

Explorando la Tecnología: Computadoras, Internet Seguro y la Magia de la Inteligencia Artificial

Tecnología e Informática | Tecnología | para estudiantes de primaria (6-11 años) | 4 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para que estudiantes de primaria (6 a 11 años) desarrollen habilidades básicas en el uso de la tecnología y comprendan conceptos fundamentales sobre computadoras, sistemas operativos, seguridad en internet y ciudadanía digital responsable. Además, introduce a los niños al fascinante mundo de la inteligencia artificial, despertando su curiosidad y conciencia sobre su impacto en la vida diaria.

Dirigido a niños en etapa primaria, el curso utiliza una metodología práctica y lúdica que combina explicaciones sencillas, actividades interactivas, juegos educativos y proyectos básicos. Se busca que los estudiantes aprendan a utilizar la computadora de manera segura y ética, mejoren su destreza en el teclado y procesadores de texto, y comprendan cómo interactuar responsablemente en entornos digitales.

Al finalizar, los alumnos serán capaces de identificar y manejar los componentes básicos de una computadora, reconocer las funciones de un sistema operativo, aplicar reglas para navegar y comunicarse de forma segura en internet, y tendrán una primera aproximación a qué es la inteligencia artificial y cómo está presente en su entorno. Este curso sienta las bases para un aprendizaje tecnológico consciente y responsable.

Objetivos Generales

- Reconocer y nombrar las partes fundamentales de una computadora y su función.
- Manejar con confianza un sistema operativo para realizar tareas básicas como abrir, guardar y organizar archivos.
- Demostrar comportamientos seguros y responsables al navegar y comunicarse en entornos digitales.
- Ejecutar actividades básicas de mecanografía y elaborar documentos simples en un procesador de texto.
- Explicar de forma sencilla qué es la inteligencia artificial y reconocer ejemplos cotidianos.

Competencias

- Identificar y describir las partes principales de una computadora y sus funciones básicas.
- Utilizar un sistema operativo para abrir, guardar y organizar archivos sencillos.
- Aplicar normas básicas de seguridad y comportamiento responsable en el uso de internet y tecnologías digitales.
- Desarrollar habilidades básicas de mecanografía y uso de procesadores de texto.
- Comprender conceptos elementales sobre inteligencia artificial y su presencia en la vida cotidiana.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de lectura y escritura.
- Acceso a una computadora o dispositivo con sistema operativo básico instalado.
- Conexión a internet para actividades supervisadas y recursos digitales.
- Un teclado y mouse para prácticas de mecanografía.
- Materiales para actividades interactivas y de dibujo (papel, lápices, colores).

Unidades del Curso

Unidad 1: Fundamentos de la Computadora

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar las partes principales de la computadora (monitor, teclado, mouse, CPU) mediante actividades prácticas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la función básica de cada parte principal de la computadora usando ejemplos sencillos durante juegos interactivos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de manejar el mouse y el teclado para realizar tareas básicas en el sistema operativo, como abrir y cerrar programas, con guía del docente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar archivos simples en carpetas digitales con apoyo, demostrando comprensión del uso básico del sistema operativo.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Computadora

- ¿Qué es una computadora?

Explicación sencilla sobre qué es una computadora y para qué sirve en la vida diaria.

- Partes principales de la computadora

Presentación de los cuatro componentes básicos: monitor, teclado, mouse y CPU.

2. Conociendo las Partes de la Computadora

- Monitor

Función de mostrar imágenes y textos. Ejemplos simples de su uso.

- Teclado

Explicación de su función para escribir y dar órdenes a la computadora.

- Mouse

Uso para señalar, seleccionar y hacer clic en objetos en la pantalla.

- CPU (Unidad Central de Procesamiento)

Descripción básica como “el cerebro” que realiza las instrucciones.

3. Manejo Básico del Mouse y el Teclado

- Cómo mover el mouse y hacer clic

Práctica para controlar el cursor y seleccionar objetos en pantalla.

- Uso básico del teclado

Identificación de teclas importantes: letras, espacio, enter, borrar.

- Abrir y cerrar programas con ayuda del docente

Pasos guiados para iniciar y cerrar aplicaciones simples.

4. Organización de Archivos en el Sistema Operativo

- ¿Qué es un archivo y qué es una carpeta?

