

Descubriendo las Partes de la Computadora: ¡Aprende y Explora!

Tecnología e Informática | Informática | para estudiantes de primaria (6-11 años) | 8 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado especialmente para estudiantes de primaria de 6 a 11 años que desean conocer y comprender las partes fundamentales de una computadora. A lo largo de ocho semanas, los alumnos explorarán los componentes principales del hardware como el monitor, el ratón, el teclado y el gabinete o CPU, además de introducirse en la clasificación básica del software y hardware. El propósito es que los estudiantes no solo identifiquen estas partes, sino que también aprendan a ubicarlas y a entender su función en el uso diario de la computadora.

El curso utiliza un enfoque metodológico activo y participativo, combinando explicaciones claras, actividades prácticas y juegos didácticos que facilitan el aprendizaje significativo. Está dirigido a niños y niñas en etapa primaria, con un lenguaje sencillo y adaptado a su nivel cognitivo, fomentando el interés por la tecnología desde una perspectiva lúdica y educativa.

Al finalizar el curso, los estudiantes serán capaces de reconocer y nombrar las principales partes físicas de una computadora, diferenciar entre hardware y software, y clasificar los dispositivos según su tipo, preparándolos para utilizar herramientas informáticas con confianza y responsabilidad en futuros aprendizajes.

Objetivos Generales

- Reconocer y nombrar las partes del monitor, teclado, ratón y gabinete (CPU) con precisión.
- Explicar la función básica de cada parte de la computadora en términos sencillos.
- Diferenciar entre hardware y software a través de ejemplos concretos y cotidianos.
- Clasificar dispositivos tecnológicos en categorías según su uso y tipo.
- Aplicar el conocimiento adquirido para preparar al estudiante en el uso básico y responsable de una computadora.

Competencias

- Identificar y nombrar las partes principales de una computadora de manera correcta.
- Diferenciar entre hardware y software con ejemplos básicos.
- Ubicar físicamente los componentes del monitor, teclado, ratón y CPU en una computadora real o modelo.
- Clasificar dispositivos tecnológicos según su función y tipo.
- Desarrollar habilidades básicas para el manejo inicial y cuidado de los dispositivos informáticos.
- Fomentar actitudes de curiosidad y responsabilidad hacia el uso de la tecnología.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de observación y vocabulario elemental relacionado con tecnología.
- Acceso a una computadora o modelo físico para exploración práctica (opcional pero recomendado).
- Materiales para actividades como hojas, colores, pegatinas y herramientas para manualidades simples.
- Un aula equipada con recursos audiovisuales para presentaciones y videos educativos.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a la Computadora

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar qué es una computadora y mencionar al menos tres usos básicos en la vida diaria, utilizando ejemplos sencillos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir la importancia de la computadora en diferentes actividades cotidianas, explicándolo con sus propias palabras.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diferenciar entre hardware y software mediante la clasificación de objetos y programas comunes en categorías simples.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de nombrar las partes principales de una computadora (monitor, teclado, ratón y gabinete) al observar imágenes o el equipo real, con al menos un 80% de precisión.

Contenidos Temáticos

1. ¿Qué es una computadora?

- Definición sencilla de computadora adaptada para niños.
- Características básicas de una computadora.
- Ejemplos de computadoras en la vida cotidiana.

2. Usos básicos de la computadora en la vida diaria

- Comunicación: enviar mensajes y hacer videollamadas.
- Entretenimiento: juegos y ver videos.
- Educación: aprender y hacer tareas escolares.
- Otros usos simples: buscar información, dibujar digitalmente.

3. Importancia de la computadora en actividades cotidianas

- Cómo facilita el trabajo y el estudio.
- Ayuda en el hogar: recetas, compras en línea.
- Conectar con familia y amigos.
- Fomentar la creatividad y el aprendizaje continuo.

4. Diferenciando hardware y software

- Definición de hardware: partes físicas que se pueden tocar.
- Definición de software: programas y aplicaciones que se usan en la computadora.
- Ejemplos de hardware comunes (monitor, teclado, ratón, gabinete).
- Ejemplos de software comunes (juegos, programas para dibujar, navegador de internet).
- Actividad de clasificación para distinguir hardware y software.

5. Partes principales de una computadora

- Monitor: qué es y para qué sirve.
- Teclado: qué es y cómo se usa.
- Ratón (mouse): función y uso básico.
- Gabinete o torre: qué contiene y su importancia.
- Observación directa de imágenes y equipo real para identificación.

Actividades

Actividad 1: "¿Qué es una computadora?" - Lluvia de ideas y dibujo

Objetivo: Identificar qué es una computadora y sus usos básicos.

Descripción paso a paso:

- El docente inicia preguntando a los estudiantes qué creen que es una computadora.
- Se anotan las ideas en el pizarrón o papelógrafo.
- Se explica de forma sencilla qué es una computadora y sus usos comunes.
- Los estudiantes dibujan una computadora y escriben o dictan tres usos básicos que conocen.

Organización: Individual

Producto esperado: Dibujo de computadora con tres usos ilustrados o escritos.

Duración estimada: 40 minutos

Actividad 2: "Clasificando hardware y software"

Objetivo: Diferenciar entre hardware y software mediante la clasificación.

Descripción paso a paso:

- El docente entrega tarjetas con imágenes y nombres de objetos y programas comunes.
- Los estudiantes, en grupos pequeños, clasifican las tarjetas en dos grupos: hardware y software.
- Se revisan y corrigen juntos las clasificaciones, explicando cada caso.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas en dos categorías.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 3: "Reconociendo las partes de la computadora"

Objetivo: Nombrar las partes principales de una computadora observando imágenes o equipo real.

