

Digital

Starter

Kiids



GUÍA DEL PROFESOR

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos se den cuenta de que el escritorio es su entorno de trabajo.

OBJETIVOS

Aprender sobre algunos íconos del escritorio.
Por ejemplo:

1. **Documentos** es una carpeta donde podemos guardar una imagen o un dibujo.
2. **Papelera de reciclaje** es donde podemos 'tirar' un documento, imagen o película.
3. **Microsoft Edge** nos permite entrar a Internet.
4. **Este equipo** es donde podemos encontrar todos los dispositivos de almacenamiento que están conectados a la computadora.
5. El botón **Iniciar** es donde podemos tener acceso a todas las acciones del sistema operativo.

DESTREZAS

Los alumnos tienen que:

- Recortar los íconos y pegarlos en el lugar apropiado en el escritorio.
- Volver a colocar las imágenes en la carpeta correcta.

QUÉ SE NECESITA

Recursos

- Digital Kids Starter Libro del Alumno.
- K.1.2.1_Hoja_de_trabajo.docx

Herramientas y equipo

- El programa **Paint**
- Tijeras, pegante, marcadores
- Una pizarra interactiva
- Un proyector

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

- Es seguro que los alumnos tienen distintos niveles de experiencia con las computadoras. Algunos ya habrán interactuado con computadoras mientras que otros no.
- Puede que los alumnos vean la computadora como un dispositivo de juegos, que usan para abrir programas automáticamente.
- Los alumnos entienden que el ícono de **Microsoft Edge** les da acceso a Internet. Sin embargo, no pueden asociar otros íconos con acciones específicas.
- Puede que tengan miedo a hacer clic en el botón **Iniciar** y que se sientan inseguros cuando abran archivos específicos.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN

1. Preparación

Coloque la computadora en la mesa principal y

conecte el proyector para que los alumnos vean las actividades que se realizan en el escritorio.

En el escritorio sólo deben aparecer 4 íconos:

Documentos, **Este equipo**, **Microsoft Edge** y **Papelera de reciclaje**. Inserte 2 imágenes dentro de la carpeta **Documentos**, para mostrárselas cuando presente el ícono de **Documentos**.

2. Introducción

Haga una introducción al objetivo de la tarea, que es que los alumnos entiendan que el escritorio es la primera pantalla que van a ver cuando entren al sistema. Después:

- Encienda la computadora.
- Indique a los alumnos que, para que la computadora empiece a funcionar, debe desaparecer el ícono de carga de Windows.

Enséñeles el escritorio.

- Pídales que comparen el escritorio de su propia computadora con lo que ven en el proyector.
- Empiece una conversación sobre estas diferencias.
- Cambie el fondo del escritorio para que los alumnos puedan entender que se puede cambiar.
- Enséñeles la hora. Haga clic en **Hora** para abrir **Calendario y Reloj** así que los alumnos vean la hora mejor.

Enséñeles los íconos del escritorio. Explíqueles que, para abrir una ventana o un programa, hay que hacer clic en el ícono correspondiente que hay en el escritorio. Más concretamente, explíqueles los siguientes íconos:

- El ícono **Microsoft Edge**.
 - o Coloque el cursor sobre el ícono de **Microsoft Edge**.
 - o Pregúnteles si saben lo que hace el programa.
 - o Explíqueles que este es el programa que nos ayuda a conectarnos a Internet y dígales que Internet nos ayuda a:
 - > Escuchar música
 - > Buscar imágenes
 - > Jugar juegos
 - > Ver videos
 - > Buscar información
 - o Abra **Microsoft Edge** y enséñeles algo, como por ejemplo un video.
- El ícono **Documentos**.
 - o Presente el concepto de guardar un archivo en la carpeta **Documentos** y también la manera de cómo se puede guardar.
 - o Pregúnteles a los alumnos dónde guardan sus dibujos.
 - o Explíqueles que las carpetas del disco duro son como las carpetas que usan en la clase para guardar sus dibujos.
 - o Muéstreles las 2 imágenes que ha colocado en

Documentos.