Conceptos básicos con ejemplos visuales y analogías sencillas.

- Crear carpetas y guardar archivos

Actividad práctica para crear carpetas y guardar documentos dentro.

- Mover y organizar archivos en carpetas

Ejercicios para arrastrar y soltar archivos a distintas carpetas.

Actividades

Actividad 1: “Conociendo la Computadora”

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

Descripción:

- El docente presenta una computadora real o imágenes grandes de cada parte.
- Los estudiantes reciben tarjetas con los nombres: monitor, teclado, mouse, CPU.
- Por turnos, los niños colocan las tarjetas en la parte correcta de la computadora o su imagen.
- El docente refuerza el nombre y función básica con ejemplos sencillos.

Organización: Grupal e individual.

Producto esperado: Tarjetas correctamente ubicadas y participación en la explicación.

Duración estimada: 30 minutos.

Actividad 2: “Juego Interactivo: ¿Para qué sirve?”

Objetivo: Explicar la función básica de cada parte principal de la computadora usando ejemplos.

Descripción:

- En sala o aula con computadora, el docente propone un juego de preguntas y respuestas.
- Se muestran imágenes de las partes y se pregunta para qué sirve cada una.
- Los estudiantes responden en voz alta o levantando la mano.
- Se pueden usar tarjetas o fichas con dibujos para que los niños relacionen función con parte.

Organización: Grupal.

Producto esperado: Participación activa y respuestas correctas.

Duración estimada: 25 minutos.

Actividad 3: “Manos a la Computadora: Usando Mouse y Teclado”

Objetivo: Manejar el mouse y teclado para abrir y cerrar programas básicos.

Descripción:

- El docente guía a los estudiantes para mover el mouse y hacer clic en iconos del escritorio.
- Se practica abrir un programa sencillo (por ejemplo, un bloc de notas o dibujo).
- Se enseña a cerrar el programa haciendo clic en la “X” de la ventana.
- Se practica con el teclado escribir letras simples y usar las teclas Enter y borrar.

Organización: Individual con apoyo del docente.

Producto esperado: Capacidad para abrir y cerrar programas y escribir en el teclado.

Duración estimada: 40 minutos.

Actividad 4: “Organizando Mis Archivos”

Objetivo: Organizar archivos simples en carpetas digitales con apoyo.

Descripción:

- El docente muestra cómo crear una carpeta nueva en el sistema operativo.
- Los estudiantes crean carpetas con nombres sencillos (Ej: “Dibujos”, “Tareas”).
- Se les proporciona archivos digitales (imágenes o documentos) para que los muevan y guarden dentro de las carpetas.
- Se practica arrastrar y soltar archivos en carpetas con supervisión.

Organización: Individual con apoyo del docente.

Producto esperado: Carpetas creadas y archivos organizados correctamente.

Duración estimada: 40 minutos.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre partes de la computadora y uso básico.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y observación durante la presentación inicial.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para la participación y respuestas de los estudiantes.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en identificación de partes, explicación de funciones y manejo del mouse y teclado.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades prácticas y juegos, retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla para evaluar participación, uso correcto del mouse/teclado y organización de archivos.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar partes, explicar sus funciones, manejar mouse y teclado para abrir/cerrar programas, y organizar archivos.

Cómo se evalúa: Actividad práctica final donde el estudiante realiza una tarea guiada que incluya nombrar partes, abrir un programa, escribir algo simple y guardar archivos en carpetas.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo que contemple los cuatro objetivos de la unidad.

Unidad 2: Explorando los Sistemas Operativos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las partes básicas de un sistema operativo al encender y apagar una computadora de manera correcta.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de abrir y cerrar programas sencillos utilizando el sistema operativo con ayuda mínima.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear, guardar y nombrar archivos en el sistema operativo siguiendo instrucciones paso a paso.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar documentos en carpetas dentro del sistema operativo para mantener el escritorio ordenado.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar comportamientos seguros al usar el sistema operativo, como guardar el trabajo y cerrar sesiones correctamente.

Contenidos Temáticos

Introducción a los Sistemas Operativos

- ¿Qué es un sistema operativo? – Explicación sencilla sobre el papel del sistema operativo para que la computadora funcione y permita usar programas.
- Partes básicas visibles del sistema operativo – Escritorio, barra de tareas, menú inicio o equivalente, iconos y ventanas.