Descripción paso a paso:

- El docente muestra imágenes claras de la computadora o el equipo real.
- Se presentan las partes: monitor, teclado, ratón y gabinete, con explicación sencilla.
- Los estudiantes, en parejas, reciben imágenes para etiquetar las partes.
- Se realiza una ronda de preguntas para que cada estudiante nombre una parte.

Organización: Parejas y plenaria

Producto esperado: Imágenes etiquetadas correctamente con al menos 80% de precisión.

Duración estimada: 50 minutos

Actividad 4: "Mi computadora en casa" - Conversación y reflexión

Objetivo: Describir la importancia de la computadora en actividades cotidianas con palabras propias.

Descripción paso a paso:

- Los estudiantes comparten en grupos pequeños para qué usan o han visto usar una computadora en casa o en la escuela.
- Cada grupo elige un representante que comparte con la clase un resumen.
- El docente guía una reflexión sobre por qué es importante la computadora en sus vidas.
- Se recopilan ideas en el pizarrón para reforzar el concepto.

Organización: Grupos y plenaria

Producto esperado: Exposición verbal de la importancia de la computadora, con ejemplos concretos.

Duración estimada: 40 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre qué es una computadora y para qué sirve.

Cómo se evalúa: Preguntas orales o con tarjetas al inicio de la unidad.

Instrumento sugerido: Rueda de preguntas rápidas y lluvia de ideas.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación de usos de la computadora, clasificación de hardware y software, y reconocimiento de partes.

Cómo se evalúa: Observación directa durante las actividades, revisión de productos (clasificación, dibujos, etiquetas).

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para actividades prácticas y participación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar qué es una computadora, mencionar tres usos, describir su importancia, diferenciar hardware y software, y nombrar las partes principales con al menos 80% de precisión.

Cómo se evalúa: Prueba práctica con imágenes para nombrar partes, preguntas escritas o orales sobre usos y importancia, y ejercicios de clasificación.

Instrumento sugerido: Guía de evaluación con preguntas y actividades para completar, con rúbrica básica.

Unidad 2: Partes del Monitor

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar las partes visibles del monitor utilizando imágenes y etiquetas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar con sus propias palabras la función básica de cada parte del monitor en actividades grupales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar diferentes monitores y clasificar sus partes según su función mediante una hoja de trabajo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer la importancia del monitor en el uso de la computadora y describirla en una breve presentación oral.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar el conocimiento de las partes del monitor para identificar correctamente el monitor en una computadora real durante una actividad práctica.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Monitor

- ¿Qué es un monitor? – Definición sencilla y su función básica.
- Importancia del monitor en la computadora – Por qué es necesario para ver imágenes y texto.

2. Partes visibles del monitor

- Pantalla – Explicación de qué es y qué muestra.
- Bisel o marco – Qué es y para qué sirve.
- Botones de control – Identificación y función (encendido, volumen, brillo).
- Base o soporte – Para qué sirve y cómo mantiene el monitor estable.
- Conexiones visibles – Puertos de entrada (breve mención para reconocimiento visual).

3. Funciones básicas de cada parte del monitor

- Cómo la pantalla muestra imágenes y texto.

- El papel del bisel para proteger la pantalla.
- Uso de los botones para encender y ajustar el monitor.
- Importancia del soporte para mantener el monitor en posición.

4. Comparación y clasificación de monitores

- Diferentes tipos de monitores (tamaño, forma, botones).
- Clasificación de partes según función (visual, control, soporte).
- Observación y análisis de imágenes de distintos monitores.

5. Importancia del monitor en el uso cotidiano

- Por qué el monitor es esencial para usar la computadora.
- Ejemplos de actividades que dependen del monitor (juegos, tareas, videos).
- Descripción oral sencilla sobre la función del monitor.

6. Aplicación práctica: Identificación del monitor en una computadora real

- Reconocimiento físico del monitor y sus partes.
- Relación de lo aprendido con el monitor real.
- Exploración guiada para tocar y nombrar las partes.

Actividades

Actividad 1: “Conociendo las partes del monitor con imágenes”

Objetivo: Identificar y nombrar las partes visibles del monitor utilizando imágenes y etiquetas.

Descripción paso a paso:

- Mostrar a los estudiantes una imagen grande y clara de un monitor con sus partes visibles.
- Entregar etiquetas con los nombres de las partes (pantalla, bisel, botones, base).
- Los estudiantes colocan las etiquetas sobre la imagen en el lugar correcto.
- Revisar en grupo las respuestas y corregir si es necesario.

Organización: Individual

Producto esperado: Imagen con etiquetas correctamente colocadas.

Duración estimada: 30 minutos

Actividad 2: “Explicamos las funciones del monitor en equipo”

Objetivo: Explicar con sus propias palabras la función básica de cada parte del monitor en actividades grupales.

Descripción paso a paso:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños (3-4 niños).
- Asignar a cada grupo una parte del monitor para que discutan qué hace y cómo funciona.

- Cada grupo prepara una breve explicación sencilla para compartir con la clase.
- Los grupos exponen sus explicaciones oralmente frente a todos.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Explicación oral grupal sobre la función de una parte del monitor.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 3: “Comparando monitores: hoja de trabajo”

Objetivo: Comparar diferentes monitores y clasificar sus partes según su función mediante una hoja de trabajo.

Descripción paso a paso:

- Entregar una hoja con imágenes de varios monitores diferentes.
- Incluir en la hoja una tabla para clasificar las partes en categorías: parte visual, parte de control, parte de soporte.
- Los estudiantes observan y completan la tabla clasificando las partes de cada monitor.
- Revisar respuestas en conjunto y discutir diferencias y similitudes.

Organización: Individual

Producto esperado: Hoja de trabajo completa con clasificación correcta.

Duración estimada: 40 minutos

Actividad 4: “Explorando el monitor real”

Objetivo: Aplicar el conocimiento para identificar correctamente el monitor y sus partes en una computadora real durante una actividad práctica.

