

Explorando el Mundo de la Computadora: Formación Tecnológica para Primer Grado

Tecnología e Informática | Tecnología | para estudiantes de primaria (6-11 años) | 16 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes de primer grado de primaria, con edades entre 6 y 7 años, que buscan nivelar y fortalecer sus conocimientos básicos sobre tecnología e informática. A través de un enfoque práctico y lúdico, los alumnos explorarán qué es una computadora, sus partes principales, y cómo interactuar con dispositivos digitales de uso cotidiano.

El curso combina actividades en casa y en la escuela para fomentar el aprendizaje continuo y significativo. Se promueve la exploración guiada de hardware y software, destacando elementos como iconos, botones de ventana, barra de tareas y dispositivos de entrada y salida.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de identificar las partes funcionales de una computadora, comprender la interfaz básica del software y utilizar dispositivos digitales con confianza en su entorno diario, sentando bases sólidas para su desarrollo tecnológico futuro.

Objetivos Generales

- Identificar las partes y características funcionales de una computadora.
- Reconocer y utilizar elementos básicos de la interfaz de usuario en programas de computadora.
- Diferenciar entre dispositivos de entrada y salida, comprendiendo su función.
- Interactuar con dispositivos digitales a través de actividades prácticas en casa y en la escuela.
- Desarrollar hábitos responsables y seguros al usar tecnología.

Competencias

- Identificar y nombrar las partes básicas de una computadora y sus funciones.
- Reconocer y usar elementos de la interfaz de usuario en software educativo.
- Comprender y describir la función de dispositivos de entrada y salida.
- Demostrar habilidades básicas para encender, apagar e interactuar con una computadora.
- Aplicar conocimientos tecnológicos en actividades cotidianas tanto en casa como en la escuela.

Requerimientos

- Conocimientos previos mínimos sobre el uso de dispositivos digitales.

- Acceso a una computadora o dispositivo digital en casa y en la escuela.
- Materiales para actividades manuales (papel, colores, tijeras).
- Software educativo básico instalado o acceso a plataformas digitales simples.
- Apoyo y supervisión de un adulto para actividades en casa.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a la Computadora

Unidad 2: Conociendo el Hardware Básico

Unidad 3: Encendiendo y Apagando la Computadora

Unidad 4: Explorando la Interfaz de Usuario

Unidad 5: Uso de Software Educativo

Unidad 6: Actividades en Casa: Prácticas Tecnológicas

Unidad 7: Actividades en la Escuela: Juegos y Retos Tecnológicos

Unidad 8: Revisión y Evaluación de Aprendizajes