- Encender y apagar la computadora correctamente – Pasos para iniciar y cerrar sesión o apagar el equipo sin causar daños.

Usando Programas en el Sistema Operativo

- Abrir programas sencillos – Cómo identificar y hacer doble clic en iconos o usar el menú para abrir aplicaciones básicas (por ejemplo: bloc de notas, pintura o navegador).
- Cerrar programas correctamente – Uso del botón cerrar y guardar trabajo antes de cerrar.
- Navegación básica entre ventanas – Cómo cambiar entre programas abiertos y minimizar o maximizar ventanas.

Creación y Gestión de Archivos

- Crear un archivo nuevo – Usar programas para crear documentos o dibujos.
- Guardar y nombrar archivos – Pasos para guardar el archivo con un nombre y en una ubicación determinada.
- Editar y guardar cambios – Cómo hacer modificaciones y guardar sin perder el trabajo.

Organización de Documentos y Carpetas

- Crear carpetas – Por qué y cómo hacer carpetas para organizar archivos.
- Mover archivos a carpetas – Arrastrar y soltar o usar comandos para organizar documentos.
- Mantener el escritorio ordenado – Prácticas para evitar desorden y encontrar archivos fácilmente.

Seguridad y Buenas Prácticas en el Uso del Sistema Operativo

- Guardar el trabajo frecuentemente – Importancia de no perder información.
- Cerrar sesión o apagar correctamente – Preservar la información y el equipo.
- Comportamientos seguros – No abrir programas desconocidos, pedir ayuda ante dudas.

Actividades

Explorando el Escritorio y Partes del Sistema Operativo

Objetivo: Identificar las partes básicas del sistema operativo y encender/apagar correctamente.

Descripción:

- El docente muestra la computadora y explica el escritorio, barra de tareas, iconos y menú inicio.
- En grupos pequeños, los niños practican encender y apagar la computadora con ayuda del docente.
- Los estudiantes dibujan o etiquetan las partes del escritorio en una hoja impresa.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Dibujo o esquema con partes del sistema operativo y demostración de encendido/apagado.

Duración: 45 minutos

Abrir y Cerrar Programas Básicos

Objetivo: Abrir y cerrar programas sencillos usando el sistema operativo.

Descripción:

- El docente guía a los estudiantes para localizar iconos de programas simples.
- Los estudiantes abren el programa “Paint” o “Bloc de notas” y realizan una actividad sencilla (dibujar o escribir).
- Guardan el trabajo y cierran la aplicación correctamente.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo guardado y programa cerrado correctamente.

Duración: 40 minutos

Creando, Guardando y Nombrando Archivos

Objetivo: Crear, guardar y nombrar archivos siguiendo instrucciones paso a paso.

Descripción:

- El docente explica paso a paso cómo crear un archivo nuevo en un programa de texto o dibujo.
- Los estudiantes crean un archivo con un nombre específico y lo guardan en una carpeta designada.
- Práctica de guardado con cambios adicionales y cierre del archivo.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo creado, guardado y nombrado correctamente dentro de la carpeta.

Duración: 50 minutos

Organizando Archivos en Carpetas

Objetivo: Organizar documentos en carpetas para mantener el escritorio ordenado.

Descripción:

- El docente muestra cómo crear carpetas y mover archivos dentro del sistema operativo.
- Los estudiantes crean una carpeta llamada “Mis trabajos” y organizan los archivos creados previamente dentro de esta carpeta.
- Discusión sobre la importancia del orden y la organización digital.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Carpeta creada con archivos ordenados y escritorio limpio.

Duración: 40 minutos

Prácticas Seguras al Usar la Computadora

Objetivo: Demostrar comportamientos seguros al usar el sistema operativo, como guardar trabajo y cerrar sesión correctamente.

Descripción:

- El docente explica y modela buenas prácticas de seguridad: guardar frecuentemente, cerrar sesión y apagar bien la computadora.

- Simulación donde los estudiantes practican guardar su trabajo, cerrar programas y apagar el equipo correctamente.
- Charla breve sobre qué hacer si aparece un mensaje desconocido o problema técnico.

Organización: Individual

Producto esperado: Demostración de apagado y guardado seguros.

