

Computación básica:
Cómo empezar

Lesson Plan

El/la estudiante aprenderá las partes de una computadora; cómo abrir y cerrar programas; manejar las ventanas; y el uso del ratón. La clase incluye tiempo para practicar el uso del ratón.

Objetivos de la lección

Al final de la clase, el estudiante comprenderá y podrá lograr las tareas siguientes:

* Identificar las partes básicas de la computadora (el ratón, el teclado, la pantalla, la impresora).
* Comprender cómo se distinguen el equipo y los programas.
* Comprender el vocabulario básico de la computación.
* Poder minimizar, maximizar, cerrar y restaurar las ventanas.
* Usar un ratón con confianza.

Preparación de antemano

1. min, a lo mínimo, antes de que lleguen los estudiantes)
* Asegurar que toda la tecnología funcione bien.
* Imprimir folletos.
* Cargar de antemano los sitios web.
* Abrir por anticipado *Ratoneando: ¡Ejercicios del Ratón!* en cada computadora.(<http://www.pbclibrary.org/raton/mousercise.htm>). Minimizar esta ventana.
* (opcional) Traer una torre desmontado para demostrar las piezas.

Resumen de la clase

Esta lección es de 90 minutos.

*(10 minutos) Introducción*

* Que cada uno se presente (nombre y lo que quiere lograr).
* Hacer una lluvia de ideas en la pizarra – temores, dudas. Asegurarles que no puedan romper la computadora, y que cualquier problema puede ser arreglado.
* Explicarles los objetivos de la clase y lo que van a aprender.

*(75) Actividades*

* (15) Las partes de la computadora

(*consejo práctico*: Se suele escuchar el uso de los anglicismos *Hardware y Software* en vez de otras traducciones, pero se puede traducirlas a *el equipo y los programas* o *los componentes informáticos y el soporte informático, etc.*)

* + El *Hardware*

El *hardware* refiere a lo que está en la mesa delante de los estudiantes. Enseñarles las siguientes partes:

* + - * La pantalla
			* El teclado y el ratón
			* La torre
				+ Explicarles que la torre es el motor y el cerebro de la computadora. *(opcional) Enseñarles las piezas de una torre desmontada.*
			* El botón de encendido de la computadora
				+ *Actividad: Dibujar el símbolo común para el botón de encendido en la pizarra. Pedirles si lo han visto en otros lugares.*

1er paso – Los estudiantes oprimen el botón de encendido de la pantalla. ¿Cuál fue el resultado? *¡Cuidado que no opriman el botón de encendido de la torre!*

2o paso – Los estudiantes oprimen de nuevo el botón de encendido de la pantalla. Y ahora, ¿cuál fue el resultado?

* + - * Los puertos USB
				+ Explicarles el uso de la memoria flash.
	+ El *Software*

El *software* refiere al conjunto de programas, instrucciones, y reglas que traducen nuestras acciones (Ej. un clic de ratón o una tecla) al lenguaje de la computadora para realizar una tarea asignada.

* + - * Ej. Microsoft Office Word, Mozilla Firefox
		- El sistema operativo

El sistema operativo refiere al programa principal que realiza las tareas básicas de la computadora, y permite la ejecución normal de todos los demás programas y tareas.

* + - * e.g. Mac vs. Windows vs. Linux
	+ (5) Partes del sistema operativo *Microsoft Windows*
		- El escritorio

El escritorio refiere a lo que se ve cuando apenas está encendida la computadora. Es el punto de partida donde hay acceso directo a los programas o archivos.

* + - * Los íconos- son atajos para abrir programas o archivos. Enseñarles *Documents* (donde se guarda la mayoría de los archivos)e *Internet Firefox* (para acceso al internet). Hacer doble clic en los íconos.
			* El botón *start*- o el botón de inicio. El botón *start* es el lugar para encontrar más programas o archivos que los que ya están en el escritorio. Abrir *Microsoft Paint* por ejemplo.
			* La barra de tareas- muestra los trabajos en proceso o los programas abiertos. Enseñarles cómo cambiar entre dos trabajos abiertos usando la barra de tareas.
	+ (5) Cómo usar el ratón
		- Cómo posicionar la mano.
			* Mantener la mano relajada con la palma encima del ratón.
			* Colocar el dedo índice sobre el botón izquierdo.
			* Colocar el dedo anular sobre el botón derecho.
			* Colocar la muñeca en el escritorio.
			* Agarrar los lados del ratón con el pulgar y el dedo chiquito.
			* Usar movimientos suaves y mínimos usando el pulgar y el dedo chiquito para controlar el ratón.
		- Cómo hacer clic
			* ¡No quitarse los dedos del ratón entre los clics!
			* el clic izquierdo – el botón para acción o selección
				+ Un clic**:** se usa para seleccionar.
				+ doble clic: se usa para abrir programas y archivos.

*(consejo de clase: Explicarles cómo el doble clic suena al tocar a la puerta: toc toc)*

* + - * El clic derecho – el botón de opciones
				+ Al hacer clic en el botón derecho sale un menú de opciones. Este menú cambia según el programa o página.
				+ *(Actividad)* Los estudiantes practican haciendo clic derecho en cualquier parte del escritorio y después un clic izquierdo afuera del menú para que desaparezca el menú.
			* El puntero- tiene varias formas
				+ La flecha es el puntero predeterminado.
				+ La manita aparece cuando hay un vínculo o enlace.
				+ El cursor para texto (se parece a una *i* mayúscula) aparece cuando hay texto para seleccionar o un lugar para meter texto.
	+ (10) *Windows*y cómo usarlas
		- El sistema operativo *Windows* se llama así porque consta de “ventanas”. Cada programa o documento abrirá un una ventana y uno puede cambiar entre varias ventanas y tareas. *(consejo práctico: Mostrarles cómo las ventanas se parecen a las ventanas de una casa. Cada una tiene un marco, y se puede ver el programa o documento por la ventana)*
		- Se controla las ventanas con los tres botones situados en la parte superior derecha de la ventana.
			* (*Actividad: El/la maestro(a) muestra primero y la clase sigue después.)* Abrir con doble clic el navegador *Mozilla Firefox*
				+ Minimizar la ventana y mostrarles que el programa no se apaga y sigue en la barra de tareas.
				+ Restaurar la ventana y mostrarles cómo el botón de restaurar cambia depende de que tamaño sea la ventana. Enseñarles las barras de desplazamiento.
				+ Cerrar la ventana y mostrarles cómo el programa se apaga. Tendrán que hacer doble clic en el icono para abrir el programa de nuevo.
				+ *(opcional según el nivel de los estudiantes)* Mover la ventana haciendo clic en la barra azul de la parte superior.
				+ *(opcional según el nivel de los estudiantes)* Cambiar el tamaño de la ventana arrastrando los lados del marco.
* (40) Ratoneando

Los estudiantes abrirán la ventana en que *Ratoneando* ya esté cargada. Tendrán tiempo para practicar usando el ratón.

**(5)** *Conclusión*

* Repasar el folleto. Darles ejemplos de otros recursos o clases.
* ¿Hay más preguntas? ¿Comentarios?
* Recordarles que practiquen. Sugerirles que hagan la hoja de ejercicios.
* Perdirles que hagan la encuesta.