

Explorando la Computadora: Hardware y Software para Niños

Tecnología e Informática | Informática | para estudiantes de primaria (6-11 años) | 12 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para introducir a los estudiantes de primaria al fascinante mundo de las computadoras, enfocándose en el hardware y el software. A lo largo de 12 semanas, los niños aprenderán a identificar qué es una computadora, sus componentes físicos (hardware) y los programas que la hacen funcionar (software). El curso les permitirá comprender los diferentes tipos de computadoras y sus utilidades en la vida diaria y en el aprendizaje.

Dirigido a estudiantes de 6 a 11 años, el curso utiliza una metodología activa y lúdica que combina explicaciones sencillas, actividades prácticas, juegos educativos y proyectos colaborativos para facilitar el aprendizaje. Se enfatiza el desarrollo de habilidades básicas para el manejo responsable y creativo de la tecnología.

Al finalizar, los alumnos serán capaces de reconocer los principales componentes de una computadora, diferenciar entre hardware y software, identificar los tipos de computadoras más comunes y comprender para qué se utilizan en distintos contextos. Este conocimiento básico les servirá como base para futuras exploraciones tecnológicas y para un uso consciente de las herramientas digitales.

Objetivos Generales

- Reconocer y nombrar las partes principales de una computadora (hardware).
- Comprender la diferencia entre hardware y software y dar ejemplos simples.
- Identificar distintos tipos de computadoras y describir sus usos básicos.
- Demostrar un uso básico y responsable de la computadora en actividades escolares.
- Participar activamente en actividades grupales relacionadas con el aprendizaje de la informática.

Competencias

- Identificar y nombrar los componentes básicos del hardware de una computadora.
- Diferenciar entre hardware y software mediante ejemplos sencillos.
- Reconocer los tipos comunes de computadoras y sus utilidades.
- Utilizar la computadora de manera segura y responsable.
- Explicar la función básica de los programas de software en la computadora.
- Trabajar en equipo para realizar actividades prácticas relacionadas con la informática.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de lectura y escritura apropiados para primaria.
- Acceso a una computadora o dispositivo digital para actividades prácticas.
- Materiales para actividades manuales (papel, colores, tijeras, pegamento).
- Espacio adecuado para la realización de actividades grupales y demostraciones.

Unidades del Curso

Unidad 1: ¿Qué es una computadora?

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de definir qué es una computadora utilizando un lenguaje sencillo y claro.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar al menos tres funciones básicas de una computadora mediante ejemplos cotidianos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de nombrar y describir las partes principales de una computadora (hardware) observando imágenes o equipos reales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diferenciar entre hardware y software con ejemplos simples en actividades guiadas.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la computadora

- ¿Qué es una computadora?

Explicación sencilla sobre qué es una computadora, como una máquina que ayuda a hacer tareas y resolver problemas.

- Ejemplos de computadoras en la vida diaria

Mostrar diferentes tipos de computadoras: de escritorio, laptops, tablets, y teléfonos inteligentes.

2. Funciones básicas de una computadora

- Entrar información (input)

Cómo se puede introducir información a la computadora usando el teclado, ratón o pantalla táctil.

- Procesar información

Explicación simple de cómo la computadora piensa y hace cálculos para resolver tareas.

- Guardar información

La computadora puede guardar datos para usarlos después, como fotos, juegos o documentos.

- Mostrar resultados (output)

La computadora muestra resultados en la pantalla, impresora o altavoces.

3. Partes principales de una computadora (hardware)

- Monitor o pantalla

Parte donde se ven las imágenes y texto.

- Teclado

Sirve para escribir y dar órdenes a la computadora.

- Ratón (mouse)

Permite seleccionar y mover objetos en la pantalla.

- Unidad central de procesamiento (CPU)

Es la caja o torre donde está el cerebro de la computadora.

- Altavoces y micrófono

Permiten escuchar sonidos y grabar voces.

- Impresora (opcional)

Para imprimir documentos o imágenes.

4. Diferencia entre hardware y software

- Definición de hardware

Las partes físicas de la computadora que se pueden tocar.

- Definición de software

Los programas y aplicaciones que la computadora usa para funcionar.

- Ejemplos de hardware y software

Juegos, programas para dibujar, y el sistema operativo.

- Actividad práctica para identificar hardware y software

Ejemplos reales o imágenes para clasificar.

Actividades

Actividad 1: ¿Qué es una computadora?

Objetivo: Definir qué es una computadora utilizando lenguaje sencillo.

Descripción:

- El docente presenta imágenes de diferentes computadoras y pregunta a los estudiantes qué creen que es una computadora.

- Se lee una definición simple y clara en voz alta y se discute juntos.
- Los estudiantes dibujan su propia computadora y escriben una frase corta sobre qué hace.

Organización: Individual

Producto esperado: Dibujo y frase sobre la computadora.

Duración: 30 minutos

Actividad 2: Funciones básicas de la computadora con ejemplos

Objetivo: Identificar al menos tres funciones básicas de una computadora mediante ejemplos cotidianos.

Descripción:

- El docente explica las cuatro funciones básicas con ejemplos (input, procesar, guardar, output).
- Se muestra un video corto con ejemplos de cada función.
- En grupos pequeños, los estudiantes buscan objetos o actividades en el aula que representen cada función (por ejemplo, escribir en teclado = input).
- Presentan sus ejemplos al grupo.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Lista de ejemplos cotidianos que representan funciones de la computadora.

Duración: 40 minutos

Actividad 3: Identificando las partes de la computadora

Objetivo: Nombrar y describir las partes principales de una computadora observando imágenes o equipos reales.

Descripción:

- El docente muestra una computadora real o imágenes grandes de cada parte.
- Se explica la función de cada parte con lenguaje claro y ejemplos.
- Los estudiantes reciben una hoja con imágenes para colorear y escribir el nombre de cada parte.
- Se realiza un juego de memoria con tarjetas que tienen imágenes y nombres de las partes.

Organización: Individual y en parejas para el juego

Producto esperado: Hoja coloreada con nombres de partes y participación en el juego.

Duración: 45 minutos

Actividad 4: Hardware vs Software - Clasificación divertida

Objetivo: Diferenciar entre hardware y software con ejemplos simples.

Descripción:

- El docente explica qué es hardware y qué es software con ejemplos claros.
- Se entregan tarjetas con imágenes o palabras que representan hardware o software (ejemplo: teclado, juego, monitor, aplicación de dibujo).

- Los estudiantes en parejas clasifican las tarjetas en dos grupos: hardware y software.
- Cada pareja presenta y explica una tarjeta de cada grupo.

Organización: Parejas

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas y explicación oral.

Duración: 35 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre qué es una computadora y partes que conocen.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y breve lluvia de ideas al inicio de la unidad.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo simple para anotar respuestas de los estudiantes.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Comprensión de funciones básicas, identificación de partes y distinción entre hardware y software durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación directa, revisión de dibujos, listas de ejemplos y clasificación de tarjetas.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla para evaluar participación, precisión en respuestas y trabajo en equipo.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para definir qué es una computadora, nombrar funciones básicas, identificar partes principales y diferenciar hardware y software.

Cómo se evalúa: Pequeño cuestionario escrito con preguntas sencillas y actividad práctica de clasificación final.

Instrumento sugerido: Cuestionario de opción múltiple y actividades prácticas con lista de cotejo para respuestas y clasificación.

Unidad 2: Partes básicas de la computadora (hardware)

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar las partes principales de una computadora (monitor, teclado, mouse y torre) mediante la observación directa de un equipo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir la función básica de cada componente físico de la computadora en sus propias palabras durante una actividad grupal.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar imágenes de hardware y software en dos grupos diferentes, demostrando comprensión de la diferencia entre ambos conceptos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de ensamblar un modelo sencillo de computadora con piezas recortadas, ubicando correctamente el monitor, teclado, mouse y torre según su función.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar de manera oral o escrita la importancia de cuidar las partes físicas de la computadora para su buen funcionamiento.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la computadora y sus partes básicas

- ¿Qué es una computadora? Breve explicación sencilla adaptada al nivel.
- Distinción entre hardware y software: definición simple y ejemplos cotidianos.
- Presentación de las partes físicas principales: monitor, teclado, mouse y torre.

2. Descripción y función de cada parte básica de la computadora

- Monitor: qué es, para qué sirve, cómo nos muestra imágenes y texto.
- Teclado: qué es, cómo sirve para escribir y dar órdenes.
- Mouse: qué es, cómo ayuda a mover el cursor y seleccionar cosas.
- Torre (CPU): qué es, su función como el "cerebro" o caja central de la computadora.

3. Diferenciando hardware y software

- Definición de hardware: partes físicas que podemos tocar.
- Definición de software: programas y aplicaciones que usamos.
- Ejemplos visuales para identificar y clasificar imágenes de hardware y software.

