

Uso Responsable de la Inteligencia Artificial y Habilidades Básicas de Tecleo

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

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes de primaria (6-11 años) con el propósito de desarrollar habilidades fundamentales en alfabetización digital. A lo largo de cuatro semanas, los alumnos explorarán conceptos básicos sobre los sistemas computacionales, el uso responsable de la tecnología y la inteligencia artificial, además de practicar la mecanografía con letras, números, símbolos y puntuación.

El curso está dirigido a niños y niñas que comienzan a familiarizarse con el uso de computadoras y dispositivos digitales, promoviendo un aprendizaje activo, lúdico y significativo. Se empleará una metodología participativa que combina actividades interactivas, juegos educativos y ejercicios prácticos para consolidar las destrezas de tecleo y comprensión sobre el uso ético y seguro de la tecnología.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de identificar los componentes básicos de una computadora, comprender la importancia de un comportamiento responsable en entornos digitales, reconocer conceptos elementales de inteligencia artificial y mejorar su velocidad y precisión al teclear, facilitando la escritura en programas básicos de procesamiento de texto.

Objetivos Generales

- Identificar y explicar los componentes y funciones básicas de una computadora.
- Describir y aplicar normas básicas para el uso responsable y seguro de la tecnología.
- Reconocer el concepto de inteligencia artificial y ejemplos simples en la vida cotidiana.
- Ejecutar ejercicios de mecanografía que incluyan letras, números, símbolos y signos de puntuación con precisión y fluidez.
- Demostrar comportamientos éticos al participar en actividades digitales y en línea.

Competencias

- Reconocer y describir los componentes básicos de un sistema computacional.
- Aplicar principios de uso responsable y seguro de la tecnología en actividades digitales.
- Identificar conceptos simples relacionados con la inteligencia artificial y su impacto en la vida diaria.
- Desarrollar habilidades básicas de mecanografía con letras y números para mejorar la velocidad y precisión.
- Utilizar correctamente símbolos y signos de puntuación al teclear textos sencillos.
- Participar de forma ética y segura en entornos digitales y actividades en línea.

Requerimientos

- Conocimiento básico del uso del ratón y teclado (nivel inicial).
- Acceso a computadora o dispositivo con teclado y conexión a software o aplicaciones de mecanografía.
- Materiales para actividades impresas (opcionalmente).
- Ambiente seguro y supervisión adecuada para el uso de tecnología.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a los Sistemas Computacionales y Uso Responsable

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los componentes básicos de una computadora (monitor, teclado, mouse, CPU) mediante la observación directa y en imágenes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir la función principal de cada componente básico de una computadora utilizando un lenguaje sencillo y ejemplos concretos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de enumerar y explicar tres normas básicas para el uso responsable y seguro de la tecnología en el hogar y la escuela, aplicándolas en situaciones simuladas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer ejemplos simples de inteligencia artificial en la vida cotidiana, como asistentes de voz o recomendaciones en juegos, mediante preguntas y actividades guiadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar comportamientos éticos al usar dispositivos tecnológicos, identificando acciones correctas e incorrectas en escenarios propuestos en clase.

Contenidos Temáticos

1. Componentes básicos de una computadora

- 1.1. Identificación visual de los componentes: monitor, teclado, mouse y CPU
 - Reconocimiento de imágenes y dispositivos físicos en el aula.
- 1.2. Función principal de cada componente
 - Monitor: mostrar imágenes y textos.
 - Teclado: escribir letras, números y comandos.
 - Mouse: seleccionar y mover objetos en la pantalla.
 - CPU: “cerebro” de la computadora que procesa información.

2. Uso responsable y seguro de la tecnología

- 2.1. Normas básicas para el uso seguro en el hogar y la escuela

- No compartir contraseñas.
- Usar la computadora en lugares comunes y con supervisión.
- Evitar descargar archivos o programas desconocidos.
- 2.2. Aplicación de normas en situaciones simuladas
 - Reconocimiento y solución de dilemas comunes relacionados con el uso de tecnología.