- El botón **Iniciar**.
 - o Pregúnteles a los alumnos si han dibujado alguna vez en una computadora.
 - o Explíqueles que para hacer esto hay que abrir un programa que se llama **Paint**.
 - o Al darse cuenta de que no hay tal ícono en el escritorio, hágales a los alumnos que se pregunten si hay otros íconos y programas “detrás” del escritorio.
 - o Luego, enséñeles el botón **Iniciar**. Explíqueles que haciendo clic en este botón pueden encontrar muchas opciones, programas e incluso carpetas que pueden abrir.
 - o Dígalos que abran el programa **Paint** y que dibujen algo.
 - o Dígalos que guarden el dibujo en la carpeta **Documentos**.
 - o Pídales que cierren todas las ventanas y que abran la carpeta **Documentos** (que está en el escritorio) para ver que sus dibujos están dentro de la carpeta.
- El ícono de **Papelera de reciclaje**.
 - o Dibuje algo en una hoja de papel.
 - o Finje que no le gusta.
 - o Arrúguelo y tírelo en la papelera.
 - o Ahora pregúnteles a los alumnos qué pasa cuando ellos borran – “tiran” un archivo de la computadora.
 - o Abra el programa **Paint**, haga un dibujo y guárdelo en **Documentos**.
 - o Abra la carpeta **Documentos** y enséñeles a los alumnos el dibujo.
 - o Borre el dibujo.
 - o Abra la **Papelera de reciclaje** para mostrarles que el archivo borrado está allí.
- El ícono **Este equipo**.
 - o Haz clic en el ícono **Este equipo**.
 - o Explique que este ícono contiene información sobre la computadora.
 - o Mencione que así como la gente lleva ciertas características (o sea, Nombre, Apellido, Clase y Edad) igualmente lleva ciertas características una computadora.

Enseñe a los alumnos cómo apagan una computadora.

- Pregúnteles cómo piensan que se puede apagar la computadora.
- Subraye que es mejor que no apaguen la computadora usando el botón de encendido.
- Enséñeles paso a paso cómo apagar correctamente una computadora.

3. Investigación – Implementación

Actividad práctica: Mientras el proyector muestra un escritorio, entregue a los alumnos copias del documento Word “K.1.2.1_Hoja_de_trabajo.docx”. Los alumnos van a hacer un collage que muestra un escritorio.

Parte 1: En la página 5 hay una pantalla donde hay que pegar sobres e imágenes. Primero, dígalos a los alumnos que recorten por la línea punteada los íconos de la página 2, así que se crean sobres.

Enséñeles cómo cortar y pegar las figuras para formar los sobres. Después, pídale que peguen estos íconos (**Microsoft Edge, Documentos y Papelera de reciclaje**) en los lugares correctos del monitor impreso.

Parte 2: Dígalos a los alumnos que recorten los íconos (**Este equipo, Iniciar, Hora**) de la página 3 y pídale que los peguen en los lugares correctos del monitor impreso.

Parte 3: Dígalos que observen con cuidado las imágenes de la página 4. Primero, los alumnos tienen que colorear el dibujo de la casa con sus marcadores. Pregúnteles en qué parte del collage del escritorio piensan que se deben colocar esta imagen y, después, que la recorten con las tijeras. Pídales que recorten también las imágenes de la pelota y del pájaro y que las pongan todas en el sobre **Documentos** del monitor impreso.

Segundo, pídale que recorten el dibujo de la tigre que está aparentemente dañado. Pregúnteles si hay que guardarlo en la computadora o no. Luego, dígalos que lo pongan en la carpeta **Papelera de reciclaje** en la pantalla impresa.

Al final, pídale que observen las imágenes que están en la sección ‘Navega por la WEB’ (o sea, la imagen “Movies” y el dibujo de los niños). Dígalos que recorten estas imágenes y pregúnteles en cuál carpeta tienen que poner estas fotos y por qué. Durante la actividad verifique que cada alumno haya entendido y ejecutado las acciones correctamente y ofrezca ayuda individual a quien lo necesite.