4. Ensamblaje de un modelo sencillo de computadora

- Materiales para el modelo: piezas recortadas que representan monitor, teclado, mouse y torre.
- Instrucciones para ubicar cada parte en el lugar correcto.
- Relación entre la función y la ubicación de cada componente en el modelo.

5. Cuidado y mantenimiento básico de las partes físicas

- Por qué es importante cuidar la computadora.
- Consejos para cuidar el monitor, teclado, mouse y torre (limpieza, uso adecuado).
- Impacto de no cuidar las partes físicas en su funcionamiento.

Actividades

Actividad 1: "Conociendo mi computadora"

Objetivo: Identificar y nombrar las partes principales de una computadora (monitor, teclado, mouse y torre).

- El docente muestra una computadora real o imágenes grandes y claras de sus partes.
- Los estudiantes observan y repasan cada componente mientras el docente nombra y señala.
- Se realiza una ronda donde cada niño dice el nombre de una parte señalada.

Organización: grupal, con participación individual.

Producto esperado: Lista verbal de las partes nombradas correctamente.

Duración: 30 minutos.

Actividad 2: "¿Qué hace cada parte?"

Objetivo: Describir la función básica de cada componente físico en sus propias palabras durante una actividad grupal.

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños.
- Cada grupo recibe imágenes o tarjetas con las partes de la computadora.
- Discuten y escriben o dibujan la función que creen que cumple cada parte.
- Cada grupo presenta sus respuestas al resto de la clase.

Organización: grupos pequeños.

Producto esperado: Explicaciones orales o dibujos escritos sobre la función de cada componente.

Duración: 45 minutos.

Actividad 3: "Clasificando hardware y software"

Objetivo: Clasificar imágenes de hardware y software en dos grupos diferentes, demostrando comprensión de la diferencia.

- Proveer a cada estudiante o pareja una serie de imágenes variadas (partes físicas y programas informáticos).
- Solicitar que clasifiquen las imágenes en dos grupos: hardware y software.
- Discutir en plenaria los resultados y aclarar dudas.

Organización: individual o parejas.

Producto esperado: Clasificación correcta de las imágenes en dos categorías.

Duración: 40 minutos.

Actividad 4: "Armando mi computadora"

Objetivo: Ensamblar un modelo sencillo de computadora con piezas recortadas ubicando monitor, teclado, mouse y torre correctamente.

- Entregar a cada estudiante un set de piezas recortadas que representen las partes básicas de la computadora.
- Explicar la función de cada pieza y su ubicación correcta.
- Los estudiantes pegan o colocan las piezas en un cartón o papel para formar el modelo de computadora.
- Finalizar con una exposición donde cada niño explique lo que armó y para qué sirve cada parte.

Organización: individual.

Producto esperado: Modelo físico armado y explicación oral o escrita del mismo.

Duración: 60 minutos.

Actividad 5: "El cuidado de mi computadora"

Objetivo: Explicar la importancia de cuidar las partes físicas de la computadora para su buen funcionamiento.

- Charla breve sobre el cuidado básico de la computadora.
- Los estudiantes hacen una lista o dibujo de consejos para cuidar el monitor, teclado, mouse y torre.
- Realizar un cartel grupal con las indicaciones para el cuidado que luego se exhibirá en el aula.

Organización: grupos pequeños.

Producto esperado: Lista o cartel con consejos para el cuidado de las partes de la computadora.

Duración: 45 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre las partes de la computadora y diferencia entre hardware y software.

Cómo se evalúa: Conversación guiada y preguntas orales iniciales; observación de participación.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para registrar respuestas y participación.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Comprensión y aplicación durante las actividades de identificación, descripción, clasificación y ensamblaje.

Cómo se evalúa: Revisión de productos parciales (listas, dibujos, clasificación y modelos) y observación de la participación en actividades grupales.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla para evaluar precisión, claridad y trabajo colaborativo.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar, describir funciones, clasificar hardware y software, ensamblar correctamente y explicar el cuidado del hardware.

Cómo se evalúa: Prueba práctica donde el estudiante:

- Señala y nombra las partes físicas en un equipo o imagen.
- Describe oralmente o por escrito la función de cada parte.
- Clasifica imágenes presentadas de hardware y software.
- Presenta su modelo armado y explica su cuidado.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo y rúbrica que integren todos los aspectos.

Unidad 3: Diferenciando hardware y software

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar al menos cinco componentes básicos del hardware de una computadora mediante la observación directa.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar con palabras sencillas la diferencia entre hardware y software usando ejemplos cotidianos proporcionados por el docente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar imágenes o dibujos en categorías de hardware o software durante una actividad grupal.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir el uso básico de un programa (software) específico que haya utilizado en clase, relacionándolo con la función del hardware correspondiente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar activamente en una discusión grupal sobre por qué es importante conocer la diferencia entre hardware y software para el uso responsable de la computadora.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la computadora

- ¿Qué es una computadora? - Explicación sencilla para entender qué es y para qué sirve una computadora.
- Partes visibles y no visibles - Breve presentación para que los niños identifiquen elementos que pueden ver y otros que no.

2. ¿Qué es hardware?

- Definición simple de hardware - Explicación de que es la parte física que se puede tocar.
- Componentes básicos del hardware - Presentación y observación de cinco componentes: monitor, teclado, mouse, torre (CPU) y bocinas.
- Función de cada componente - Explicación sencilla y ejemplos prácticos para que los niños entiendan para qué sirve cada parte.

3. ¿Qué es software?

- Definición simple de software - Explicar que es la parte que no se puede tocar, son los programas que hacen funcionar la computadora.
- Ejemplos de software - Juegos, programas de dibujo, aplicaciones educativas y sistema operativo.
- Diferencia entre hardware y software - Comparación con ejemplos cotidianos (por ejemplo, hardware es como el cuerpo y software como el cerebro).

4. Clasificación práctica: hardware vs software

- Actividad de clasificación con imágenes o dibujos - Los niños agrupan imágenes en hardware o software.
- Discusión grupal sobre las clasificaciones - Reflexión sobre por qué cada imagen fue colocada en su categoría.

5. Uso básico de un programa (software) y relación con hardware

- Presentación de un programa utilizado en clase (por ejemplo, un programa de dibujo simple o juego educativo)
- Demostración práctica del programa - Cómo usar el mouse y teclado para interactuar con el software.
- Relación entre software y hardware - Explicar cómo el software necesita del hardware para funcionar y viceversa.

6. La importancia de conocer hardware y software

- Discusión sobre el uso responsable de la computadora - Por qué es importante saber qué es hardware y software.
- Consejos simples para cuidar la computadora - Ejemplos de cuidado del hardware y uso adecuado del software.

Actividades

Actividad 1: Explorando el hardware de la computadora

Objetivo: Identificar y nombrar al menos cinco componentes básicos del hardware mediante la observación directa.

Descripción:

- El docente muestra una computadora o imágenes reales de una computadora.
- Los estudiantes observan y tocan (si es posible) cada componente: monitor, teclado, mouse, torre y bocinas.
- El docente nombra cada componente y pregunta a los niños para que repitan el nombre.
- Se realiza una ronda para que cada niño mencione un componente que recuerde.

Organización: Individual y grupal (todos juntos para la observación).

Producto esperado: Lista oral o escrita (según nivel) con cinco componentes del hardware identificados.

Duración estimada: 30 minutos.

Actividad 2: Clasificando imágenes de hardware y software

Objetivo: Clasificar imágenes o dibujos en categorías de hardware o software.

Descripción:

- El docente entrega a cada grupo tarjetas con imágenes o dibujos de elementos de hardware y software.
- Los estudiantes trabajan en grupos para ordenar las imágenes en dos grandes hojas: “Hardware” y “Software”.
- Después, cada grupo explica por qué colocó cada imagen en esa categoría.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Dos murales grupales con imágenes clasificadas correctamente.

Duración estimada: 40 minutos.

Actividad 3: Usando un programa y relacionándolo con hardware

Objetivo: Describir el uso básico de un programa específico y relacionarlo con la función del hardware correspondiente.

Descripción:

- El docente presenta un programa simple (por ejemplo, un programa de dibujo o un juego educativo).
- Cada estudiante usa el programa con el teclado y mouse para realizar una tarea sencilla (dibujar una figura o jugar un nivel).
- Luego, en grupo, discuten qué hardware usaron para interactuar con el programa (mouse, teclado, monitor).

Organización: Individual y grupal para la reflexión.

Producto esperado: Dibujo o resultado del programa usado y explicación oral o escrita de la relación hardware-software.

Duración estimada: 45 minutos.

Actividad 4: Debate grupal sobre la importancia de conocer hardware y software

Objetivo: Participar activamente en una discusión grupal sobre la importancia de conocer la diferencia entre hardware y software para el uso responsable de la computadora.

