

Explorando la Computación e Informática

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

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para introducir a los estudiantes de primaria, entre 6 y 11 años, en el fascinante mundo de la computación e informática. A través de actividades lúdicas y prácticas, los niños conocerán los conceptos básicos sobre el funcionamiento de las computadoras, la importancia de la tecnología en la vida diaria y cómo interactuar de manera segura y creativa con dispositivos digitales.

El curso está dirigido a estudiantes que están en sus primeros años de educación formal y que desean desarrollar habilidades tecnológicas fundamentales que les permitan comprender y utilizar herramientas digitales de forma responsable. Se emplearán métodos didácticos activos, juegos, proyectos colaborativos y ejemplos visuales para facilitar el aprendizaje y mantener la motivación.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de identificar las partes básicas de una computadora, usar software educativo básico, comprender reglas de seguridad en línea y aplicar conceptos elementales de informática para resolver problemas sencillos. Este curso les brindará una base sólida para continuar su aprendizaje tecnológico en niveles superiores.

Objetivos Generales

- Identificar y describir las partes fundamentales de una computadora y su función.
- Utilizar programas educativos básicos para desarrollar habilidades digitales elementales.
- Reconocer la importancia de la seguridad digital y aplicar comportamientos responsables en línea.
- Crear soluciones simples a problemas mediante el uso de herramientas informáticas básicas.
- Trabajar en equipo utilizando medios digitales para comunicarse y compartir información.

Competencias

- Reconocer y nombrar las partes principales de una computadora y sus funciones básicas.
- Utilizar programas y aplicaciones digitales sencillas para realizar tareas educativas.
- Aplicar normas básicas de seguridad y comportamiento responsable en el uso de la tecnología.
- Resolver problemas simples utilizando herramientas informáticas elementales.
- Colaborar y comunicarse efectivamente mediante medios digitales apropiados para su edad.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de uso de dispositivos electrónicos (manejo sencillo de tabletas o computadoras).

- Acceso a una computadora o tableta con software educativo instalado o acceso a internet controlado.
- Materiales para actividades prácticas (papel, lápices, colores).
- Espacio adecuado para el trabajo individual y colaborativo.

Unidades del Curso

Unidad 1: Conociendo la Computadora

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las partes principales de una computadora (monitor, teclado, mouse, CPU) mediante actividades prácticas y juegos interactivos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir la función básica de cada parte de la computadora utilizando ejemplos sencillos y explicaciones en clase.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar dispositivos de entrada (como el teclado y mouse) y salida (como el monitor) para realizar tareas básicas en programas educativos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seguir instrucciones simples para encender y apagar la computadora correctamente, demostrando comprensión de su uso seguro.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de trabajar en equipo para explorar y compartir información sobre las partes de la computadora, usando medios digitales guiados por el docente.

Unidad 2: Explorando el Software y Aplicaciones

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las funciones básicas de programas educativos y aplicaciones sencillas mediante actividades prácticas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar programas educativos para completar tareas lúdicas y educativas con precisión y autonomía.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar normas básicas de seguridad digital al usar aplicaciones, demostrando comportamientos responsables en línea.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear soluciones simples a problemas utilizando herramientas informáticas básicas dentro de las aplicaciones estudiadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de colaborar con sus compañeros usando medios digitales para comunicarse y compartir información en actividades grupales.

Unidad 3: Seguridad y Uso Responsable de la Tecnología

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar situaciones de riesgo en internet y describir cómo proteger su información personal utilizando ejemplos simples.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia de mantener contraseñas seguras y crear una contraseña básica siguiendo pautas establecidas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer comportamientos adecuados y no adecuados en el uso de dispositivos electrónicos y demostrar actitudes responsables durante actividades en línea.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar normas básicas de seguridad digital al usar programas educativos y plataformas en línea, siguiendo instrucciones específicas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de colaborar con sus compañeros para identificar buenas prácticas de seguridad y privacidad en internet mediante actividades grupales guiadas.

Unidad 4: Creando y Resolviendo con Tecnología

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar herramientas informáticas básicas y describir su función para resolver problemas sencillos en actividades prácticas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar programas educativos básicos para crear proyectos colaborativos, demostrando habilidades digitales elementales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de colaborar con sus compañeros mediante el uso de medios digitales, comunicándose y compartiendo información de manera efectiva.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar soluciones simples a problemas cotidianos utilizando herramientas informáticas adaptadas a su nivel, mostrando creatividad y pensamiento lógico.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de practicar comportamientos responsables en línea durante la realización de proyectos colaborativos, reconociendo la importancia de la seguridad digital.