3. Introducción a la inteligencia artificial (IA) en la vida diaria

- 3.1. Concepto básico de IA explicado con lenguaje sencillo
 - Máquinas que aprenden y ayudan a las personas.
- 3.2. Ejemplos simples de IA en el entorno del estudiante
 - Asistentes de voz (como Alexa o Siri).
 - Recomendaciones en juegos o videos.

4. Comportamientos éticos en el uso de tecnología

- 4.1. Identificación de acciones correctas e incorrectas
 - Respetar la privacidad de otros.
 - No copiar o plagiar trabajos.
 - Usar la tecnología para aprender y no para hacer daño.
- 4.2. Práctica mediante análisis de escenarios propuestos en clase
 - Discusión y reflexión sobre casos ficticios para tomar decisiones éticas.

Actividades

Actividad 1: “Descubre los componentes”

Objetivo: Identificar los componentes básicos de una computadora mediante observación directa y en imágenes.

Descripción:

- El docente presenta una computadora real o imágenes en gran tamaño de monitor, teclado, mouse y CPU.
- Los estudiantes observan y nombran cada componente.
- Se realiza una dinámica donde cada niño recibe una tarjeta con el nombre o imagen de un componente y debe emparejarla con el objeto correspondiente.

Organización: Grupos pequeños de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Mapa visual con los componentes identificados y sus nombres.

Duración: 40 minutos.

Actividad 2: “¿Para qué sirve?”

Objetivo: Describir la función principal de cada componente básico usando lenguaje sencillo y ejemplos.

Descripción:

- El docente explica brevemente la función de cada componente con ejemplos simples (“El monitor es como la pantalla de televisión donde ves cosas”).
- Los estudiantes escriben o dictan en voz alta una frase sobre la función de cada componente.
- Se hace un juego de memoria con tarjetas que muestran el componente por un lado y su función por el otro.

Organización: Individual y luego en parejas para el juego de memoria.

Producto esperado: Frases escritas o registradas sobre la función de cada componente.

Duración: 45 minutos.

Actividad 3: “Normas del buen uso tecnológico”

Objetivo: Enumerar y explicar tres normas básicas para el uso responsable y seguro de la tecnología, aplicándolas en situaciones simuladas.

Descripción:

- El docente presenta las tres normas básicas con ejemplos claros.
- Los estudiantes se dividen en grupos y reciben situaciones simuladas (por ejemplo: “Recibes un mensaje de un desconocido”, “Quieres descargar un juego nuevo”).
- Cada grupo discute y decide la mejor forma de actuar respetando las normas.
- Se comparte con toda la clase y se reflexiona sobre las decisiones.

Organización: Grupos de 4 estudiantes.

Producto esperado: Registro escrito o mural con respuestas y normas aplicadas a situaciones.

Duración: 50 minutos.

Actividad 4: “¿Dónde está la inteligencia artificial?”

Objetivo: Reconocer ejemplos simples de inteligencia artificial en la vida cotidiana mediante preguntas y actividades guiadas.

Descripción:

- El docente explica qué es la inteligencia artificial con palabras simples y ejemplos (asistentes de voz, recomendaciones).
- Se realiza una lluvia de ideas donde los estudiantes nombran aparatos o aplicaciones que “piensan” o “ayudan” automáticamente.
- Los estudiantes buscan en casa o en el aula algunos ejemplos de IA y los presentan al grupo.

Organización: Individual y discusión grupal.

Producto esperado: Lista de ejemplos de IA y breve explicación oral o escrita.

Duración: 40 minutos.

Actividad 5: “El dilema ético tecnológico”

Objetivo: Demostrar comportamientos éticos al usar dispositivos tecnológicos identificando acciones correctas e incorrectas en escenarios propuestos.

Descripción:

- El docente presenta varios escenarios escritos o dramatizados (ejemplo: copiar tarea de internet, respetar privacidad de amigos en redes).
- Los estudiantes analizan cada caso y deciden si la acción es correcta o incorrecta, justificando su respuesta.
- Discusión grupal para reforzar el comportamiento ético y las consecuencias de las acciones.