Descripción:

- El docente plantea preguntas para guiar la discusión: ¿Por qué es importante saber qué es hardware y software? ¿Cómo nos ayuda esto a cuidar la computadora?
- Los estudiantes expresan sus ideas y experiencias.
- Se anotan en un cartel las ideas principales para reforzar el aprendizaje.

Organización: Grupal.

Producto esperado: Lista de razones para cuidar la computadora y usarla responsablemente.

Duración estimada: 30 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre partes de la computadora y diferencias entre hardware y software.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y observación de respuestas al inicio de la unidad.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo de respuestas orales y participación.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en identificación de hardware, clasificación correcta de imágenes, y comprensión básica del software y su relación con hardware.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de productos (murales, dibujos, explicaciones), y participación en discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla para evaluar clasificación, participación, y explicaciones orales o escritas.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Logro de los cinco objetivos de la unidad: identificación de hardware, explicación de diferencia hardware-software, clasificación correcta, descripción de uso de programa y participación en discusión.

Cómo se evalúa: Actividad final que incluye:

- Una prueba práctica en la que el estudiante identifica y nombra cinco componentes de hardware.
- Una pregunta corta para explicar con sus palabras la diferencia entre hardware y software.

- Clasificación individual o grupal de imágenes.
- Explicación oral o escrita sobre el uso de un programa y la relación con hardware.
- Participación y aportes en la discusión grupal sobre uso responsable.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo detallada y rúbrica para evaluar explicaciones y participación.

Unidad 4: Tipos de computadoras

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar diferentes tipos de computadoras (de escritorio, portátiles y tablets) mediante imágenes y ejemplos concretos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir las características básicas de cada tipo de computadora en actividades de clase grupales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar y explicar de forma sencilla los usos principales de cada tipo de computadora en su vida diaria.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar computadoras según su tipo en ejercicios prácticos usando criterios simples como portabilidad y tamaño.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los tipos de computadoras

- ¿Qué es una computadora? Breve repaso para conectar con conocimientos previos.
- Importancia de reconocer diferentes tipos de computadoras en la vida diaria.

2. Computadoras de escritorio

- Definición y partes básicas: monitor, torre, teclado y mouse.
- Características principales: tamaño, necesidad de espacio fijo, potencia.
- Ejemplos de uso: en oficinas, escuelas, hogares.
- Imágenes y ejemplos concretos para identificación visual.

3. Computadoras portátiles (laptops)

- Definición y partes básicas: pantalla, teclado integrado, touchpad.
- Características principales: portabilidad, batería, tamaño compacto.
- Ejemplos de uso: en viajes, escuelas, trabajo fuera de casa.
- Imágenes y ejemplos concretos para identificación visual.

4. Tablets

- Definición y características: pantalla táctil, sin teclado físico tradicional.

- Características principales: muy portátil, uso con dedos o lápiz digital.
- Ejemplos de uso: entretenimiento, educación, lectura.
- Imágenes y ejemplos concretos para identificación visual.

5. Comparación sencilla de los tipos de computadoras

- Comparar tamaño, portabilidad y usos principales.
- Ventajas y limitaciones básicas de cada tipo.
- Uso de tablas o gráficos simples para ilustrar diferencias.

6. Clasificación práctica de computadoras

- Criterios simples para clasificar: tamaño, portabilidad, uso.
- Ejercicios para clasificar imágenes o objetos reales según tipo.
- Discusión en grupo para reforzar el aprendizaje.

Actividades

Actividad 1: Juego de identificación visual

Objetivo: Identificar diferentes tipos de computadoras mediante imágenes y ejemplos concretos.

Descripción:

- El docente muestra imágenes grandes y coloridas de computadoras de escritorio, portátiles y tablets.
- Los estudiantes, en grupos pequeños, observan y discuten qué tipo de computadora es cada imagen.
- Luego, cada grupo presenta un ejemplo de uso para cada tipo según lo discutido.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Presentación oral breve y lista escrita con tipos y ejemplos.

Duración estimada: 30 minutos.

Actividad 2: Características en grupo

Objetivo: Describir las características básicas de cada tipo de computadora en actividades grupales.

Descripción:

- Se entrega a cada grupo una ficha con imágenes y descripciones incompletas de un tipo de computadora.
- El grupo debe completar las características básicas (tamaño, portabilidad, partes visibles) usando sus palabras.
- Cada grupo comparte sus respuestas con la clase.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Fichas completadas con características básicas.

Duración estimada: 40 minutos.

Actividad 3: Comparación y tabla visual

Objetivo: Comparar y explicar de forma sencilla los usos principales de cada tipo de computadora.

Descripción:

- El docente guía la elaboración en conjunto de una tabla en la pizarra con columnas para cada tipo de computadora y filas para características y usos.
- Los estudiantes sugieren y anotan ideas para cada categoría.
- Se discuten las diferencias y similitudes en usos y características.

Organización: Clase completa, trabajo colaborativo.

Producto esperado: Tabla completa en la pizarra o cartulina.

Duración estimada: 35 minutos.

Actividad 4: Clasificación práctica con objetos y tarjetas

Objetivo: Clasificar computadoras según su tipo usando criterios simples como portabilidad y tamaño.

Descripción:

- El docente reparte tarjetas con imágenes y descripciones cortas de diferentes computadoras o dispositivos.
- Los estudiantes, en parejas, ordenan las tarjetas en grupos según tamaño y portabilidad.
- Luego, cada pareja explica al grupo cómo clasificaron y por qué.

Organización: Parejas.

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas y explicación oral.

Duración estimada: 30 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre tipos de computadoras y su identificación.

Cómo se evalúa: Mediante una breve actividad interactiva donde los estudiantes señalan y nombran computadoras en imágenes.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para observar respuestas y participación.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Comprensión de características, usos y capacidad para clasificar computadoras durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades grupales y revisión de productos (fichas, tablas, clasificaciones).

Instrumento sugerido: Rúbrica con criterios de participación, precisión en las descripciones y capacidad de clasificación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad de identificar, describir, comparar y clasificar los tipos de computadoras con ejemplos concretos.

Cómo se evalúa: Prueba práctica donde el estudiante debe clasificar imágenes y responder preguntas sencillas sobre características y usos.

Instrumento sugerido: Cuestionario corto con imágenes y preguntas abiertas, además de una tabla para completar.

Unidad 5: Usos de la computadora en la vida diaria

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar al menos tres usos comunes de la computadora en el hogar, la escuela y el trabajo mediante ejemplos sencillos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar con sus propias palabras cómo la computadora ayuda en actividades diarias en diferentes contextos, usando dibujos o relatos breves.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar actividades escolares, domésticas y laborales en las que se utiliza la computadora, utilizando listas o tablas simples.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir con ejemplos la importancia del uso responsable de la computadora en la vida diaria, especialmente en el ámbito escolar.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los usos de la computadora en la vida diaria

- ¿Qué es una computadora? Breve explicación para niños.
- Importancia de la computadora en diferentes lugares: hogar, escuela y trabajo.
- Objetivo de la unidad: conocer usos cotidianos y su responsabilidad.

2. Usos de la computadora en el hogar

- Comunicación: video llamadas con familiares y amigos.
- Entretenimiento: juegos educativos, ver videos y escuchar música.
- Organización: llevar el calendario familiar, hacer listas de compras.

3. Usos de la computadora en la escuela

- Aprendizaje: buscar información, usar programas educativos.
- Trabajo escolar: redactar tareas y presentaciones.
- Comunicación con maestros y compañeros mediante plataformas digitales.

4. Usos de la computadora en el trabajo

- Oficinas: escribir documentos, hacer cálculos y presentaciones.

- Comercio: llevar inventarios, ventas y publicidad en línea.
- Comunicación laboral: correos electrónicos y videoconferencias.

5. Cómo la computadora ayuda en actividades diarias

- Ejemplos sencillos explicados con dibujos o relatos breves.
- Importancia de la computadora para facilitar tareas y comunicarse.

6. Clasificación de actividades que usan la computadora

- Identificar actividades escolares, domésticas y laborales.
- Organización en listas o tablas simples para entender diferencias y similitudes.

7. Uso responsable de la computadora

- Por qué es importante usar la computadora con cuidado y respeto.
- Ejemplos de comportamiento responsable en la escuela y en casa.
- Consejos básicos para cuidar la computadora y proteger la información.

Actividades

Actividad 1: "Mi computadora en casa, la escuela y el trabajo"

Objetivo: Identificar al menos tres usos comunes de la computadora en diferentes contextos.