Duración: 30 minutos

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre el uso de la computadora y el sistema operativo, familiaridad con encendido y apagado.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y observación al encender/apagar la computadora.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para registrar respuestas y habilidades iniciales.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la apertura/cierre de programas, creación y guardado de archivos, organización de carpetas y comportamientos seguros.

Cómo se evalúa: Supervisión y retroalimentación durante las actividades prácticas, revisión de archivos y carpetas creadas, observación de procedimientos seguros.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño con criterios claros para cada objetivo.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad integral para identificar partes del sistema operativo, usar programas, crear y organizar archivos, y aplicar comportamientos seguros.

Cómo se evalúa: Examen práctico donde cada estudiante realiza tareas guiadas: encender/apagar, abrir/guardar/cerrar archivos, organizar carpetas y apagar correctamente.

Instrumento sugerido: Lista de verificación y rúbrica para evaluar cada paso y comportamiento.

Unidad 3: Seguridad en Internet y Ciudadanía Digital

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar reglas básicas para navegar de forma segura en internet y explicar por qué son importantes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de distinguir entre información confiable y no confiable en páginas web y redes sociales mediante ejemplos simples.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir acciones para proteger su privacidad en línea, como no compartir datos personales sin permiso.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar comportamientos respetuosos y responsables al interactuar con otros usuarios en entornos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar hábitos digitales saludables, como limitar el tiempo frente a la pantalla y tomar descansos regulares.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Seguridad en Internet

- ¿Qué es Internet? Breve explicación sencilla para niños.
- Por qué es importante navegar seguro: riesgos básicos (extraños, contenido inapropiado).
- Reglas básicas para navegar seguro: no hablar con desconocidos, no abrir enlaces extraños, pedir ayuda a un adulto.

2. Identificación de Información Confiable y No Confiable

- ¿Qué es la información confiable? Ejemplos simples (páginas de la escuela, páginas oficiales).
- Señales de información no confiable: noticias falsas, imágenes modificadas, mensajes extraños.
- Cómo verificar si algo es verdadero: preguntar a un adulto, comparar con otras páginas.

3. Protección de la Privacidad en Línea

- ¿Qué es la privacidad? Concepto adaptado para niños.
- Datos personales que no deben compartirse: nombre completo, dirección, teléfono, escuela.
- Cómo proteger la privacidad: usar apodos, no subir fotos personales sin permiso.

4. Comportamiento Respetuoso y Responsable en Entornos Digitales

- Qué es la ciudadanía digital: ser amable y respetuoso en línea.
- Ejemplos de comportamientos adecuados: no insultar, no enviar mensajes molestos, ayudar a otros.
- Consecuencias de comportamientos negativos: malentendidos, peleas.

5. Hábitos Digitales Saludables

- Importancia de limitar el tiempo frente a la pantalla para cuidar la salud.
- Tomar descansos regulares: qué hacer en los descansos (estirarse, mirar lejos).
- Equilibrio entre actividades digitales y actividades al aire libre o con amigos/familia.

Actividades

Actividad 1: Juego de Reglas para Navegar Seguro

Objetivo: Identificar reglas básicas para navegar de forma segura y explicar su importancia.

Descripción:

- El docente plantea situaciones en internet (ejemplo: un desconocido pide información personal).
- Los estudiantes, en grupos pequeños, deciden qué hacer y por qué.
- Cada grupo presenta su decisión y el motivo al resto de la clase.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Lista de reglas con explicación simple.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 2: Detectives de la Información

Objetivo: Distinguir entre información confiable y no confiable con ejemplos simples.

Descripción:

- El docente muestra imágenes y textos breves de páginas web o publicaciones, algunas reales y otras falsas o dudosas.
- Los estudiantes, en parejas, analizan y deciden si la información es confiable o no, justificando su decisión.
- Discusión grupal para reforzar criterios y aclarar dudas.

Organización: Parejas

Producto esperado: Lista de ejemplos con clasificación y razones.

Duración estimada: 40 minutos

Actividad 3: Mi Escudo de Privacidad

Objetivo: Describir acciones para proteger la privacidad en línea.

Descripción:

- Los estudiantes dibujan un escudo donde escriben o ilustran qué información personal deben proteger.
- Comparten su escudo con la clase y explican por qué proteger esos datos es importante.

Organización: Individual

Producto esperado: Dibujo del escudo con anotaciones.