Descripción paso a paso:

- Llevar a los estudiantes a un área con computadoras reales.
- Guiar a los estudiantes para que toquen y nombren las partes del monitor usando lo aprendido.
- Invitar a cada estudiante a señalar una parte y explicar brevemente su función.
- Realizar una breve reflexión grupal sobre la importancia del monitor en la computadora que están usando.

Organización: Individual y en grupo

Producto esperado: Participación activa en la identificación y explicación de las partes del monitor real.

Duración estimada: 50 minutos

Actividad 5: “Presentación oral: ¿Por qué es importante el monitor?”

Objetivo: Reconocer la importancia del monitor en el uso de la computadora y describirla en una breve presentación oral.

Descripción paso a paso:

- Preparar con los estudiantes un pequeño guion o ideas clave sobre por qué el monitor es importante.

- Cada estudiante realiza una breve presentación oral (1-2 minutos) explicando la función y la importancia del monitor.
- Fomentar preguntas y comentarios positivos entre compañeros.

Organización: Individual

Producto esperado: Presentación oral clara y sencilla sobre la importancia del monitor.

Duración estimada: 30 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre el monitor y sus partes visibles.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y una actividad rápida de reconocimiento con imágenes sin etiquetas.

Instrumento sugerido: Cuestionario oral y una imagen de monitor para que los estudiantes indiquen si conocen alguna parte.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, explicación y clasificación de las partes del monitor durante las actividades.

Cómo se evalúa: Observación directa, revisión de la hoja de trabajo y participación en exposiciones y actividades prácticas.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para seguimiento de participación y precisión en las actividades grupales e individuales.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa:

- Capacidad para nombrar y explicar las partes del monitor.
- Habilidad para clasificar las partes según su función.
- Reconocimiento y descripción de la importancia del monitor.
- Identificación correcta del monitor en una computadora real.

Cómo se evalúa:

- Prueba escrita o gráfica con imágenes para identificar y etiquetar partes.
- Presentación oral individual sobre la importancia del monitor.
- Actividad práctica de identificación en computadoras reales.

Instrumento sugerido: Rubrica para evaluar pruebas, presentaciones orales y desempeño práctico.

Unidad 3: Partes del Ratón o Mouse

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar las partes principales del ratón (botones, rueda y carcasa) utilizando imágenes o un ratón físico.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la función básica de cada parte del ratón en sus propias palabras, mediante una breve actividad escrita o verbal.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diferenciar entre las acciones realizadas por el ratón y las de otros dispositivos de entrada, mediante actividades prácticas de uso del ratón.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar el ratón como un dispositivo de hardware de entrada dentro de la computadora, usando ejemplos concretos y cotidianos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar el uso básico del ratón para manejar una computadora, realizando tareas simples como seleccionar, arrastrar y hacer clic en un entorno controlado.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Ratón o Mouse

- ¿Qué es el ratón?

Explicación sencilla del ratón como un dispositivo que ayuda a controlar la computadora.

- Importancia del ratón en el uso diario de la computadora

Por qué es importante saber usar el ratón para manejar la computadora.

2. Partes principales del ratón

- Botones del ratón

Identificación y nombre de los botones principales (botón izquierdo, botón derecho).

- Rueda de desplazamiento (scroll)

Descripción de la rueda y su función para mover la pantalla hacia arriba o abajo.

- Carcasa o cuerpo del ratón

Reconocimiento de la carcasa como la parte que sostiene todas las demás y que se sostiene con la mano.

3. Funciones básicas de cada parte del ratón

- Para qué sirve cada botón (clic izquierdo, clic derecho)

Explicación de acciones como seleccionar, abrir menús, etc.

- Uso de la rueda para desplazarse por las páginas

Cómo la rueda facilita la navegación por documentos o páginas web.

- La carcasa como soporte para manejar el ratón cómodamente

Importancia de la forma y tamaño para el uso adecuado.

4. Diferencias entre el ratón y otros dispositivos de entrada

- Comparación con el teclado

Qué hace el ratón que no hace el teclado y viceversa.

- Comparación con la pantalla táctil o trackpad

Diferencias básicas para que los niños identifiquen las funciones exclusivas del ratón.

5. Clasificación del ratón como dispositivo de hardware de entrada

- ¿Qué es un dispositivo de entrada?

Concepto básico para entender cómo el ratón envía información a la computadora.

- Ejemplos de dispositivos de entrada en la vida cotidiana

Relación con objetos que usan para introducir información o controlar algo.

6. Uso básico del ratón para manejar la computadora

- Cómo colocar la mano sobre el ratón correctamente

Postura correcta para usar el ratón con comodidad y precisión.

- Práctica de hacer clic (seleccionar)

Ejercicios para seleccionar íconos o elementos en pantalla.

- Práctica de arrastrar y soltar

Ejercicios para mover objetos en la pantalla con el ratón.

- Uso de la rueda para desplazarse en documentos o páginas web

Ejercicios para navegar usando la rueda del ratón.

Actividades

Nombre de la actividad: Conociendo las partes del ratón

Objetivo: Identificar y nombrar las partes principales del ratón (botones, rueda y carcasa).

Descripción paso a paso:

- El docente presenta imágenes grandes y claras del ratón señalando cada parte.
- Se entrega a cada estudiante un ratón físico para que lo observe y toque.
- Se realiza una pequeña ronda donde los estudiantes nombran las partes señaladas.
- Se completa en grupo un cartel con los nombres de las partes del ratón.

Organización: Individual y grupal

Producto esperado: Cartel con las partes principales del ratón correctamente nombradas.

Duración estimada: 30 minutos

Nombre de la actividad: Explicando la función de cada parte

Objetivo: Explicar la función básica de cada parte del ratón en sus propias palabras.