Organización: Grupos pequeños y puesta en común plenaria.

Producto esperado: Registro de decisiones éticas y justificaciones.

Duración: 50 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre componentes de la computadora y uso de tecnología.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y observación de respuestas en una breve actividad inicial de identificación de componentes e ideas sobre uso tecnológico.

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

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Comprensión de funciones, normas de uso responsable, reconocimiento de IA y comportamientos éticos durante las actividades.

Cómo se evalúa: Revisión de productos parciales como mapas visuales, frases sobre funciones, respuestas a situaciones simuladas y participación en discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbrica para valorar claridad de explicaciones, aplicación de normas y razonamiento ético.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Logro integral de los objetivos: identificación y descripción de componentes, normas de uso, reconocimiento de IA y comportamiento ético.

Cómo se evalúa: Prueba práctica donde el estudiante:

- Identifica y nombra componentes en una computadora o imágenes.
- Explica la función de al menos dos componentes.
- Enumera y explica tres normas básicas para uso responsable.
- Da ejemplos de IA en su vida diaria.
- Resuelve un caso ético con respuesta justificada.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo y rúbrica con criterios claros para cada objetivo.

Unidad 2: Conociendo la Inteligencia Artificial de Forma Sencilla

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar qué es la inteligencia artificial mediante ejemplos simples y cotidianos presentados en clase.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir al menos tres aplicaciones básicas de la inteligencia artificial en su entorno diario usando un lenguaje sencillo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia del uso ético y responsable de la inteligencia artificial apoyándose en situaciones simuladas o ejemplos dados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer comportamientos adecuados y éticos al interactuar con sistemas que utilizan inteligencia artificial mediante actividades guiadas.

Contenidos Temáticos

1. ¿Qué es la Inteligencia Artificial (IA)?

- Definición sencilla de IA: Explicar qué significa que una máquina pueda "aprender" o "pensar" un poco como una persona.
- Ejemplos cotidianos de IA: Mostrar ejemplos simples como asistentes de voz (Siri, Alexa), juegos que se adaptan al jugador, y recomendaciones de videos o canciones.
- Diferencia entre humanos y máquinas: Explicar que la IA no es una persona, sino una herramienta creada por humanos.

2. Aplicaciones básicas de la Inteligencia Artificial en la vida diaria

- Uso de IA en el hogar: asistentes de voz que responden preguntas y ayudan con tareas.
- IA en la escuela: programas que ayudan a aprender y corregir ejercicios.
- IA en el entretenimiento: juegos que cambian según cómo juegas o plataformas que recomiendan videos y música.

3. Uso ético y responsable de la Inteligencia Artificial

- Qué significa usar la IA de forma ética: respetar la privacidad, no usarla para hacer daño o engañar.
- Situaciones simuladas: ejemplos de qué hacer y qué no hacer al usar IA (por ejemplo, no compartir información personal con asistentes virtuales).
- Importancia de pensar antes de usar IA: cómo nuestras acciones pueden afectar a otros y a nosotros mismos.

4. Comportamientos adecuados y éticos al interactuar con IA

- Reconocer cuándo la IA está presente y cómo interactuar con ella correctamente.
- Respetar las reglas y normas al usar dispositivos con IA.

- Promover el respeto y la responsabilidad en el uso de tecnologías inteligentes.

Actividades

Actividad 1: "¿Dónde está la IA?"

Objetivo: Identificar qué es la inteligencia artificial mediante ejemplos simples y cotidianos.

Descripción:

- El docente muestra imágenes o videos con objetos o situaciones donde hay IA (asistente de voz, robot aspiradora, juegos inteligentes).
- Los alumnos deben levantar la mano y decir si creen que hay IA y explicar por qué.
- Se discute en grupo para aclarar dudas y reforzar conceptos.