Descripción:

- El docente presenta imágenes o videos cortos que muestran computadoras usándose en el hogar, la escuela y el trabajo.
- Los estudiantes, en grupos pequeños, comentan qué ven y anotan tres usos en cada lugar.
- Luego, cada grupo comparte sus ejemplos con la clase.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Lista de tres usos comunes en los tres contextos.

Duración: 40 minutos

Actividad 2: "Dibuja cómo ayuda la computadora"

Objetivo: Explicar con dibujos cómo la computadora ayuda en actividades diarias.

Descripción:

- Cada estudiante elige una actividad diaria (en casa, escuela o trabajo) donde se use computadora.
- Dibuja una escena mostrando cómo la computadora ayuda en esa actividad.
- Escribe una frase corta o un relato breve explicando el dibujo.
- Se realiza una pequeña exposición donde cada niño presenta su dibujo y explicación.

Organización: Individual

Producto esperado: Dibujo con breve relato explicativo.

Duración: 50 minutos

Actividad 3: "Clasificando actividades con computadora"

Objetivo: Clasificar actividades escolares, domésticas y laborales usando la computadora.

Descripción:

- El docente entrega una lista mixta de actividades que involucran computadora.
- Los estudiantes, en parejas, organizan las actividades en una tabla sencilla con tres columnas: hogar, escuela y trabajo.
- Discuten y justifican en grupo sus clasificaciones.

Organización: Parejas

Producto esperado: Tabla con actividades clasificadas correctamente.

Duración: 40 minutos

Actividad 4: "Compromiso de uso responsable"

Objetivo: Describir la importancia del uso responsable de la computadora con ejemplos.

Descripción:

- Se conversa en clase sobre reglas básicas para usar la computadora de forma segura y respetuosa.
- Los niños crean un "Cartel de compromiso" donde escriben o dibujan tres reglas para usar la computadora en la escuela y en casa.
- El cartel se coloca en el aula como recordatorio.

Organización: Grupos pequeños o individuales

Producto esperado: Cartel de compromiso con reglas de uso responsable.

Duración: 45 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre usos de la computadora en diferentes contextos.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y lluvia de ideas al inicio de la unidad.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para registrar aportes y respuestas de los estudiantes.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, explicación y clasificación de usos de la computadora; comprensión del uso responsable.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de dibujos, listas y tablas; retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla con criterios sobre creatividad, comprensión y organización.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Dominio de los objetivos: identificación de usos, explicación con ejemplos, clasificación de actividades y compromiso con el uso responsable.

Cómo se evalúa: Presentación final donde el estudiante entrega su dibujo con relato, la tabla de clasificación y explica el cartel de compromiso.

Instrumento sugerido: Rúbrica que contemple claridad, pertinencia de ejemplos, organización y actitud responsable.

Unidad 6: El sistema operativo y programas básicos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar el sistema operativo en una computadora y explicar su función principal utilizando ejemplos simples.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de nombrar y describir al menos tres programas básicos comunes, como el procesador de texto, el navegador web y el reproductor de música, en actividades guiadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diferenciar entre sistema operativo y programas aplicando ejemplos cotidianos durante una actividad grupal.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar un programa básico para realizar una tarea sencilla, como abrir un archivo o escribir un texto corto, bajo supervisión.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al sistema operativo

- ¿Qué es el sistema operativo?
Explicación sencilla de qué es el sistema operativo como el programa principal que ayuda a que la computadora funcione y permita usar otros programas.
- Funciones principales del sistema operativo
Descripción simple de cómo el sistema operativo organiza, abre programas, guarda archivos y ayuda a usar la computadora con ejemplos cotidianos (como el director de una escuela que organiza actividades).
- Ejemplos de sistemas operativos comunes
Presentación de ejemplos como Windows, macOS y Linux con imágenes y nombres fáciles de recordar.

2. Programas básicos en la computadora

- Procesador de texto
Qué es y para qué sirve un procesador de texto (por ejemplo, escribir historias o tareas escolares).

- Navegador web

Explicación de cómo se usa para buscar información en internet y ejemplos de navegadores conocidos (Chrome, Firefox).

- Reproductor de música

Para qué sirve y cómo se usa para escuchar canciones o sonidos.

- Otros programas básicos (opcional)

Breve mención de otros programas comunes como visor de imágenes o programas para dibujar.

3. Diferencias entre sistema operativo y programas

- Definición clara y comparativa

Explicación de que el sistema operativo es como el jefe o director que hace que todo funcione, y los programas son herramientas que usamos para tareas específicas.

- Ejemplos cotidianos para diferenciar

Analogías simples, por ejemplo: el sistema operativo es como la escuela y los programas son como las clases o actividades que hacemos dentro.

- Actividad práctica para clasificación

Identificar y clasificar imágenes o nombres en sistema operativo o programas.

4. Uso básico de un programa

- Abrir y cerrar un programa

Pasos para abrir un programa básico, como el procesador de texto, y cerrarlo correctamente.

- Crear y guardar un archivo simple

Cómo escribir texto corto y guardar el documento con un nombre sencillo.

- Ejemplo guiado para escribir una pequeña historia o nota

Actividad práctica con apoyo del docente para usar el procesador de texto.

Actividades

Actividad 1: "Conociendo el sistema operativo"

Objetivo: Identificar el sistema operativo en una computadora y explicar su función principal.

Descripción:

- El docente muestra imágenes o una computadora real con el sistema operativo visible (pantalla de inicio o escritorio).
- Se hace una explicación sencilla de qué es el sistema operativo y su función, usando ejemplos cotidianos.
- Los estudiantes dibujan o escriben en su cuaderno qué creen que hace el sistema operativo.

- Se comparte en grupo para reforzar la comprensión.

Organización: Individual con puesta en común grupal.

Producto esperado: Dibujo o explicación escrita simple sobre el sistema operativo.

Duración estimada: 30 minutos.

Actividad 2: "Explorando programas básicos"

Objetivo: Nombrar y describir al menos tres programas básicos comunes.

Descripción:

- El docente presenta imágenes y nombres de programas básicos (procesador de texto, navegador web, reproductor de música).
- Se explica para qué sirve cada uno con ejemplos simples.
- Los estudiantes hacen una ficha o cartel con el nombre, dibujo y función de cada programa.
- Se realiza un juego de memoria o asociación con las fichas para reforzar el aprendizaje.

Organización: Grupos pequeños o parejas.

Producto esperado: Fichas o carteles con descripción de programas básicos.

Duración estimada: 45 minutos.

Actividad 3: "¿Sistema operativo o programa?"

Objetivo: Diferenciar entre sistema operativo y programas aplicando ejemplos cotidianos.

Descripción:

- Se entrega a cada grupo tarjetas con nombres o imágenes de sistemas operativos y programas.
- Los estudiantes discuten y clasifican las tarjetas en dos grupos: sistema operativo y programas.
- Luego exponen sus resultados y el docente corrige o refuerza conceptos.

Organización: Grupos pequeños.

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas y explicación oral.

Duración estimada: 40 minutos.

Actividad 4: "Manos a la obra con un procesador de texto"

Objetivo: Utilizar un programa básico para realizar una tarea sencilla, como abrir un archivo o escribir un texto corto.

Descripción:

- El docente guía paso a paso cómo abrir un procesador de texto.
- Los estudiantes escriben una pequeña historia, una lista de compras o una nota corta.
- Se les enseña a guardar el archivo con un nombre simple.
- Al final, comparten su trabajo con el docente o con sus compañeros.

Organización: Individual con supervisión docente.

Producto esperado: Archivo guardado con texto escrito por el estudiante.

Duración estimada: 60 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre qué es el sistema operativo y programas.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y discusión grupal breve al inicio de la unidad.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo simple para anotar respuestas y participación.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Comprensión progresiva de funciones del sistema operativo y programas, capacidad de diferenciarlos y uso básico de programas.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de fichas y clasificaciones, retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla para observar participación, comprensión y ejecución de tareas.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Identificación del sistema operativo, descripción de programas básicos, diferenciación entre sistema operativo y programas, y uso básico de un programa para escribir y guardar un archivo.

Cómo se evalúa: Ejercicio práctico donde el estudiante abre un procesador de texto, escribe un texto corto, guarda el archivo, y responde preguntas orales o escritas sobre diferencias entre sistema operativo y programas.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo y prueba práctica con guía de observación.

Unidad 7: Navegación básica y cuidado de la computadora

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar los pasos para encender y apagar correctamente una computadora, siguiendo instrucciones sencillas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de cuidar la computadora y describir al menos tres prácticas básicas de mantenimiento y seguridad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar un uso responsable de la computadora durante actividades escolares, respetando las normas de cuidado y seguridad establecidas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer situaciones que pueden dañar la computadora y proponer acciones para evitar esos riesgos.