Descripción paso a paso:

- El docente explica brevemente la función de cada parte del ratón usando ejemplos sencillos.
- Los estudiantes, en parejas, discuten y escriben o dictan en voz alta para el docente cuál creen que es la función de cada parte.
- Se comparten las respuestas en plenaria para corregir y reafirmar el aprendizaje.

Organización: Parejas y plenaria

Producto esperado: Lista breve con funciones básicas del ratón expresadas con palabras propias.

Duración estimada: 30 minutos

Nombre de la actividad: Diferenciando acciones del ratón y otros dispositivos

Objetivo: Diferenciar entre las acciones realizadas por el ratón y las de otros dispositivos de entrada.

Descripción paso a paso:

- El docente muestra un teclado, un ratón y una pantalla táctil o trackpad.
- Los estudiantes prueban cada dispositivo con tareas simples (escribir en el teclado, hacer clic y arrastrar con el ratón, tocar la pantalla).
- Se realiza una discusión grupal sobre qué acciones pueden hacer con cada dispositivo y cuáles no.

Organización: Individual y grupal

Producto esperado: Lista verbal o escrita de diferencias entre dispositivos de entrada.

Duración estimada: 40 minutos

Nombre de la actividad: Usando el ratón para tareas básicas en computadora

Objetivo: Aplicar el uso básico del ratón para seleccionar, arrastrar y hacer clic en un entorno controlado.

Descripción paso a paso:

- Los estudiantes practican colocar la mano correctamente sobre el ratón con guía del docente.
- Realizan una serie de ejercicios en la computadora, como seleccionar iconos, abrir carpetas, arrastrar objetos y usar la rueda para desplazarse.
- El docente da retroalimentación individual para mejorar la técnica.

Organización: Individual

Producto esperado: Demostración práctica del manejo básico del ratón con éxito.

Duración estimada: 50 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre el ratón y sus partes.

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

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para respuestas orales y observación directa.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, explicación y uso del ratón durante las actividades.

Cómo se evalúa: Revisión de productos parciales (carteles, listas de funciones), observación durante actividades prácticas y participación en discusiones.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla para evaluar participación, precisión en nombrar partes y calidad de explicaciones.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar partes, explicar funciones, diferenciar el ratón de otros dispositivos y aplicar su uso básico.

Cómo se evalúa: Prueba práctica donde el estudiante debe identificar las partes en un ratón físico o imagen, explicar funciones, responder preguntas de comparación y realizar tareas básicas con el ratón en la computadora.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para la prueba práctica y preguntas abiertas para la explicación.

Unidad 4: Partes del Teclado

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar las diferentes teclas y secciones del teclado con precisión.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la función básica de las teclas alfanuméricas, de control y de función en términos sencillos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar las teclas del teclado según su utilidad para escribir o controlar la computadora.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar correctamente las teclas básicas para escribir palabras y realizar comandos simples en la computadora.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al teclado

- ¿Qué es un teclado?

Explicaremos qué es el teclado, su función principal como dispositivo para escribir y dar comandos a la computadora.

- Partes generales del teclado

Presentaremos una vista general de las partes o secciones principales que lo componen.

2. Secciones del teclado

- Teclas alfanuméricas
Descripción de las letras, números y símbolos que usamos para escribir palabras, números y signos.
- Teclas de control
Explicación de teclas como Shift, Ctrl, Alt, y su función para modificar comandos o acciones.
- Teclas de función
Introducción a las teclas F1 a F12 y su función básica como teclas especiales para el control del computador.
- Teclas especiales y de navegación
Teclas como Enter, Espacio, Retroceso, Suprimir, Flechas, Inicio, Fin, y su uso para controlar el cursor y editar texto.
- Teclado numérico
Presentación del teclado numérico para facilitar la escritura de números y operaciones rápidas.

3. Funciones básicas de las teclas

- Cómo escribir con teclas alfanuméricas
Demostración y práctica para formar palabras y números.
- Usando teclas de control para comandos simples
Ejemplos sencillos como Ctrl+C para copiar, Ctrl+V para pegar (explicado de forma básica).
- Usando teclas de función en contextos simples
Ejemplos básicos como F1 para ayuda.

4. Clasificación y uso del teclado

- Clasificación de teclas según su función: escribir o controlar
Organización de las teclas en dos grupos para entender su utilidad.
- Ejercicios prácticos para utilizar las teclas básicas
Escritura de palabras, uso de tecla Enter para iniciar una nueva línea, uso de retroceso para borrar.

Actividades

Actividad 1: Identificando las partes del teclado

Objetivo: Identificar y nombrar las diferentes teclas y secciones del teclado con precisión.

Descripción:

- Se entrega una imagen grande del teclado impresa o proyectada.
- El docente guía a los estudiantes para señalar y nombrar las secciones: alfanuméricas, control, función, especiales y numéricas.
- Los estudiantes etiquetan en sus hojas un dibujo del teclado con los nombres de las secciones.

Organización: Individual o en parejas

Producto esperado: Dibujo o esquema del teclado con las secciones correctamente identificadas y nombradas.

Duración estimada: 30 minutos

Actividad 2: ¿Para qué sirve cada tecla?

Objetivo: Explicar la función básica de las teclas alfanuméricas, de control y de función en términos sencillos.

Descripción:

- El docente presenta tarjetas con nombres de teclas y tarjetas con funciones simples.
- Los estudiantes trabajan en parejas para unir cada tecla con su función básica explicada en palabras sencillas.
- Luego, cada pareja explica al grupo una tecla y su función.

Organización: Parejas

Producto esperado: Conjunto de tarjetas correctamente emparejadas y explicación oral sencilla.

Duración estimada: 40 minutos

Actividad 3: Clasificando las teclas

Objetivo: Clasificar las teclas del teclado según su utilidad para escribir o controlar la computadora.