Organización: grupal

Producto esperado: Participación activa y lista de ejemplos sencillos de IA.

Duración: 30 minutos

Actividad 2: "Mi día con IA"

Objetivo: Describir al menos tres aplicaciones básicas de la IA en su entorno diario con lenguaje sencillo.

Descripción:

- Los estudiantes dibujan o escriben sobre tres momentos del día donde usan o ven IA (por ejemplo, al escuchar música, usar una tablet, hablar con un asistente virtual).
- Luego comparten sus dibujos o relatos con un compañero y explican qué hace la IA en cada caso.

Organización: individual y parejas

Producto esperado: dibujos o relatos sobre aplicaciones de IA y explicación oral.

Duración: 45 minutos

Actividad 3: "Historias de buen uso y mal uso de IA"

Objetivo: Explicar la importancia del uso ético y responsable de la IA apoyándose en situaciones simuladas o ejemplos.

Descripción:

- El docente presenta dos pequeñas historias: una donde alguien usa la IA de forma correcta y otra donde no.
- Los estudiantes analizan en grupos qué pasó en cada historia y qué se debe hacer para usar la IA bien.
- Luego, cada grupo comparte sus conclusiones con el resto de la clase.

Organización: grupos pequeños

Producto esperado: listado de reglas o consejos para usar la IA responsablemente.

Duración: 40 minutos

Actividad 4: "Juego de roles: Interactuando con IA"

Objetivo: Reconocer comportamientos adecuados y éticos al interactuar con sistemas que usan IA mediante actividades guiadas.

Descripción:

- Se divide a los estudiantes en parejas. Un alumno hace de “usuario” y otro de “asistente virtual”.
- Simulan una interacción donde el usuario debe hacer preguntas y el asistente responde con información simple.
- Luego cambian roles y discuten qué comportamiento fue adecuado y cuál no, guiados por el docente.

Organización: parejas

Producto esperado: reflexión oral y lista de buenas prácticas al usar IA.

Duración: 35 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre qué es la inteligencia artificial y ejemplos cotidianos.

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

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

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Comprensión de aplicaciones básicas de IA y la importancia del uso ético durante las actividades prácticas.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de dibujos, relatos y participación en discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbrica simple que valore la comprensión, participación y reflexión ética.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar IA, describir aplicaciones, explicar uso ético y reconocer comportamientos adecuados.

Cómo se evalúa: Pequeña exposición oral o escrita donde el alumno explique con sus palabras los conceptos aprendidos y ejemplos.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para evaluar claridad, precisión en ejemplos y fundamentos éticos.

Unidad 3: Introducción a la Mecanografía - Letras y Números

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las letras y números en el teclado alfanumérico con una precisión del 90% durante ejercicios guiados.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de teclear palabras simples y secuencias numéricas con una velocidad mínima de 10 palabras por minuto, manteniendo la precisión en al menos el 85% de los casos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar la postura correcta de las manos y dedos para teclear letras y números durante prácticas supervisadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de la mecanografía para usar la computadora de manera eficiente y responsable.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de realizar ejercicios de mecanografía que incluyen letras y números, mejorando su coordinación y velocidad con retroalimentación del instructor.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Mecanografía

- ¿Qué es la mecanografía? – Definición sencilla y ejemplos cotidianos.
- Importancia de aprender a teclear correctamente – Beneficios para el estudio y la vida diaria.
- Relación entre mecanografía y uso responsable de la computadora.

2. Partes del Teclado Alfanumérico

- Identificación de letras – Ubicación y orden en el teclado (alfabeto).
- Identificación de números – Ubicación de los números en la fila superior.
- Teclas especiales básicas – Introducción a la barra espaciadora, tecla Enter y retroceso (solo referencia).

3. Postura Correcta para Teclear

- Posición del cuerpo – Sentarse derecho, pies en el suelo.
- Posición de las manos y dedos – Dedo índice en teclas F y J, dedos en fila base.
- Importancia de la postura para evitar fatiga y errores.