Actividad escrita. Los alumnos deben abrir el Libro del Alumno Digital Kids Starter en la página 22. Dígalos que presten atención a las imágenes del libro y pídale que le digan lo que ven. Después, deben realizar la actividad de la página 23.

4. Finalización

Recoja las hojas de trabajo y archívelas en la carpeta de clase.

NOTAS

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos aprendan a abrir y cerrar programas. Además, se dan cuenta de que los programas aparecen dentro de una ventana virtual.

OBJETIVOS

Los alumnos tienen que:

- Entender que cada programa abre cuando hacen doble clic en el ícono correspondiente.
- Entender que los programas funcionan en áreas especiales de la pantalla, lo que se llama "ventana del programa".
- Aprender las funciones básicas de una ventana de programa. Más concretamente:
 - o Lo que hace el botón Minimizar: Esconder la ventana abierta.
 - o Lo que hace el botón Maximizar: Llenar la pantalla con la ventana abierta.
 - o Lo que hace el botón Restaurar: Restaurar la ventana abierta en una posición anterior.
- Distinguir que la función de la operación de cierre termina un programa sin hacerlo desaparecer.
- Haga una comparación si es necesario.
- Abra un programa como si estuviera abriendo una ventana verdadera.
- Cierre un programa como si estuviera cerrando una ventana verdadera.

DESTREZAS

Los alumnos deben:

- Usar la función de doble clic para abrir un programa.
- Ser capaces de minimizar, maximizar y restaurar una ventana de programa.
- Ser capaces de cerrar un programa.

QUÉ SE NECESITA**Recursos**

- Digital Kids Starter Libro del Alumno
- K.1.2.2_Hoja_de_trabajo.docx
- K.1.2.2_Dibujo.jpg

Herramientas y equipo

- Tijeras, pegante, marcadores
- Pizarra interactiva
- Proyector
- El programa *Paint*

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

- Cuando movemos el cursor del ratón por encima de un ícono, el cursor se resalta. Los alumnos entonces pueden pensar que el programa se ha seleccionado. Sin embargo, no notan ningún cambio y siguen haciendo clic izquierdo. En este

punto, hay una confusión entre presionar dos veces el botón izquierdo del ratón y hacer un doble clic.

- Cuando hacen clic dos veces sobre el nombre del ícono, se activa la función cambiar nombre y los efectos son desagradables.
- Los alumnos a menudo no pueden fijar la mirada en el lugar donde está ubicado el cursor del ratón en el escritorio, así que desaparece de su campo visual.
- Los alumnos también tienen dificultad en usar y entender el clic izquierdo o el doble clic, dos veces clic y la opción de clic derecho y selección.
- Pueden colocar los dedos equivocados en la posición incorrecta sobre el ratón.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**1. Preparación**

Coloque la computadora en la mesa principal y conecte el proyector para que los alumnos puedan seguir las actividades que usted hace en el escritorio. Se sugiere que haga lo siguiente a cada computadora.

- Encienda todas las computadoras de los alumnos.
- Quite de la barra de tareas del escritorio todos los íconos excepto el de *Iniciar* y el de *Hora* (haga clic derecho en cada ícono y seleccione "desanclar este programa de la barra de tareas").
- Copie el archivo "K.1.2.2_Dibujo.jpg" sobre el escritorio de todas las computadoras y cree un ícono con el nombre "Dibujo" sobre el escritorio. Esto va a servir para enseñarles cómo inicia un programa.
- Para abrir el archivo "Dibujo" usando el programa *Paint*:
 - o Haga clic derecho en el ícono.
 - o Seleccione "Abrir con" y haga clic en "Elegir programa predeterminado".
 - o Seleccione el programa *Paint* y marque "Usar siempre el programa seleccionado para abrir este tipo de archivos".
- Abra el programa *Paint* y minimice la cinta. Para realizar esta acción:
 - Seleccione "personalice esta acción".
 - Seleccione "Minimizar la cinta".