Descripción:

- Se entrega a cada grupo una lista o imágenes de diferentes teclas.
- Los estudiantes clasifican las teclas en dos columnas: "Para escribir" y "Para controlar".
- Discuten y exponen por qué clasificaron cada tecla en ese grupo.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Tabla con clasificación correcta y justificación oral.

Duración estimada: 35 minutos

Actividad 4: Escribiendo palabras y comandos simples

Objetivo: Utilizar correctamente las teclas básicas para escribir palabras y realizar comandos simples en la computadora.

Descripción:

- Cada estudiante practica escribir palabras sencillas en un procesador de texto o en un programa de escritura.
- El docente guía para usar la tecla Enter para iniciar nueva línea y la tecla Retroceso para corregir errores.
- Se introduce un comando simple como seleccionar todo (Ctrl+A) o copiar y pegar (Ctrl+C y Ctrl+V) explicado de manera básica.

Organización: Individual

Producto esperado: Texto escrito con palabras y uso correcto de las teclas básicas y comandos simples.

Duración estimada: 50 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre el teclado y sus partes.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y observación mientras los estudiantes señalan partes del teclado en una imagen.

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

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, explicación y clasificación de las teclas durante las actividades.

Cómo se evalúa: Revisión de productos parciales (dibujos, tarjetas emparejadas, tablas de clasificación), y observación de exposiciones orales.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla para evaluar precisión en identificación, claridad en explicaciones y justificaciones.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Competencia para identificar, nombrar, explicar, clasificar y utilizar las teclas básicas del teclado.

Cómo se evalúa: Prueba práctica donde el estudiante debe:

- Señalar y nombrar secciones y teclas en un teclado real o imagen.
- Responder preguntas simples sobre la función de diferentes teclas.
- Clasificar varias teclas en las categorías "escribir" y "controlar".
- Escribir un texto corto usando correctamente teclas básicas y comandos simples.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo y rúbrica para la prueba práctica.

Unidad 5: Partes del Gabinete o CPU

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las partes internas y externas del gabinete o CPU mediante imágenes y modelos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir la función básica de cada componente del gabinete en términos sencillos y con ejemplos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar los componentes del gabinete en hardware y relacionarlos con su función en el funcionamiento general de la computadora.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar con sus propias palabras cómo los componentes del gabinete trabajan juntos para que la computadora funcione correctamente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar el conocimiento sobre las partes del gabinete para armar un esquema simple y ordenado del gabinete en una actividad práctica.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Gabinete o CPU

- ¿Qué es el gabinete o CPU?: Explicación sencilla del gabinete como la "casa" donde viven las partes importantes de la computadora.
- Partes externas del gabinete: Identificación de botones, puertos, y la carcasa.

2. Partes internas del gabinete

- Placa madre (Motherboard): Qué es y su función como "el cerebro" que conecta todo.
- Procesador (CPU): Explicación simple de su función como "el jefe" que realiza los cálculos.
- Memoria RAM: Qué es y su papel como "la memoria a corto plazo" para trabajar rápido.
- Disco duro o unidad de almacenamiento: Explicación como "la memoria a largo plazo" donde se guardan archivos y programas.
- Fuente de poder: Qué es y su función para alimentar de energía a todos los componentes.
- Tarjeta gráfica y otros componentes internos: Función básica como "los artistas" que hacen que veamos imágenes y videos.

3. Clasificación de componentes del gabinete

- Hardware: Definición y ejemplos de componentes físicos dentro del gabinete.
- Relación entre hardware y función: Cómo cada parte contribuye al funcionamiento general.

4. Cómo trabajan juntos los componentes del gabinete

- Interacción entre los componentes: Explicación sencilla de cómo se comunican y colaboran para que la computadora funcione.
- Ejemplo práctico de uso: Un día en la vida de la computadora realizando una tarea simple.

5. Actividad práctica: Armar un esquema del gabinete

- Materiales para el esquema: Uso de dibujos, recortes o modelos para representar las partes.
- Organización y orden: Cómo colocar cada componente en su lugar correcto.
- Presentación y explicación del esquema: Compartir con la clase lo aprendido.

Actividades

Actividad 1: Explorando el gabinete por fuera

Objetivo: Identificar las partes externas del gabinete mediante imágenes y observación directa.

Descripción:

- Mostrar imágenes y un gabinete real o modelo a los estudiantes.
- Guiar una observación de los botones, puertos y carcasa.
- Invitar a los estudiantes a nombrar cada parte y compartir para qué creen que sirve.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Lista dibujada o escrita con las partes externas del gabinete.

Duración: 30 minutos

Actividad 2: Juego de tarjetas "¿Qué parte es?"

Objetivo: Identificar y describir la función básica de las partes internas del gabinete.

Descripción:

- Preparar tarjetas con imágenes y nombres de las partes internas.
- Repartir tarjetas y pedir a los estudiantes que lean en voz alta y expliquen con sus palabras para qué sirve esa parte.
- Realizar preguntas para reforzar la comprensión, usando ejemplos sencillos.

Organización: Individual o en parejas

Producto esperado: Explicación oral o escrita breve de cada componente.

Duración: 40 minutos

Actividad 3: Clasificando el hardware

Objetivo: Clasificar componentes del gabinete en hardware y relacionarlos con su función.

Descripción:

- Proveer imágenes de componentes internos y externos mezclados con otros elementos no relacionados.
- Los estudiantes deberán separar las imágenes en dos grupos: hardware del gabinete y objetos que no son parte del gabinete.
- Luego, escribir o explicar para qué sirve cada componente clasificado como hardware.

Organización: Grupos

Producto esperado: Mural o cartel con clasificación y función de los componentes.