Duración estimada: 30 minutos

Actividad 4: Roleplay de Ciudadanía Digital

Objetivo: Demostrar comportamientos respetuosos y responsables al interactuar en línea.

Descripción:

- El docente presenta situaciones de interacción digital (ejemplo: alguien recibe un mensaje desagradable).
- En grupos, los estudiantes representan cómo actuarían de forma respetuosa y responsable.
- Reflexión final sobre la importancia de ser amables y responsables en línea.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Presentación breve de roleplay y conclusiones.

Duración estimada: 50 minutos

Actividad 5: Planificador de Hábitos Digitales Saludables

Objetivo: Aplicar hábitos digitales saludables como limitar el tiempo frente a la pantalla y tomar descansos.

Descripción:

- Los estudiantes reciben una plantilla para planificar su tiempo frente a pantallas y sus descansos durante la semana.
- Discuten en clase ideas para actividades alternativas durante los descansos.
- Comparten su plan y se comprometen a seguirlo durante una semana.

Organización: Individual

Producto esperado: Planificador completado.

Duración estimada: 40 minutos

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre seguridad en internet y uso responsable.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y discusión inicial para identificar ideas y creencias previas.

Instrumento sugerido: Lista de preguntas guía y observación participativa.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Comprensión y aplicación de reglas básicas, identificación de información confiable, protección de privacidad, comportamiento digital responsable y hábitos saludables.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de productos (listas, escudos, planificadores), participación en discusiones y roleplays.

Instrumento sugerido: Rúbrica con criterios para cada objetivo (participación, precisión, reflexión), listas de cotejo para productos entregados.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Logro integral de los objetivos de la unidad.

Cómo se evalúa: Mini proyecto final donde el estudiante crea un póster o presentación digital que incluya reglas para navegar seguro, cómo identificar información confiable, consejos para proteger la privacidad, comportamientos respetuosos y hábitos digitales saludables.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación del proyecto final con indicadores de contenido, claridad, creatividad y comprensión.

Unidad 4: Introducción a la Inteligencia Artificial y Practicando Habilidades Digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar con sus propias palabras qué es la inteligencia artificial usando ejemplos cotidianos adaptados a su edad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar al menos tres aplicaciones simples de la inteligencia artificial en su entorno diario.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de practicar habilidades básicas de mecanografía, escribiendo textos cortos con una velocidad y precisión adecuadas para su edad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear y guardar un documento sencillo en un procesador de texto, aplicando formatos básicos como negrita, subrayado y cambio de color.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar un uso responsable y seguro del procesador de texto, guardando y organizando sus archivos correctamente en el sistema operativo.

Contenidos Temáticos

1. ¿Qué es la Inteligencia Artificial?

- Definición sencilla de inteligencia artificial (IA): explicar que es como "una mente en las máquinas" que puede aprender y ayudar a hacer tareas.
- Ejemplos cotidianos de IA: asistentes virtuales (como Siri o Alexa), juegos que se adaptan al jugador, y recomendaciones en videos o música.
- Diferencia entre máquinas comunes y máquinas con IA de forma simple.

2. Aplicaciones de la Inteligencia Artificial en el día a día

- Asistentes de voz y reconocimiento de voz.
- Juegos educativos y de entretenimiento con IA.
- Recomendaciones automáticas en plataformas digitales (videos, música, libros).
- Robots simples y juguetes inteligentes.

3. Introducción a la mecanografía básica

- Posición correcta de las manos y dedos en el teclado.
- Ejercicios para familiarizarse con las teclas y mejorar la velocidad y precisión.
- Práctica de escritura de palabras y frases cortas.

4. Creación y formato básico de documentos en procesador de texto

- Abrir y guardar un documento nuevo en el procesador de texto.
- Escribir textos sencillos: nombres, frases o pequeños párrafos.
- Aplicar formato básico: negrita, subrayado, cambio de color de texto.
- Organización de archivos: crear carpetas y guardar documentos en ellas para facilitar su búsqueda.

5. Uso responsable y seguro del procesador de texto y archivos

- Importancia de guardar los documentos para no perder el trabajo.
- Guardar con nombres claros y ordenados.
- Respeto a la privacidad y no compartir documentos personales sin permiso.
- Buenas prácticas para el cuidado de la computadora y el software.