2. Introducción

- I. Comience explicando a los alumnos el objetivo de la tarea, así que pueden entender cómo se inicializa un programa.
- II. En este punto se puede hacer una comparación. Explíqueles que, como un televisor se enciende presionando un botón en el control remoto, de la misma manera un ícono de la computadora se abre en forma de ventana usando el ratón.

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos entiendan y tomen conciencia de los diferentes tipos de información digital.

OBJETIVOS

- Distinguir las diferencias entre cada tipo de información digital (por ejemplo Texto, Sonido, Imagen y Video).
- Encontrar la variación que existe entre los dispositivos de ícono digital, basándose en la información digital que está soportada.
- Entender la diferencia entre grabar y reproducir información digital. Por ejemplo, usamos la cámara web para grabar un video o tomar una foto, pero no podemos usar este dispositivo para ver lo que hemos producido.
- Descubrir que podemos transferir carpetas digitales de un dispositivo a otro.
- Combinar íconos con tipos específicos de información digital.
- Cada archivo debería estar ubicado en la carpeta correcta. Por ejemplo, los archivos de música en la carpeta de archivos de música, los archivos de imagen en la carpeta de imágenes y así sucesivamente.
- Entender que se pueden combinar diferentes tipos de información digital para crear el resultado deseado.

QUÉ SE NECESITA**Recursos**

- Digital Kids Starter Libro del Alumno
- K.1.2.3_Hoja de trabajo_1.docx
- K.1.2.3_Hoja de trabajo_2.docx

Herramientas y equipo

- Tijeras, pegante, marcadores
- Pizarra interactiva
- Un proyector

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

- Los alumnos encuentran difícil distinguir los tipos de información digital presentados, tal como pasa cuando un niño ve un texto y lo considera imagen, mientras que en realidad es un documento de texto. De mismo modo, el video puede ser una combinación de imagen, sonido y texto.
- Los alumnos reaccionan a un material digital (por ejemplo, a un video, a una imagen o a un clip desonido), pero quizás esto no suceda con un texto, ya que no saben cómo escribir en el teclado.
- Los alumnos a menudo se confunden con las capacidades de los diferentes tipos de aparatos.

Por ejemplo, un reproductor de mp3 en la mayoría de los casos no tiene funciones de video, tampoco una cámara web puede reproducir música. Esto se les debe explicar detalladamente.

- Los alumnos no saben que los archivos digitales se pueden transferir de un dispositivo a otro.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN**1. Procedimiento educativo**

Comience la tarea presentando los diferentes aparatos digitales. Describa el uso de cada dispositivo y sus capacidades. Señale si cada dispositivo electrónico puede producir imagen, sonido, video o texto. Lo que se debe especificar, es que cada dispositivo electrónico se puede comunicar directamente (conexión de cable). Después, concéntrese en los archivos digitales y en cómo se pueden combinar.

2. Introducción

- I. Explíqueles a los alumnos el objetivo de la clase, que es que entiendan los diferentes tipos de la información digital. Comience haciéndoles preguntas referidas a qué dispositivo deberían usar para escuchar música, tomar una foto, grabar un video o escribir palabras. Durante la clase, repita la frase "sonido/texto/imagen digital/video" para que se familiaricen con estos conceptos.
- II. Usando una cámara digital, tome una foto del aula de computación y grabe un video. Pase la cámara por delante de cada uno de los alumnos, con la foto visible en la pantalla de la cámara, así que se queda claro que la cámara ha guardado la foto antes tomada. Pregúnteles cómo piensan que podemos transferir los archivos digitales de la cámara a la computadora. En este punto, se puede hacer una comparación, explicándoles que así como ellos transportan sus libros de la casa a la escuela usando su mochila, de la misma manera podemos transferir los datos de una cámara a una computadora usando un cable. Después, encienda la computadora y cree una nueva carpeta. Coloque los datos transferidos (imagen digital y video grabado) a la carpeta. Además, añada un nuevo texto digital y un archivo de sonido.
- III. Con la carpeta abierta, llame la atención de los alumnos para que se fijen en los íconos de la carpeta. Pídales que comparen y contrasten cada ícono. En este punto, abra cada archivo para que entiendan los diferentes tipos de información digital.
- IV. Pregúnteles si creen que los archivos diferentes se pueden combinar de manera que trabajen simultáneamente. Por ejemplo, escriba el texto

PROFESOR _____

CLASE _____

FECHA _____

RESUMEN

El objetivo general de esta tarea es que los alumnos adquieran un conocimiento de la necesidad de la postura correcta frente a la computadora y de la importancia de seguir las reglas del aula de informática.