Duración: 45 minutos

Actividad 4: Construyendo el esquema del gabinete

Objetivo: Aplicar el conocimiento para armar un esquema ordenado del gabinete y sus componentes.

Descripción:

- Entregar materiales para dibujo o recortes (hojas, colores, imágenes de partes).
- Guiar a los estudiantes para que coloquen cada parte en el lugar correcto dentro del esquema del gabinete.
- Invitar a los estudiantes a presentar su esquema y explicar cómo trabajan juntos los componentes para que la computadora funcione.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Esquema visual del gabinete con explicación oral o escrita.

Duración: 60 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre el gabinete y sus partes.

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

Instrumento sugerido: Cuestionario sencillo con imágenes para identificar partes externas e internas.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en identificación, descripción y clasificación de componentes.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de productos parciales como listas, explicaciones y murales.

Instrumento sugerido: Rúbricas simples para evaluar participación, precisión en la identificación y claridad en descripciones.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar, describir, clasificar y explicar las partes del gabinete, y armar un esquema correcto.

Cómo se evalúa: Revisión del esquema final y presentación oral o escrita explicando el funcionamiento conjunto de los componentes.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación final que contemple precisión, orden, claridad en explicación y creatividad en la presentación.

Unidad 6: Clasificación del Hardware

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar diferentes dispositivos de hardware (monitor, teclado, ratón y gabinete) y describir su función básica mediante ejemplos sencillos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar dispositivos de hardware en categorías según su función (entrada, salida, procesamiento) utilizando imágenes o dispositivos reales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar y diferenciar entre hardware y software mediante ejemplos concretos y cotidianos presentados en clase.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar dispositivos tecnológicos en grupos según su tipo y uso, explicando sus características principales en una actividad práctica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar el conocimiento sobre la clasificación del hardware para seleccionar correctamente los dispositivos necesarios para una tarea básica en computadora.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al Hardware

- ¿Qué es el hardware? Definición sencilla y ejemplos cotidianos.
- Presentación de dispositivos básicos: monitor, teclado, ratón y gabinete.
- Importancia del hardware para el funcionamiento de la computadora.

2. Funciones básicas de los dispositivos de hardware

- Dispositivos de entrada: teclado y ratón. ¿Qué hacen? Ejemplos prácticos.
- Dispositivos de salida: monitor. ¿Para qué sirve? Ejemplos sencillos.
- Dispositivo de procesamiento: gabinete (CPU). ¿Cómo trabaja? Explicación simple y visual.

3. Clasificación del hardware según su función

- Definición de categorías: entrada, salida y procesamiento.
- Identificación y clasificación de dispositivos usando imágenes o dispositivos reales.
- Ejemplos adicionales para reforzar la clasificación (impresora, micrófono, altavoces).

4. Diferencia entre hardware y software

- Concepto de software explicado con ejemplos cotidianos (juegos, programas).
- Comparación visual y práctica entre hardware y software.
- Actividades para distinguir objetos físicos (hardware) de programas (software).

5. Organización y agrupación de dispositivos tecnológicos

- Cómo agrupar dispositivos según su tipo y función.
- Descripción de características principales al organizar el hardware.
- Ejercicio práctico de clasificación y explicación grupal.

6. Aplicación práctica: selección de dispositivos para tareas básicas

- Situaciones o tareas comunes (escribir, buscar información, jugar).
- Selección correcta de hardware necesario para cada tarea.
- Justificación sencilla de la elección basada en la función del dispositivo.

Actividades

Actividad 1: "Conociendo mi computadora"

Objetivo: Identificar dispositivos de hardware (monitor, teclado, ratón, gabinete) y describir su función básica.

Descripción paso a paso:

- El docente muestra una computadora y señala cada dispositivo.
- Los estudiantes nombran cada dispositivo y expresan para qué creen que sirve.

- Se realiza una breve explicación con ejemplos sencillos para cada dispositivo.
- Los estudiantes dibujan cada dispositivo y escriben una frase sobre su función.

Organización: Individual

Producto esperado: Dibujo y frases explicativas sobre los dispositivos.

Duración estimada: 40 minutos

Actividad 2: "Clasificando el hardware"

Objetivo: Clasificar dispositivos de hardware en categorías según su función (entrada, salida, procesamiento).

Descripción paso a paso:

- El docente distribuye tarjetas o imágenes de distintos dispositivos (teclado, ratón, monitor, impresora, micrófono, gabinete).
- Los estudiantes, en grupos pequeños, agrupan las tarjetas en tres categorías: entrada, salida y procesamiento.
- Cada grupo presenta su clasificación y explica brevemente su razonamiento.
- El docente corrige y refuerza la información con ejemplos adicionales.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas en categorías y explicación oral.

Duración estimada: 50 minutos

Actividad 3: "Hardware vs Software: ¿Cuál es cuál?"

Objetivo: Comparar y diferenciar entre hardware y software mediante ejemplos cotidianos.

Descripción paso a paso:

- El docente presenta objetos físicos (mouse, teclado) y programas (juego, navegador) en imágenes o en la computadora.
- Los estudiantes identifican cuáles son hardware y cuáles software y justifican sus respuestas.
- Se realiza una dinámica donde los estudiantes agrupan tarjetas o imágenes en dos columnas: hardware y software.
- Discusión grupal para aclarar dudas y reforzar conceptos.

Organización: Parejas o grupos pequeños

Producto esperado: Clasificación correcta y participación en la explicación grupal.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 4: "Mi equipo para... "

Objetivo: Aplicar el conocimiento sobre clasificación para seleccionar dispositivos necesarios para una tarea básica.

Descripción paso a paso:

- El docente plantea situaciones o tareas cotidianas (escribir una carta, jugar un videojuego, imprimir un dibujo).
- En grupos, los estudiantes seleccionan qué dispositivos necesitan para realizar cada tarea.