Contenidos Temáticos

1. Encender y apagar la computadora

- **¿Qué es encender y apagar la computadora?** Explicación sencilla sobre qué significa iniciar y cerrar correctamente una computadora.
- **Pasos para encender la computadora:** Identificación del botón de encendido, presión segura, espera para que el sistema cargue.
- **Pasos para apagar la computadora:** Uso adecuado del menú de apagado, evitar apagar directamente con el botón, esperar a que se cierre completamente.
- **Importancia de encender y apagar correctamente:** Cómo ayuda a cuidar la computadora y evitar daños.

2. Importancia del cuidado de la computadora

- **¿Por qué es importante cuidar la computadora?** Explicación en lenguaje sencillo sobre la duración y buen funcionamiento.
- **Prácticas básicas de mantenimiento:**
 - Mantener la computadora limpia (polvo, suciedad).
 - Cuidar el teclado y el mouse evitando golpear o derramar líquidos.
 - Guardar la computadora en un lugar seguro y seco.
- **Seguridad al usar la computadora:**
 - Usar la computadora con las manos limpias.
 - No comer ni beber cerca de la computadora.
 - Respetar el tiempo de uso para cuidar la vista y evitar cansancio.

3. Uso responsable de la computadora durante actividades escolares

- **Normas básicas de uso:** Escuchar instrucciones del docente, usar la computadora solo para la tarea, no instalar programas sin permiso.
- **Comportamiento adecuado:** Mantener el área ordenada, compartir el equipo con compañeros cuando sea necesario.
- **Respeto por el equipo y el entorno:** No golpear ni tirar objetos sobre la computadora.

4. Reconocimiento de situaciones de riesgo y acciones para evitarlas

- **Situaciones que pueden dañar la computadora:** Derramar líquidos, golpes, sobrecalentamiento, desconectar sin apagar.
- **Cómo identificar riesgos:** Observación de cables sueltos, ruidos extraños, pantalla con fallas.
- **Acciones para evitar daños:** Usar protectores de enchufes, mantener cables ordenados, informar a un adulto en caso de problemas, no manipular partes internas.

Actividades

Actividad 1: “Descubriendo el botón de encendido”

Objetivo: Identificar y nombrar los pasos para encender y apagar correctamente una computadora.

Descripción:

- El docente presenta una computadora apagada y muestra el botón de encendido.
- Los niños observan y luego, uno a uno, practican encender la computadora siguiendo las indicaciones.
- Después, el docente explica cómo apagarla correctamente y los estudiantes practican el apagado usando el menú, no el botón.
- Se repite la actividad con apoyo visual (tarjetas con pasos).

Organización: Individual con apoyo del docente.

Producto esperado: Demostración correcta de la secuencia para encender y apagar.

Duración: 30 minutos.

Actividad 2: “Cartel de cuidado y seguridad para la computadora”

Objetivo: Explicar la importancia de cuidar la computadora y describir prácticas básicas de mantenimiento y seguridad.

Descripción:

- El docente conversa con los estudiantes sobre cómo cuidar la computadora y qué acciones evitar.
- En grupos pequeños, los niños crean un cartel ilustrado con al menos tres prácticas para cuidar la computadora (por ejemplo: no comer cerca, limpiar con cuidado, usar con manos limpias).
- Cada grupo presenta su cartel a la clase para compartir ideas.

Organización: Grupos de 3-4 niños.

Producto esperado: Carteles ilustrativos con prácticas de cuidado y seguridad.

Duración: 45 minutos.

Actividad 3: “Juego de roles: uso responsable en el aula”

Objetivo: Demostrar un uso responsable de la computadora respetando normas de cuidado y seguridad.

Descripción:

- El docente explica normas de uso responsable con ejemplos.
- En parejas, los estudiantes representan una situación en la que usan la computadora para una tarea escolar siguiendo las normas (por ejemplo, cuidando el equipo, respetando turnos, sin comer).
- Se realiza una breve reflexión grupal sobre lo aprendido.

Organización: Parejas.

Producto esperado: Presentación oral de la situación con comportamiento responsable.

Duración: 40 minutos.

Actividad 4: “Detectives del riesgo”

Objetivo: Reconocer situaciones que pueden dañar la computadora y proponer acciones para evitarlas.

Descripción:

- El docente presenta imágenes o situaciones (reales o ilustradas) donde la computadora puede estar en riesgo (líquidos cerca, cables desordenados, golpes).
- Los estudiantes analizan en grupo cada situación y discuten qué está mal y cómo evitar el daño.
- Se elabora una lista colectiva con propuestas para cuidar la computadora.

Organización: Grupos pequeños.

Producto esperado: Lista de acciones para evitar riesgos, compartida en plenaria.

Duración: 40 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre encendido/apagado y cuidado básico de la computadora.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y breve conversación grupal para identificar ideas previas.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo sencilla para registrar respuestas y observaciones del docente.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación de pasos para encender/apagar, comprensión de cuidados, aplicación de normas de uso responsable y reconocimiento de riesgos.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de carteles, participación en juegos de roles y listas de riesgos.

Instrumento sugerido: Rúbrica con criterios claros sobre participación, precisión en los pasos, creatividad en carteles y propuestas de cuidado.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para nombrar correctamente los pasos para encender y apagar, explicar la importancia del cuidado, demostrar uso responsable y reconocer riesgos con propuestas para evitarlos.

Cómo se evalúa: Actividad final escrita y oral donde el estudiante:

- Enumera y explica los pasos para encender y apagar.
- Describe tres prácticas de cuidado y seguridad.
- Relata un ejemplo de uso responsable.
- Identifica una situación de riesgo y propone solución.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo o rúbrica detallada para evaluar respuestas orales y escritas.

Unidad 8: Uso responsable de la tecnología

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar normas básicas de seguridad digital al usar la computadora durante actividades escolares.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar con sus propias palabras la importancia de respetar a los demás cuando utiliza la tecnología.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer comportamientos responsables y no responsables al usar la computadora en el aula.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar reglas simples para proteger su información personal mientras usa programas y juegos en la computadora.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar en discusiones grupales sobre el uso seguro y respetuoso de la tecnología en la escuela.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al uso responsable de la tecnología

- ¿Qué es el uso responsable? Explicación sencilla sobre cómo usar la computadora de forma segura y respetuosa.
- Importancia de la tecnología en la escuela Breve reflexión sobre para qué usamos la tecnología y cómo nos ayuda en las tareas.

2. Normas básicas de seguridad digital

- Seguridad en el aula digital Presentación de reglas simples para proteger la computadora y los datos durante las actividades escolares.
- Protección de la información personal Concepto de datos personales (nombre, dirección, contraseñas) y por qué no debemos compartirlos.
- Uso de contraseñas seguras Cómo crear y cuidar una contraseña sencilla y segura.

3. Respeto al usar la tecnología

- Respeto hacia los demás usuarios Explicar la importancia de ser amables y respetuosos en el uso de tecnología, evitando el acoso o burlas.
- Lenguaje adecuado y comunicación respetuosa Cómo comunicarnos con respeto en chats o juegos escolares.

4. Comportamientos responsables y no responsables frente a la computadora

- Ejemplos de comportamientos responsables Cuidar el equipo, seguir instrucciones, usar programas adecuados.
- Ejemplos de comportamientos no responsables Compartir información personal, instalar programas sin permiso, usar la computadora para molestar a otros.

5. Reglas simples para proteger nuestra información personal

- No compartir contraseñas ni datos personales con desconocidos ni amigos sin permiso.

- Informar a un adulto si se recibe un mensaje extraño o que cause incomodidad.
- Evitar descargar programas o juegos sin autorización.

6. Participación en discusiones sobre uso seguro y respetuoso de la tecnología

- Cómo expresar opiniones sobre el uso de la tecnología en la escuela.
- Escuchar y respetar las ideas de compañeros.
- Crear acuerdos grupales para el uso seguro y respetuoso de la computadora.

Actividades

Actividad 1: "Normas en la computadora"

Objetivo: Identificar normas básicas de seguridad digital al usar la computadora durante actividades escolares.

Descripción:

- El docente presenta una lista con posibles normas para usar la computadora.
- Los estudiantes, en grupos pequeños, seleccionan cuáles normas creen que son importantes.
- Cada grupo comparte sus normas seleccionadas y se discuten en clase para llegar a un acuerdo.
- Se elabora un cartel con las normas finales para colocar en el aula.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Cartel con normas de uso responsable de la computadora.

Duración: 45 minutos

Actividad 2: "Historias de respeto en la tecnología"

Objetivo: Explicar con sus propias palabras la importancia de respetar a los demás cuando utiliza la tecnología.

Descripción:

- El docente narra o presenta una historia sencilla donde un niño usa la computadora respetando o faltando al respeto a otros.
- Los estudiantes, en parejas, conversan sobre qué hicieron bien o mal los personajes.
- Cada pareja escribe o dibuja una frase que explique por qué es importante respetar a los demás al usar tecnología.
- Se comparten las frases o dibujos en plenaria para reforzar el aprendizaje.