OBJETIVOS

- Entender que es necesario tener la postura correcta frente a la computadora.
- Aprender a colocar la mano correctamente sobre el ratón.
- Seguir las normas y reglas del aula de computación.

QUÉ SE NECESITA

Recursos

- Digital Kids Starter Libro del Alumno
- K.1.2.4_Hoja_de_trabajo_1.docx
- K.1.2.4_Hoja_de_trabajo_2.docx

Herramientas y equipo

- Tijeras, pegante, marcadores
- Pizarra interactiva
- Un proyector
- El programa *Microsoft Word*

DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Los alumnos quizás no sean conscientes de los peligros que se pueden encontrar cuando trabajan con una computadora.

DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN

1. Introducción

Explique el objetivo de la clase. Primero, explique a los alumnos cómo colocar su mano sobre un ratón. Segundo, muéstrelas cómo obtener la postura correcta (con su cuerpo y sus manos) frente a la computadora. Muéstreselo con la ayuda de un alumno frente a toda la clase. Explíqueles cómo deberían comportarse en el aula de computación:

- I. Manteniendo el aula limpia y ordenada.
- II. Asegurándose de que sus manos están limpias y secas cuando usan la computadora.
- III. Manteniendo la distancia adecuada entre el alumno y el monitor para que se protegen los ojos.
- IV. Haciendo una fila cuando van a entrar al aula de computación.
- V. Obteniendo la postura correcta frente a la computadora, esperando las instrucciones del profesor.
- VI. Informando al profesor de cualquier problema de la computadora.
- VII. Apagando la computadora correctamente.
- VIII. Compartiendo la computadora con sus

compañeros de clase cuando sea necesario.

Después, explique a los alumnos todo lo que debe evitar cuando están en el aula de computación:

- I. Comer y beber en el escritorio (o en el aula en general).
- II. Tirar de los cables o tocar enchufes.
- III. Desconectar o quitar cables.
- IV. Jugar o correr dentro del aula.
- V. Golpear las teclas del teclado o tocarlas demasiado duro.
- VI. Llevar dispositivos fuera del aula de computación.
- VII. Insertar objetos dentro de la computadora.

2. Análisis – Implementación

- **Actividad escrita:** Pídales a los alumnos que abran el Libro del Alumno Digital Kids Starter en la página 28. Dígales que observen las fotos con mucho cuidado y después explíqueles su contenido. A continuación, los alumnos deben abrir el libro en la página 30, donde se muestra la postura correcta del cuerpo. Pídales que hagan la actividad de la página 31, donde hay que poner el signo  o  en las casillas, así que se ve qué es correcto o incorrecto hacer en el aula de computación.
- **Actividad práctica:** Primero entregue las copias del documento Word "K.1.2.4_Hoja_de_trabajo_1.docx". Los alumnos deben poner el signo  o  en las casillas que muestran la postura correcta. Luego, entregue las copias del documento "K.1.2.4_Hoja_de_trabajo_2.docx". Los alumnos deben crear un collage que muestre las reglas del aula de computación. Pídales que recorten las imágenes usando las tijeras. Ayúdelos a entender el significado real de cada imagen, ya que es probable que no puedan leer alguna de las leyendas. A continuación, deben pegar sus imágenes en la sección correcta de PUEDO o NO PUEDO, así que se crea un collage completo.

3. Finalización

Recoja las hojas de trabajo y archívelas en la carpeta de clase.

NOTAS