- Cada grupo presenta su selección y explica por qué eligieron esos dispositivos.
- Se hace una retroalimentación colectiva para reforzar la comprensión.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Lista de dispositivos seleccionados para cada tarea con explicación oral.

Duración estimada: 60 minutos

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre dispositivos de hardware y su función básica.

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

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

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, clasificación y diferenciación entre hardware y software.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades en grupo y revisión de productos (dibujos, clasificaciones).

Instrumento sugerido: Rúbrica simple para clasificar y explicar dispositivos, registros anecdóticos del docente.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar, clasificar, diferenciar y seleccionar dispositivos de hardware para tareas específicas.

Cómo se evalúa: Actividad final de selección de dispositivos para tareas básicas con presentación oral y justificación.

Instrumento sugerido: Rúbrica que valore precisión en la selección, claridad en la explicación y uso correcto de términos.

Unidad 7: Introducción al Software

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar qué es el software y diferenciarlo del hardware mediante ejemplos sencillos y cotidianos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar diferentes programas y aplicaciones como tipos de software según su uso básico en la computadora.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar con sus propias palabras la función principal del software en el funcionamiento de una computadora.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer y describir ejemplos básicos de software que utilizan en su vida diaria, como juegos o programas educativos.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar y contrastar el software y el hardware mediante actividades prácticas que refuercen su comprensión.

Contenidos Temáticos

1. ¿Qué es el software?

- Definición sencilla de software: programas y aplicaciones que "enseñan" a la computadora qué hacer.
- Diferencia entre software y hardware: explicación con ejemplos fáciles (hardware es lo que se puede tocar, software es lo que se usa dentro).

2. Tipos básicos de software

- Software de sistema: el programa que ayuda a que la computadora funcione (como el sistema operativo).
- Software de aplicación: programas que usamos para hacer tareas específicas (juegos, programas educativos, dibujo).
- Ejemplos cotidianos de software que los niños conocen y usan.

3. Función principal del software

- Explicación simple de cómo el software controla y ayuda a que la computadora trabaje.
- Analogía con instrucciones o recetas que el software da a la computadora.

4. Ejemplos de software en la vida diaria

- Juegos en la computadora o tablet.
- Programas para aprender a leer o matemáticas.
- Aplicaciones para dibujar o escuchar música.

5. Comparación práctica entre software y hardware

- Actividades para identificar partes físicas (hardware) y programas (software).
- Ejercicios para describir diferencias y similitudes con ejemplos concretos.

Actividades

Actividad 1: "¿Qué es software y qué es hardware?"

Objetivo: Identificar y nombrar qué es el software y diferenciarlo del hardware mediante ejemplos sencillos.

Descripción:

- El docente presenta imágenes o objetos que representan hardware (teclado, monitor) y software (pantalla con un juego, iconos de programas).
- Los estudiantes deben clasificar cada imagen u objeto en "hardware" o "software".
- Se discute en grupo por qué cada elemento pertenece a una categoría.

Organización: Grupos pequeños de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Lista clasificada de elementos en hardware y software con justificación oral.

Duración: 30 minutos.

Actividad 2: "Clasificando tipos de software"

Objetivo: Clasificar programas y aplicaciones como tipos de software según su uso básico.

Descripción:

- El docente entrega tarjetas con nombres o imágenes de diferentes programas (sistema operativo, juego, programa de dibujo, programa para escribir).
- Los estudiantes en parejas agrupan las tarjetas en dos categorías: software de sistema y software de aplicación.
- Cada pareja explica por qué clasificaron los programas de esa manera.

Organización: Parejas.

Producto esperado: Carteles o listas con las clasificaciones de software y explicación oral.

Duración: 40 minutos.

Actividad 3: "Mi software favorito"

Objetivo: Reconocer y describir ejemplos básicos de software que utilizan en su vida diaria.

Descripción:

- Cada estudiante piensa en un programa o juego que le guste usar en la computadora o tablet.
- Escribe o dibuja qué es ese software y para qué lo usa.
- Comparte su dibujo o descripción con la clase explicando por qué le gusta y cómo lo usa.

Organización: Individual con exposición grupal.

Producto esperado: Dibujo o texto corto acompañado de una explicación oral.

Duración: 45 minutos.

Actividad 4: "Juego de roles: computadora en acción"

Objetivo: Explicar con sus propias palabras la función principal del software y comparar software con hardware.

Descripción:

- Se divide la clase en tres grupos: hardware (actúan como partes físicas de la computadora), software (dan instrucciones) y usuarios (piden tareas).
- El grupo software da instrucciones para que el hardware realice tareas simples (simuladas, como “mostrar imagen”, “abrir juego”).
- Al final, se conversa sobre cómo el software “dice qué hacer” y el hardware “hace el trabajo”.

Organización: Grupos grandes.

Producto esperado: Participación en el juego de roles y reflexión grupal escrita o verbal.

Duración: 50 minutos.

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimiento previo sobre software y hardware.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y lluvia de ideas iniciales.

Instrumento sugerido: Cuestionario simple de preguntas abiertas y discusión guiada.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en identificación, clasificación y explicación del software.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, participación en discusiones y presentaciones orales.

Instrumento sugerido: Rúbrica de observación con criterios sobre participación, comprensión y uso adecuado del vocabulario.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar software, clasificarlo, explicar su función y diferenciarlo del hardware.

Cómo se evalúa: Actividad escrita y oral final donde el estudiante clasifica ejemplos, explica funciones y compara software y hardware.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para respuestas correctas y claridad en explicaciones, además de presentación oral.