Organización: Parejas

Producto esperado: Frases o dibujos sobre respeto en el uso de tecnología.

Duración: 40 minutos

Actividad 3: "Detectives de comportamientos"

Objetivo: Reconocer comportamientos responsables y no responsables al usar la computadora en el aula.

Descripción:

- El docente presenta varias situaciones (orales o escritas) relacionadas con el uso de la computadora.
- Los estudiantes, individualmente, identifican si el comportamiento mostrado es responsable o no responsable y explican por qué.
- Se forman grupos para comparar respuestas y discutir diferencias.
- Finalmente, cada grupo presenta un resumen de lo aprendido.

Organización: Individual y luego en grupos

Producto esperado: Lista de comportamientos clasificados y explicados.

Duración: 50 minutos

Actividad 4: "Reglas para proteger mi información"

Objetivo: Aplicar reglas simples para proteger su información personal mientras usa programas y juegos en la computadora.

Descripción:

- El docente explica qué es la información personal y da ejemplos de reglas para protegerla.
- En grupos, los estudiantes crean un "decálogo" o lista de 10 reglas para cuidar su información al usar la computadora.
- Se realiza un juego de roles donde algunos estudiantes actúan situaciones donde deben decidir si compartir información o no.
- Se reflexiona sobre las decisiones tomadas y se ajusta el decálogo si es necesario.

Organización: Grupos y juego de roles en plenaria

Producto esperado: Decálogo de reglas para proteger información personal.

Duración: 60 minutos

Actividad 5: "Consejos para un uso seguro y respetuoso"

Objetivo: Participar en discusiones grupales sobre el uso seguro y respetuoso de la tecnología en la escuela.

Descripción:

- El docente plantea preguntas guía sobre experiencias y opiniones respecto al uso de la computadora en la escuela.
- Los estudiantes discuten en grupos pequeños y anotan ideas o consejos que consideran importantes.
- Se hace una plenaria donde cada grupo comparte sus ideas.
- Se redacta un conjunto de consejos para el aula y se acuerda su cumplimiento.

Organización: Grupos pequeños y plenaria

Producto esperado: Lista de consejos para uso seguro y respetuoso de la tecnología.

Duración: 45 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre normas de seguridad digital, respeto y comportamientos frente a la tecnología.

Cómo se evalúa: Mediante una lluvia de ideas y preguntas orales al grupo sobre el uso de la computadora y seguridad.

Instrumento sugerido: Guía de preguntas para la discusión y lista de respuestas de los estudiantes.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la comprensión y aplicación de normas de seguridad, respeto y comportamientos responsables.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades grupales e individuales, revisión de productos como carteles, decálogos y listas de comportamientos.

Instrumento sugerido: Rúbrica simple que valore participación, comprensión y aplicación de normas.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar, explicar y aplicar normas y comportamientos responsables relacionados con el uso de la tecnología.

Cómo se evalúa: Prueba práctica donde el estudiante identifica situaciones correctas e incorrectas, explica la importancia del respeto y propone reglas para proteger su información personal.

Instrumento sugerido: Cuestionario escrito o verbal con preguntas y situaciones para resolver; producto final con reglas o consejos elaborados por el estudiante.

Unidad 9: Actividades prácticas con hardware

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar correctamente al menos cinco componentes físicos de una computadora durante una actividad práctica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de manipular con cuidado y respeto los componentes del hardware siguiendo instrucciones simples dadas por el docente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar los componentes de hardware en categorías básicas (como entrada, salida y almacenamiento) mediante ejercicios grupales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar en sus propias palabras la función de cada componente físico que manipuló durante las actividades prácticas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar un uso responsable del hardware evitando acciones que puedan dañarlo durante las actividades escolares.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los componentes físicos de la computadora

- Qué es el hardware: definición sencilla y ejemplos cotidianos
- Principales componentes físicos: monitor, teclado, ratón, CPU, y unidad de almacenamiento
- Importancia de conocer y cuidar el hardware

2. Identificación y nombramiento de componentes

- Reconocimiento visual y táctil de al menos cinco componentes: monitor, teclado, ratón, CPU, impresora o altavoces
- Práctica guiada para nombrar cada componente

3. Manipulación cuidadosa y segura del hardware

- Normas básicas para manipular los componentes sin dañarlos
- Demostración y práctica de cómo tomar y mover cada componente con cuidado
- Importancia de respetar las instrucciones del docente para evitar daños

4. Clasificación de componentes según su función

- Definición sencilla de categorías: dispositivos de entrada, salida y almacenamiento
- Ejemplos de cada categoría con los componentes conocidos
- Ejercicio grupal para clasificar los componentes físicos en las categorías correctas

5. Explicación de la función de cada componente

- Revisión de la función de cada componente: para qué sirve y cómo ayuda a la computadora
- Práctica para que cada estudiante explique con sus propias palabras la función de al menos tres componentes

6. Uso responsable y cuidado del hardware

- Identificación de acciones que pueden dañar el hardware
- Buenas prácticas para cuidar los dispositivos durante las actividades escolares
- Compromiso grupal para usar el hardware responsablemente

Actividades

Actividad 1: "Conociendo los componentes de la computadora"

Objetivo: Identificar y nombrar correctamente al menos cinco componentes físicos de una computadora.

Descripción:

- El docente presenta una computadora real o imágenes grandes de sus componentes.
- Los estudiantes exploran visual y táctilmente cada componente bajo supervisión.
- Se pide a los estudiantes que nombren en voz alta cada componente mientras lo tocan o señalan.
- El docente refuerza pronunciación correcta y nombres.

Organización: Individual y grupal para compartir nombres.

Producto esperado: Lista oral o escrita con al menos cinco nombres correctos de componentes.

Duración estimada: 40 minutos.

Actividad 2: "Manos a la obra: manipulación segura del hardware"

Objetivo: Manipular con cuidado y respeto los componentes del hardware siguiendo instrucciones simples.

Descripción:

- El docente muestra cómo sostener y mover el teclado, ratón, monitor y CPU sin dañarlos.
- Los estudiantes practican en parejas tomando cada componente y realizando movimientos seguros.
- Se realiza un repaso de las normas de cuidado con carteles visuales.

Organización: En parejas.

Producto esperado: Demostración práctica de manipulación correcta y segura.

Duración estimada: 45 minutos.

Actividad 3: "Clasificando el hardware"

Objetivo: Clasificar los componentes de hardware en categorías básicas mediante ejercicios grupales.

Descripción:

- Se presentan carteles grandes con las categorías: entrada, salida y almacenamiento.
- Los estudiantes reciben tarjetas con imágenes y nombres de componentes.
- En grupos, discuten y colocan las tarjetas en el cartel correcto según la función del componente.
- El docente guía y corrige en conjunto con los grupos.

Organización: Grupal (4-5 estudiantes por grupo).

Producto esperado: Carteles con componentes correctamente clasificados.

Duración estimada: 50 minutos.

Actividad 4: "Mi explicación del hardware"

Objetivo: Explicar en sus propias palabras la función de cada componente físico manipulado.

Descripción:

- Cada estudiante elige tres componentes que manipuló.
- Escribe o dibuja una breve explicación sencilla de para qué sirve cada componente.
- Luego, en parejas o en grupo pequeño, comparten sus explicaciones oralmente.
- El docente ofrece retroalimentación positiva y corrige conceptos si es necesario.

Organización: Individual y en parejas.

Producto esperado: Explicaciones escritas o dibujos con texto breve y presentaciones orales.

Duración estimada: 40 minutos.

Actividad 5: "Compromiso de cuidado del hardware"

Objetivo: Demostrar un uso responsable del hardware evitando acciones que puedan dañarlo.

Descripción:

- El docente presenta imágenes o situaciones de uso responsable e irresponsable del hardware.
- Los estudiantes comentan por qué algunas acciones pueden dañar los dispositivos.
- En grupo, elaboran un cartel con reglas para cuidar el hardware.
- Firman o decoran el cartel como compromiso para cuidar los dispositivos en clase.

Organización: Grupal.

Producto esperado: Cartel de compromiso visible en el aula.

Duración estimada: 30 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre componentes físicos de la computadora y cuidado del hardware.

Cómo se evalúa: Preguntas orales simples y observación de respuestas durante la primera actividad.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para registrar respuestas y participación.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en identificación, manipulación cuidadosa, clasificación, y explicación de componentes.

Cómo se evalúa: Observación directa durante las actividades prácticas, revisión de productos parciales como clasificaciones y explicaciones orales.

Instrumento sugerido: Rúbrica simple que valore precisión en identificación, cuidado en manipulación, clasificación correcta y claridad en explicación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Logro de los objetivos de la unidad: identificación correcta, manipulación segura, clasificación adecuada, explicación clara y compromiso de cuidado.