Actividades

Actividad 1: "Mi robot amigo - ¿Qué es la IA?"

Objetivo: Explicar con sus propias palabras qué es la inteligencia artificial usando ejemplos cotidianos.

Descripción paso a paso:

- El docente presenta una historia o video corto sobre un robot inteligente que ayuda en casa o en la escuela.
- Se realiza una lluvia de ideas guiada para que los estudiantes mencionen qué hace el robot y por qué es inteligente.
- Cada estudiante dibuja su propio robot inteligente y escribe una frase corta explicando qué hace y por qué es especial.
- Se comparten los dibujos y explicaciones en grupo para reforzar la comprensión.

Organización: Individual y luego en grupo.

Producto esperado: Dibujo de un robot con una frase que explique la IA en palabras del niño.

Duración estimada: 45 minutos.

Actividad 2: "Detectives de IA en mi casa"

Objetivo: Identificar y nombrar al menos tres aplicaciones simples de la inteligencia artificial en su entorno diario.

Descripción paso a paso:

- El docente explica ejemplos de IA en casa y en la escuela.
- Los estudiantes hacen una pequeña búsqueda en casa o en el aula (guiada por el docente) para encontrar aparatos o programas con IA.
- Escriben o dibujan los objetos encontrados y describen cómo usan IA.
- Se hace una puesta en común donde cada estudiante comparte sus hallazgos.

Organización: Individual y luego grupo.

Producto esperado: Lista o dibujo con al menos tres aplicaciones de IA encontradas y su función.

Duración estimada: 1 hora.

Actividad 3: "¡Manos al teclado!" Practicando mecanografía básica

Objetivo: Practicar habilidades básicas de mecanografía, escribiendo textos cortos con velocidad y precisión adecuadas.

Descripción paso a paso:

- El docente muestra la posición correcta de las manos en el teclado.
- Se realizan ejercicios guiados de mecanografía con palabras y frases cortas (pueden usarse juegos o software sencillo de mecanografía).
- Los estudiantes escriben un pequeño texto sobre su robot favorito o una historia corta.
- Se revisa la precisión y se anima a mejorar la velocidad en futuras prácticas.

Organización: Individual.

Producto esperado: Texto corto mecanografiado con buena presentación.

Duración estimada: 1 hora 15 minutos.

Actividad 4: "Creando y decorando mi primer documento"

Objetivo: Crear y guardar un documento sencillo aplicando formatos básicos y guardar el archivo de forma organizada.

Descripción paso a paso:

- El docente explica cómo abrir, guardar un documento y aplicar formatos (negrita, subrayado, cambio de color).
- Los estudiantes escriben un texto corto, por ejemplo, una presentación personal o su robot favorito.
- Aplican formatos para resaltar palabras o frases importantes.
- Guardan el documento con un nombre claro dentro de una carpeta creada para la unidad.
- El docente revisa que hayan guardado correctamente y organiza una pequeña muestra de los documentos.

Organización: Individual.

Producto esperado: Documento digital con texto formateado y guardado correctamente.

Duración estimada: 1 hora 30 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre inteligencia artificial y habilidades básicas en el uso del teclado y procesador de texto.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y una breve actividad inicial donde los estudiantes mencionan qué saben o creen que es la IA, y una prueba sencilla de mecanografía (por ejemplo, escribir su nombre).

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para respuestas orales y observación directa en la prueba de mecanografía.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la explicación de la IA, identificación de aplicaciones, desarrollo de habilidades de mecanografía, y creación y formateo de documentos.

Cómo se evalúa: Revisión continua de las actividades realizadas, retroalimentación en las prácticas de mecanografía, corrección de documentos y participación en discusiones de grupo.

Instrumento sugerido: Rúbrica para evaluar dibujos y explicaciones de IA, lista de cotejo para mecanografía y documentos, y notas de observación del docente.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para explicar la IA con ejemplos propios, nombrar aplicaciones, mecanografía básica, creación con formato y organización de documentos.

Cómo se evalúa: Presentación final de un documento con texto escrito y formateado, una explicación oral o escrita sencilla sobre IA y sus aplicaciones, y demostración práctica de mecanografía.

Instrumento sugerido: Rúbrica de presentación oral/escrita, prueba práctica de mecanografía y revisión del documento final guardado correctamente.