4. Técnicas Básicas de Tecleo para Letras

- Ejercicios para ubicar los dedos en las teclas correctas.
- Práctica de palabras simples – Uso de combinaciones de letras básicas.
- Ejercicios de precisión – Cómo evitar errores comunes.

5. Técnicas Básicas de Tecleo para Números

- Práctica de secuencias numéricas simples – Reconocimiento y tecleo.
- Ejercicios combinados – Letras y números en secuencias cortas.
- Velocidad y precisión – Importancia de practicar con calma y aumentar velocidad progresivamente.

6. Uso Responsable y Eficiente de la Computadora

- Por qué usar la mecanografía para trabajar mejor y más rápido.

- Relación con el uso responsable de la tecnología e inteligencia artificial.
- Consejos para practicar en casa y mantener buenos hábitos.

Actividades

Actividad 1: "Conociendo el Teclado"

Objetivo: Identificar las letras y números en el teclado alfanumérico con una precisión del 90%.

Descripción:

- El docente muestra una imagen del teclado alfanumérico.
- Se señala una tecla y los estudiantes deben decir en voz alta qué letra o número es.
- Luego, el docente reparte hojas con dibujos del teclado para que los estudiantes marquen las letras y números indicados.
- Se realiza un juego de memoria donde los estudiantes asocian letras y números con objetos o palabras simples.

Organización: Individual y grupal.

Producto esperado: Lista marcada correctamente con al menos 90% de precisión.

Duración: 40 minutos.

Actividad 2: "Postura y Posición de Dedos"

Objetivo: Aplicar la postura correcta de las manos y dedos para teclear letras y números.

Descripción:

- El docente explica y demuestra la postura correcta para sentarse y colocar las manos.
- Los estudiantes practican frente al espejo o con ayuda del docente para corregir la posición.
- Se realiza un juego donde tocan las teclas F y J con los dedos índices para familiarizarse con la fila base.

Organización: Individual con supervisión docente.

Producto esperado: Postura corporal y de manos adecuada durante la práctica.

Duración: 30 minutos.

Actividad 3: "Tecleo de Palabras y Números"

Objetivo: Teclear palabras simples y secuencias numéricas con velocidad mínima de 10 palabras por minuto y precisión del 85%.

Descripción:

- El docente presenta una lista de palabras simples y secuencias numéricas para que los estudiantes practiquen.
- Los estudiantes teclean las palabras y números en el teclado, siguiendo la postura correcta.
- Se cronometra el tiempo para medir velocidad y se revisa la precisión con retroalimentación.
- Se repite la práctica para mejorar la coordinación y velocidad.

Organización: Individual.

Producto esperado: Registro de velocidad y precisión con al menos 10 palabras por minuto y 85% de exactitud.

Duración: 50 minutos.

Actividad 4: "Reflexión sobre la Importancia de la Mecanografía"

Objetivo: Explicar la importancia de la mecanografía para usar la computadora de manera eficiente y responsable.

Descripción:

- El docente inicia una charla breve sobre cómo la mecanografía ayuda a trabajar mejor y evita errores.
- Los estudiantes comentan situaciones en las que usar la computadora rápido y bien es útil (en la escuela, tareas, juegos).
- Se realiza un dibujo o una pequeña redacción donde explican con sus palabras la importancia del tecleo.

Organización: Individual y grupal.

Producto esperado: Dibujo o texto corto que refleje la comprensión de la importancia de la mecanografía.

Duración: 30 minutos.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento inicial de las letras y números en el teclado y postura para teclear.

Cómo se evalúa: Juego de identificación rápida de teclas y observación de la postura del estudiante al sentarse frente al teclado.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para identificar precisión en nombrar teclas y observación directa.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la precisión y velocidad del tecleo, así como la aplicación de la postura correcta.

Cómo se evalúa: Registro de ejercicios de tecleo (palabras y números) con control de tiempo y corrección de errores; supervisión continua de la postura.