Cómo se evalúa: Actividad final que combine un juego de identificación y clasificación, presentación oral de funciones y revisión del cartel de compromiso grupal.

Instrumento sugerido: Prueba práctica con lista de cotejo para identificación y manipulación, rúbrica para explicación oral y checklist para compromiso responsable.

Unidad 10: Actividades prácticas con software

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y abrir programas educativos básicos en la computadora con ayuda del docente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar herramientas simples dentro de un programa educativo para completar actividades asignadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar con sus propias palabras qué es un software y diferenciarlo del hardware mediante ejemplos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seguir instrucciones para guardar y cerrar un programa educativo de forma segura.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de trabajar en equipo para resolver ejercicios utilizando programas educativos, demostrando un uso responsable de la computadora.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al software educativo

- ¿Qué es el software? Definición sencilla y ejemplos cotidianos.
- Diferencia entre software y hardware: explicación con objetos físicos y programas.
- Importancia del software educativo para el aprendizaje.

2. Identificación y apertura de programas educativos

- Exploración de la computadora: dónde encontrar los programas educativos (escritorio, menú inicio, iconos).
- Reconocimiento de iconos y nombres de programas educativos básicos.
- Cómo abrir un programa con ayuda del docente o tutor.

3. Uso de herramientas simples dentro del programa educativo

- Descripción básica de las herramientas disponibles (botones, menús, opciones simples).
- Ejemplos prácticos: cómo seleccionar, arrastrar, escribir o resolver ejercicios dentro del programa.
- Práctica guiada para completar actividades asignadas en el software.

4. Guardar y cerrar programas educativos de forma segura

- Importancia de guardar el trabajo para no perder avances.
- Pasos para guardar un archivo dentro del programa educativo.
- Cómo cerrar el programa sin perder información.

5. Trabajo en equipo y uso responsable de la computadora

- Normas básicas para compartir la computadora y respetar turnos.
- Colaboración para resolver ejercicios en grupo usando programas educativos.
- Buenas prácticas para cuidar la computadora y usar el software responsablemente.

Actividades

Actividad 1: "Conociendo el software y hardware"

Objetivo: Explicar con sus propias palabras qué es un software y diferenciarlo del hardware mediante ejemplos prácticos.

Descripción paso a paso:

- Presentar objetos físicos (teclado, mouse, monitor) y programas (juegos, aplicaciones) para que los niños los observen.
- Dialogar sobre qué objetos pueden tocar y cuáles no, explicando hardware y software.
- Solicitar que dibujen dos columnas en una hoja: una para hardware y otra para software, y peguen o dibujen ejemplos.
- Invitar a que expliquen en voz alta por qué clasificaron cada elemento en hardware o software.

Organización: Individual y grupal para la exposición.

Producto esperado: Dibujo o collage con clasificación de hardware y software, explicación oral sencilla.

Duración estimada: 40 minutos.

Actividad 2: "Explorando y abriendo programas educativos"

Objetivo: Identificar y abrir programas educativos básicos en la computadora con ayuda del docente.

Descripción paso a paso:

- Mostrar a los estudiantes el escritorio y/o menú inicio donde están los programas educativos.
- Guiar individualmente para que cada niño identifique el icono de un programa educativo.
- Enseñar cómo hacer doble clic para abrir el programa con apoyo del docente.
- Permitir que exploren brevemente la pantalla del programa con supervisión.

Organización: Individual con apoyo docente.

Producto esperado: Apertura correcta de un programa educativo y reconocimiento de su icono.

Duración estimada: 30 minutos.

Actividad 3: "Practicando dentro del programa educativo"

Objetivo: Utilizar herramientas simples dentro de un programa educativo para completar actividades asignadas.

Descripción paso a paso:

- Mostrar las herramientas básicas del programa (botones, lápiz, borrador, etc.).
- Asignar una actividad sencilla dentro del software (por ejemplo, completar un rompecabezas o colorear).
- Supervisar y asistir para que usen las herramientas adecuadamente para completar la tarea.
- Al final, pedir que expliquen qué hicieron y qué herramientas usaron.

Organización: Individual o en parejas.

Producto esperado: Actividad completada dentro del programa, explicación oral del proceso.

Duración estimada: 45 minutos.

Actividad 4: "Guardando y cerrando el programa"

Objetivo: Seguir instrucciones para guardar y cerrar un programa educativo de forma segura.

Descripción paso a paso:

- Demostrar cómo guardar el trabajo en el programa (botón guardar o menú).
- Guiar a los estudiantes paso a paso para que guarden su archivo con un nombre sencillo.
- Enseñar la forma correcta de cerrar el programa sin perder los datos.
- Realizar una práctica supervisada para que cada estudiante guarde y cierre el programa.

Organización: Individual con supervisión del docente.

Producto esperado: Archivo guardado correctamente y programa cerrado sin errores.

Duración estimada: 30 minutos.

Actividad 5: "Trabajo en equipo usando el software"

Objetivo: Trabajar en equipo para resolver ejercicios utilizando programas educativos, demostrando un uso responsable de la computadora.

Descripción paso a paso:

- Formar grupos pequeños de 3-4 estudiantes.
- Asignar una tarea común dentro del programa educativo (por ejemplo, un juego de preguntas o un puzzle).
- Establecer reglas para tomar turnos y cuidar la computadora.
- Supervisar el trabajo colaborativo y apoyar en la resolución de problemas.
- Al finalizar, pedir que cada grupo explique cómo se organizaron y qué aprendieron.

Organización: Grupos pequeños.

Producto esperado: Ejercicio resuelto en equipo, presentación breve sobre la experiencia y normas de uso responsable.

Duración estimada: 50 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre hardware y software, familiaridad con la computadora.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y observación durante conversación guiada sobre objetos físicos y programas.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para respuestas y participación.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en identificar y abrir programas, uso de herramientas dentro del software, seguir instrucciones para guardar y cerrar, trabajo en equipo y uso responsable.

Cómo se evalúa: Observación directa en actividades, retroalimentación continua al realizar las tareas prácticas.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño para cada actividad que incluya criterios como identificación correcta, manejo de herramientas, cumplimiento de pasos para guardar y cerrar, y colaboración en equipo.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar y abrir programas, usar herramientas simples, explicar software y hardware, guardar y cerrar programas, y trabajar en equipo con uso responsable.

Cómo se evalúa: Actividad final integradora donde el estudiante debe abrir un programa, realizar una tarea sencilla, guardar y cerrar el programa, además de explicar oralmente qué es software y hardware, y participar en un trabajo grupal.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo que contemple todos los objetivos, y registro anecdótico de la explicación oral y comportamiento en equipo.

Unidad 11: Proyecto grupal: Mi computadora ideal

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar las partes principales de una computadora al diseñar su computadora ideal en grupo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diferenciar entre hardware y software al explicar las funciones de cada uno en su proyecto grupal.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de colaborar con sus compañeros para crear una presentación clara y ordenada sobre su computadora imaginaria y sus usos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir el uso responsable de la computadora al incluir normas básicas en su diseño y presentación grupal.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Proyecto: Mi Computadora Ideal

- Objetivo del proyecto: comprender la importancia del trabajo en equipo para diseñar una computadora imaginaria.
- Presentación general de la actividad y sus etapas.

2. Partes principales de una computadora

- Definición y función de hardware: elementos físicos visibles y tangibles.
- Componentes básicos: monitor, teclado, mouse, CPU, impresora, altavoces.
- Identificación y dibujo de cada parte.

3. Concepto de software y sus funciones

- Definición de software: programas y aplicaciones que permiten usar la computadora.
- Ejemplos de software: juegos, procesadores de texto, programas educativos.
- Diferencias entre hardware y software explicadas con ejemplos simples.

4. Diseño colaborativo de la computadora ideal

- Planificación grupal: asignación de roles y tareas.
- Creación del diseño: combinación de hardware y software imaginario.
- Incorporación de funciones y características especiales.

5. Presentación grupal de la computadora imaginaria

- Organización de la información para explicar el diseño.
- Uso de dibujos, carteles o medios digitales para apoyar la presentación.
- Práctica de la exposición oral con apoyo mutuo en el grupo.

6. Uso responsable de la computadora

- Normas básicas para el cuidado del hardware y el buen uso del software.
- Importancia de respetar tiempos de uso y evitar riesgos.
- Incorporación de reglas de uso responsable en el diseño y presentación.

Actividades

Actividad 1: Explorando las partes de la computadora

Objetivo: Identificar y nombrar las partes principales de una computadora.

Descripción paso a paso:

- Mostrar imágenes o una computadora real para que los estudiantes observen.
- Nombrar cada parte y explicar su función de forma sencilla.
- Repartir hojas para que dibujen y etiqueten las partes.
- Revisar y comentar en grupo los dibujos para reforzar el aprendizaje.