Unidad 8: Integración y Clasificación de Dispositivos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y nombrar correctamente dispositivos completos como monitor, teclado, ratón y gabinete en imágenes o en el aula.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de clasificar dispositivos tecnológicos en grupos según su función y tipo usando ejemplos concretos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar de manera sencilla la función básica de cada dispositivo completo y su importancia en el uso de la computadora.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de distinguir entre hardware y software al seleccionar y clasificar dispositivos y programas en actividades prácticas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de preparar un conjunto básico de dispositivos para su uso responsable en actividades prácticas futuras, siguiendo instrucciones simples.

Contenidos Temáticos

1. Identificación de Dispositivos Completos

- Reconocimiento visual de dispositivos: monitor, teclado, ratón y gabinete.
- Exploración guiada en imágenes y en el aula para nombrar correctamente cada dispositivo.
- Observación de características físicas y partes principales de cada dispositivo.

2. Clasificación de Dispositivos Tecnológicos

- Introducción a la función de cada dispositivo (entrada, salida, procesamiento).
- Agrupación de dispositivos según su función y tipo mediante ejemplos concretos.
- Ejercicio práctico para clasificar dispositivos en grupos en el aula o con tarjetas ilustrativas.

3. Función e Importancia de Cada Dispositivo

- Explicación sencilla de la función básica del monitor, teclado, ratón y gabinete.
- Discusión sobre la importancia de cada dispositivo para el uso correcto de la computadora.
- Relación de dispositivos con actividades cotidianas y juegos digitales.

4. Diferenciación entre Hardware y Software

- Definición simple de hardware (partes físicas) y software (programas).
- Ejemplos de software común para niños (juegos, programas educativos).
- Actividad para seleccionar y clasificar dispositivos y programas en categorías de hardware y software.

5. Preparación y Uso Responsable de Dispositivos

- Instrucciones básicas para preparar un conjunto de dispositivos para su uso (conectar, encender, cuidar).
- Práctica supervisada para armar y preparar dispositivos para actividades futuras.
- Normas básicas de cuidado y uso responsable de los dispositivos tecnológicos.

Actividades

Actividad 1: "Reconociendo y Nombrando Dispositivos"

Objetivo: Identificar y nombrar correctamente dispositivos completos como monitor, teclado, ratón y gabinete.

Descripción:

- El docente muestra imágenes grandes de cada dispositivo y luego presenta los dispositivos reales en el aula.
- Los estudiantes nombran cada dispositivo en voz alta y describen alguna característica visible.
- Se realiza un juego tipo "¿Qué es esto?" para reforzar el reconocimiento.

Organización: Grupal e individual.

Producto esperado: Lista oral o escrita de dispositivos identificados correctamente.

Duración estimada: 30 minutos.

Actividad 2: "Clasificando Dispositivos por Función"

Objetivo: Clasificar dispositivos tecnológicos en grupos según su función y tipo usando ejemplos concretos.

Descripción:

- Se entregan tarjetas con imágenes y nombres de varios dispositivos y programas.
- En grupos pequeños, los estudiantes ordenan las tarjetas en categorías: entrada, salida, procesamiento, y software.
- Cada grupo presenta su clasificación y explica brevemente sus criterios.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes.

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas en categorías funcionales.

Duración estimada: 45 minutos.

Actividad 3: "Explicando la Función de Cada Dispositivo"

Objetivo: Explicar de manera sencilla la función básica de cada dispositivo completo y su importancia en el uso de la computadora.

Descripción:

- El docente presenta una breve explicación sobre la función de cada dispositivo.
- Los estudiantes crean dibujos o carteles que muestren el dispositivo y escriben una frase corta sobre su función e importancia.
- Se realiza una exposición en grupo para compartir los carteles y explicar lo aprendido.

Organización: Individual y grupal.

Producto esperado: Carteles ilustrativos con explicación simple de la función de los dispositivos.

Duración estimada: 1 hora.

Actividad 4: "Hardware o Software: ¿Dónde Pongo Esto?"

Objetivo: Distinguir entre hardware y software al seleccionar y clasificar dispositivos y programas.

Descripción:

- Se presentan objetos y nombres de programas en tarjetas (ejemplo: teclado, ratón, juego, programa de dibujo).
- Los estudiantes trabajan en parejas para colocar cada tarjeta en dos cajas etiquetadas como "Hardware" o "Software".
- Se discuten respuestas para aclarar dudas y reforzar conceptos.

Organización: Parejas.

Producto esperado: Clasificación correcta de tarjetas en hardware o software.

Duración estimada: 30 minutos.

Actividad 5: "Preparando los Dispositivos para Usarlos"

Objetivo: Preparar un conjunto básico de dispositivos para su uso responsable en actividades prácticas futuras, siguiendo instrucciones simples.

Descripción:

- El docente da instrucciones paso a paso para conectar un monitor, teclado, ratón y encender la computadora.
- Los estudiantes, en pequeños grupos, practican preparar los dispositivos bajo supervisión.
- Se repasan normas básicas de cuidado como no tirar cables, usar con manos limpias y apagar correctamente.

Organización: Grupos pequeños.

Producto esperado: Dispositivos preparados correctamente y conciencia sobre uso responsable.

Duración estimada: 1 hora.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre dispositivos tecnológicos básicos.

Cómo se evalúa: Preguntas orales y reconocimiento de imágenes de dispositivos.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para respuestas orales y reconocimiento visual.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la identificación, clasificación y explicación de dispositivos durante actividades.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades, revisión de clasificaciones y carteles creados.

Instrumento sugerido: Rúbrica sencilla que valore precisión en identificación, clasificación correcta y claridad en explicaciones.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para identificar, clasificar, explicar funciones, distinguir hardware/software y preparar dispositivos.

Cómo se evalúa: Prueba práctica donde los estudiantes deben nombrar dispositivos en el aula o imágenes, clasificar tarjetas, explicar funciones y preparar un conjunto básico de dispositivos siguiendo instrucciones.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo integral que incluya cada objetivo y desempeño observado en la prueba práctica.