Instrumento sugerido: Tabla de seguimiento de velocidad y precisión, notas de observación y retroalimentación personalizada.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar letras y números con 90% de precisión, teclear con velocidad mínima de 10 palabras por minuto y 85% de precisión, mantener postura correcta y explicar la importancia de la mecanografía.

Cómo se evalúa: Prueba práctica de tecleo con palabras y números cronometrada, observación de postura durante la prueba, y presentación oral o escrita breve sobre la importancia de la mecanografía.

Instrumento sugerido: Rúbrica que incluya criterios de precisión, velocidad, postura y explicación conceptual.

Unidad 4: Mecanografía Avanzada - Símbolos y Puntuación

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar los símbolos y signos de puntuación más comunes en el teclado con un 90% de precisión.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de teclear correctamente símbolos y signos de puntuación en textos simples, manteniendo una velocidad mínima de 15 palabras por minuto.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar los símbolos y signos de puntuación adecuados en oraciones cortas para mejorar la claridad y comprensión del texto digital.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de corregir errores de puntuación y uso de símbolos en un texto digital siguiendo normas básicas de escritura.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar uso responsable y ético del teclado al crear textos digitales que respeten las normas de comunicación escrita y el uso adecuado de signos y símbolos.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los símbolos y signos de puntuación en el teclado

- Importancia de los signos de puntuación y símbolos en la escritura digital: explicación sencilla sobre cómo ayudan a entender mejor los textos.
- Presentación de los símbolos y signos más comunes: punto (.), coma (,), signo de interrogación (¿?), signo de exclamación (!), dos puntos (:), punto y coma (;), comillas (" "), paréntesis (), guion (-), arroba (@), numeral (#), y símbolo de dólar (\$).
- Ubicación de los símbolos y signos en el teclado: identificación visual y práctica de la posición de cada símbolo en el teclado.

2. Técnicas para teclear símbolos y signos de puntuación

- Uso correcto de las teclas Shift y Alt para acceder a símbolos y signos.
- Ejercicios para practicar pulsación precisa y correcta de cada símbolo.
- Ejercicios para mejorar la velocidad de tecleo con símbolos y signos, buscando alcanzar al menos 15 palabras por minuto.

3. Aplicación de símbolos y signos de puntuación en textos simples

- Reconocimiento de cuándo usar cada signo de puntuación en oraciones cortas.
- Construcción de oraciones simples que incluyan signos y símbolos, mejorando la claridad y comprensión.
- Práctica de redacción digital utilizando signos y símbolos adecuados.

4. Corrección de errores de puntuación y símbolos en textos digitales

- Identificación de errores comunes en el uso de signos y símbolos en textos digitales.
- Estrategias para corregir errores respetando normas básicas de escritura.

- Prácticas de revisión y autocorrección de textos con signos y símbolos.

5. Uso responsable y ético del teclado y la comunicación digital

- Normas básicas de comunicación escrita digital respetuosa y clara.
- Importancia de usar signos y símbolos adecuadamente para evitar malentendidos.
- Responsabilidad en la creación de textos digitales: evitar lenguaje ofensivo y respetar normas de cortesía.

Actividades

Actividad 1: "Conociendo los símbolos y signos del teclado"

Objetivo: Identificar y nombrar los símbolos y signos de puntuación más comunes con un 90% de precisión.

Descripción:

- El docente muestra una imagen del teclado resaltando diferentes símbolos y signos.
- Los estudiantes nombran en voz alta cada símbolo o signo que vean.
- Luego, se les entrega una hoja con imágenes de símbolos para que los relacionen con su nombre correcto mediante una actividad de emparejamiento.
- Finalmente, se realiza un pequeño juego de memoria con tarjetas que contienen símbolos y nombres para reforzar el aprendizaje.

Organización: Individual y grupal (en parejas para el juego de memoria).

Producto esperado: Lista correcta de nombres y símbolos emparejados con al menos 90% de aciertos.

Duración estimada: 40 minutos.