Organización: Individual

Producto esperado: Dibujo con etiquetas de las partes principales de la computadora.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 2: Diferenciando hardware y software

Objetivo: Diferenciar entre hardware y software y explicar sus funciones.

Descripción paso a paso:

- Presentar ejemplos concretos de hardware y software con objetos y programas conocidos.
- Realizar una dinámica de clasificación de tarjetas con imágenes y nombres en dos grupos: hardware y software.
- En parejas, discutir por qué cada elemento pertenece a una categoría.
- Compartir las respuestas con la clase para consolidar conceptos.

Organización: Parejas

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas y explicación verbal del grupo.

Duración estimada: 40 minutos

Actividad 3: Diseño grupal de la computadora ideal

Objetivo: Colaborar para diseñar una computadora imaginaria, identificando hardware y software y sus funciones.

Descripción paso a paso:

- Formar grupos de 4-5 estudiantes.
- Discutir y decidir las partes físicas y programas que tendrá su computadora ideal.
- Dibujar en cartulina la computadora con sus componentes y nombrarlos.
- Escribir breves descripciones de las funciones del hardware y software creados.
- Incluir normas básicas para el uso responsable en un espacio del diseño.

Organización: Grupos

Producto esperado: Cartulina con el diseño completo y descripción de la computadora ideal.

Duración estimada: 90 minutos (puede dividirse en dos sesiones)

Actividad 4: Presentación grupal de la computadora ideal

Objetivo: Presentar de forma clara y ordenada el diseño y funciones de su computadora imaginaria, incluyendo uso responsable.

Descripción paso a paso:

- Preparar la presentación oral, asignando quién explicará cada parte.
- Practicar la exposición entre los miembros del grupo.
- Exponer ante la clase usando el cartel o material visual.
- Responder preguntas de los compañeros y docente.

Organización: Grupos

Producto esperado: Presentación oral grupal con apoyo visual sobre la computadora ideal y sus normas de uso responsable.

Duración estimada: 60 minutos (dependiendo del número de grupos)

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre las partes de la computadora y nociones básicas de hardware y software.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y dibujo simple de una computadora indicando lo que conocen.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para identificar conceptos básicos mencionados y partes dibujadas.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación correcta de partes, diferenciación hardware/software, colaboración en grupo y normas de uso responsable.

Cómo se evalúa: Observación continua durante actividades, revisión de dibujos, tarjetas clasificadas, diseño grupal y participación en presentaciones.

Instrumento sugerido: Rúbrica de participación y trabajo colaborativo, lista de cotejo para contenido técnico y normas incluidas.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Calidad del diseño grupal, correcta identificación y explicación de hardware y software, claridad en la presentación y la inclusión de normas de uso responsable.

Cómo se evalúa: Evaluación del cartel y presentación oral final del proyecto por cada grupo.

Instrumento sugerido: Rúbrica que contemple: precisión técnica, creatividad, trabajo en equipo, comunicación oral y normas de uso responsable.

Unidad 12: Repaso y evaluación final

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar correctamente las partes principales de una computadora en una imagen o dispositivo real.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la diferencia entre hardware y software utilizando ejemplos simples en una actividad grupal.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar distintos tipos de computadoras según su uso básico en un ejercicio práctico.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar un uso responsable de la computadora durante actividades escolares guiadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de participar activamente en una evaluación grupal que revise los contenidos aprendidos durante el curso.

Contenidos Temáticos

1. Repaso de las partes principales de la computadora

- Identificación de componentes físicos (hardware): monitor, teclado, mouse, torre o CPU, impresora.

- Reconocimiento visual y funcional de cada parte.

2. Diferencia entre hardware y software

- Definición sencilla de hardware: partes físicas que se pueden tocar.
- Definición sencilla de software: programas y aplicaciones que se usan en la computadora.
- Ejemplos cotidianos de hardware y software para facilitar la comprensión.

3. Clasificación de tipos de computadoras según uso básico

- Computadora de escritorio.
- Computadora portátil (laptop).
- Tablet y dispositivos móviles.
- Computadoras especiales: para juegos, trabajo, educación.

4. Uso responsable de la computadora

- Normas básicas para cuidar la computadora.
- Buenas prácticas durante el uso escolar: manejo correcto, pausas, cuidado de la información.
- Importancia de pedir ayuda a un adulto si hay problemas.

5. Evaluación grupal y repaso final

- Dinámicas para repasar de forma lúdica y colaborativa.
- Preguntas y respuestas sobre conceptos clave.
- Actividades para demostrar lo aprendido en el curso.

Actividades

Actividad 1: "¿Qué parte es esta?"

Objetivo: Identificar y nombrar correctamente las partes principales de una computadora.

Descripción:

- El docente muestra imágenes o dispositivos reales de computadora.
- Los estudiantes observan y nombran en voz alta las partes que reconocen.
- Se entrega una hoja con dibujos para que los niños escriban el nombre de cada parte.
- El docente corrige y refuerza los nombres y funciones de cada componente.

Organización: Individual y grupal (discusión en grupo)

Producto esperado: Hoja con nombres escritos y participación activa en la identificación.

Duración estimada: 30 minutos

Actividad 2: "Hardware o Software, ¿qué es?"

Objetivo: Explicar la diferencia entre hardware y software con ejemplos simples.

Descripción:

- El docente explica brevemente la diferencia entre hardware y software con ejemplos visuales.
- Los estudiantes se dividen en grupos pequeños.
- Cada grupo recibe tarjetas con imágenes o palabras que representan hardware o software.
- Los grupos clasifican las tarjetas en dos cajas o áreas: hardware y software.
- Al finalizar, cada grupo explica sus decisiones al resto de la clase.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas y explicación grupal.

Duración estimada: 40 minutos

Actividad 3: "Tipos de computadoras y su uso"

Objetivo: Clasificar distintos tipos de computadoras según su uso básico.

Descripción:

- El docente presenta imágenes y descripciones breves de diferentes tipos de computadoras.
- Se entrega a cada estudiante un conjunto de tarjetas con imágenes de computadoras y situaciones de uso (ejemplo: tarea, juego, video llamada).
- Los estudiantes deben unir la tarjeta de computadora con la situación adecuada.
- Discusión grupal sobre por qué se usan ciertos tipos de computadoras para determinadas actividades.

Organización: Individual y grupal para discusión.

Producto esperado: Tarjetas correctamente emparejadas y participación en la discusión.

Duración estimada: 30 minutos

Actividad 4: "Compromiso de uso responsable"

Objetivo: Demostrar un uso responsable de la computadora durante actividades escolares.

Descripción:

- Se conversa con los estudiantes sobre buenas prácticas para cuidar la computadora y proteger la información.
- Cada estudiante escribe o dibuja en una hoja una regla importante para el uso responsable.
- Se comparten las reglas con el grupo y se confecciona un cartel con el "Compromiso de uso responsable" para el aula.

Organización: Individual para la redacción/dibujo y grupal para el cartel.

Producto esperado: Regla escrita o dibujo y cartel grupal visible en el aula.

Duración estimada: 30 minutos

Actividad 5: "Quiz grupal de repaso final"

Objetivo: Participar activamente en una evaluación grupal que revise los contenidos aprendidos durante el curso.

Descripción:

- El docente organiza un juego de preguntas y respuestas tipo quiz por equipos.
- Se preparan preguntas sobre partes de la computadora, hardware y software, tipos de computadoras y uso responsable.
- Los equipos responden por turnos, ganando puntos por respuestas correctas.
- Al finalizar, se revisan las respuestas y se refuerzan conceptos donde haya dudas.

Organización: Grupos (4-5 estudiantes)

Producto esperado: Participación activa y consolidación de conocimientos.

Duración estimada: 45 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre partes de la computadora, diferencias entre hardware y software, y tipos de computadoras.

Cómo se evalúa: Preguntas orales simples y observación de respuestas en la actividad inicial de identificación.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para registrar respuestas y participación de cada estudiante.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la clasificación de hardware vs software, uso correcto de términos, reconocimiento de tipos de computadoras y comprensión del uso responsable.

Cómo se evalúa: Revisión de trabajos en actividades prácticas, observación del trabajo en equipo y participación en discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño para actividades grupales e individuales que incluya criterios de precisión, colaboración y responsabilidad.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar partes de la computadora, explicar diferencias entre hardware y software, clasificar tipos de computadoras, demostrar uso responsable y participar en evaluación grupal.

Cómo se evalúa: Evaluación mediante el quiz grupal final y revisión de productos entregados durante la unidad.

Instrumento sugerido: Cuestionario con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y actividades prácticas; lista de cotejo para evaluar participación y comprensión.