicar las ideas clave. Aprendizajes clave: expresión oral y claridad.
- **Actividad 4: Retroalimentación** – Recibir comentarios y proponer mejoras. Aprendizajes clave: revisión y mejora continua.

Evaluación

- Evaluación del plan de proyecto y su viabilidad.
- Calidad del producto final (diapositiva o cartel) y su claridad de información.
- Capacidad de presentar y responder preguntas de forma estructurada.

Unidad 7: Unidad 7: Redactar un texto breve en un procesador de palabras con formato básico

Objetivos de Aprendizaje

- Escribir un texto corto con título y párrafos bien definidos.
- Aplicar reglas básicas de ortografía y puntuación.
- Usar herramientas de formato básico (título en negrita, sangría simple).

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Estructura de un texto breve. Descripción corta: título, párrafos y coherencia.
2. Tema 2: Ortografía y puntuación básicas. Descripción corta: revisión rápida de errores comunes.
3. Tema 3: Formato básico en procesador de palabras. Descripción corta: aplicar estilo y formato simple.
4. Tema 4: Revisión y mejora de un borrador. Descripción corta: lectura crítica y corrección.

Actividades

- **Actividad 1: Redacción guiada** – Escribir un texto corto sobre un tema elegido y colocar título y párrafos. Aprendizajes clave: estructura y claridad.
- **Actividad 2: Corrección y formato** – Revisar ortografía, usar mayúsculas y aplicar formato de título y párrafos. Aprendizajes clave: ortografía y formato básico.
- **Actividad 3: Revisión en pares** – Intercambiar textos y proponer mejoras. Aprendizajes clave: feedback y edición.
- **Actividad 4: Presentación oral breve** – Compartir el texto en voz alta destacando ideas principales. Aprendizajes clave: expresión oral y comprensión del texto.

Evaluación

- Calidad del texto escrito: estructura, ortografía y coherencia.
- Usabilidad del formato básico y claridad del título y párrafos.
- Participación en la revisión entre pares y en la presentación oral.

Unidad 8: Unidad 8: Colaborar en un proyecto digital con compañeros y presentarlo claramente

Objetivos de Aprendizaje

- Organizar roles y tareas dentro del equipo para un proyecto común.
- Utilizar herramientas básicas de colaboración (documentos compartidos, chats) para planificar y realizar el proyecto.
- Presentar el proyecto con claridad, destacando ideas, procesos y conclusiones.

Contenidos Temáticos

1. Tema 1: Planificación de trabajo en equipo. Descripción corta: roles, cronograma y objetivos compartidos.
2. Tema 2: Herramientas de colaboración básica. Descripción corta: documentos compartidos, mensajería y organización de ideas.
3. Tema 3: Presentación final clara. Descripción corta: estructura de la presentación y comunicación visual.
4. Tema 4: Evaluación y retroalimentación del proyecto. Descripción corta: reflexión y mejora.

Actividades

- **Actividad 1: Distribución de roles** – En equipo, asignan tareas y crean un cronograma simple. Aprendizajes clave: organización y cooperación.
- **Actividad 2: Colaboración en línea** – Usan una herramienta de colaboración para redactar y compilar el proyecto. Aprendizajes clave: comunicación y coordinación.
- **Actividad 3: Preparación de la presentación** – Diseñar una presentación clara y coherente para exponer el proyecto. Aprendizajes clave: síntesis y uso de recursos visuales.
- **Actividad 4: Presentación y retroalimentación** – Presentar ante la clase y recibir comentarios constructivos. Aprendizajes clave: autocrítica y mejora.

Evaluación

- Evaluación de la colaboración y la distribución de roles.
- Calidad del producto final y su presentación clara.
- Rúbrica de participación, organización y comunicación en equipo.