Actividad 2: "Practicando la velocidad y precisión con símbolos"

Objetivo: Teclear correctamente símbolos y signos manteniendo una velocidad mínima de 15 palabras por minuto.

Descripción:

- Se presentan frases simples en la pantalla que incluyen símbolos y signos de puntuación.
- Los estudiantes deberán teclear las frases en un programa o aplicación básica de mecanografía.
- El docente mide la velocidad y precisión de cada estudiante.
- Se realizan rondas sucesivas para mejorar la velocidad sin perder precisión.

Organización: Individual.

Producto esperado: Registro de velocidad y precisión con al menos 15 palabras por minuto y 90% de acierto en símbolos.

Duración estimada: 50 minutos.

Actividad 3: "Construyendo oraciones con signos y símbolos"

Objetivo: Aplicar los símbolos y signos de puntuación adecuados en oraciones cortas para mejorar la claridad y comprensión.

Descripción:

- El docente propone oraciones sin signos ni símbolos, y los estudiantes deben escribirlas correctamente incorporando los signos adecuados.
- Se trabajan oraciones interrogativas, exclamativas y declarativas usando signos como ¿?, ¡!, punto y coma, comas, etc.
- Se realiza una revisión grupal para explicar el uso correcto de los signos.

Organización: Individual con revisión grupal.

Producto esperado: Texto con oraciones cortas correctamente puntuadas.

Duración estimada: 45 minutos.

Actividad 4: "Detectives de errores en textos digitales"

Objetivo: Corregir errores de puntuación y símbolos en un texto digital siguiendo normas básicas de escritura.

Descripción:

- Se entrega a cada estudiante un texto digital con errores en el uso de símbolos y signos de puntuación.
- Los estudiantes leen el texto y marcan los errores encontrados.
- Luego, corrigen el texto tecleando la versión correcta.
- Finalmente, se comparten las correcciones en grupo para discutir y aclarar dudas.

Organización: Individual y discusión en grupo.

Producto esperado: Texto corregido con uso adecuado de símbolos y signos.

Duración estimada: 50 minutos.

Actividad 5: "Creando textos digitales responsables"

Objetivo: Demostrar uso responsable y ético del teclado en la creación de textos digitales que respeten normas de comunicación escrita y uso adecuado de signos y símbolos.

Descripción:

- Los estudiantes redactan un texto corto sobre un tema sencillo (por ejemplo: "Mi día favorito") usando correctamente signos y símbolos.
- Se les recuerda el respeto en el lenguaje, evitar palabras ofensivas y usar signos que ayuden a la claridad.
- Luego comparten los textos en parejas para recibir retroalimentación.
- Finalmente, se suben los textos a una plataforma o se imprimen para un mural de textos responsables.

Organización: Individual y en parejas.

Producto esperado: Texto digital responsable con uso correcto de signos y símbolos.

Duración estimada: 60 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre símbolos y signos de puntuación en el teclado.

Cómo se evalúa: Mediante una actividad oral y escrita donde los estudiantes identifican y nombran símbolos y signos presentados en imágenes.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para registrar aciertos y áreas de mejora.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en velocidad y precisión al teclear símbolos, aplicación correcta en oraciones y corrección de errores.

Cómo se evalúa: Observación directa durante las actividades prácticas, revisión de textos y registros de velocidad en mecanografía.

Instrumento sugerido: Registro anecdótico del docente, rúbrica sencilla para evaluar precisión y velocidad, lista de cotejo para uso correcto de signos.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de identificación, tecleo, aplicación correcta, corrección y uso responsable de símbolos y signos de puntuación.

Cómo se evalúa: Prueba escrita y práctica en computadora donde el estudiante:

- Identifica y nombra símbolos con al menos 90% de precisión.
- Teclea frases con símbolos a una velocidad mínima de 15 palabras por minuto.
- Corrige un texto con errores de puntuación y símbolos.
- Redacta un texto corto respetando normas de comunicación digital responsable.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación detallada que contemple precisión, velocidad, corrección y responsabilidad.