



FORMATO DE PLANEACIÓN

Estrategia didáctica

DATOS GENERALES

Nombre del participante	Song Laguna Eric Alejandro
Asignatura	Taller de computo
Año o semestre en que imparte	1ero
Horas clase a la semana	4 horas
Unidad	Unidad 2: Hardware y software
Aprendizajes	Generaciones de computadoras: Explica la evolución del hardware y software de la computadora
Problemática que se abordará a través del problema.	Se dará a conocer los diferentes componentes que tiene una computadora y como estos interactúan en su funcionamiento.
Justificación. (porque considera que el programa en Python o Julia puede apoyar al alumno a entender o lograr el aprendizaje)	<i>El programa de Python es un lenguaje sencillo de aprendizaje el cual dará un primer acercamiento a lo que es la programación.</i>



Producto esperado (Después de haber explicado, haber realizado alguna actividad guiada y/o dejar una actividad extra clase, ¿Qué evidencia tiene que entregar para ser evaluada?)	<p>Los alumnos y alumnas entregaran un mapa donde se vean los diferentes componentes de una PC y su respectivo funcionamiento.</p> <p>También los alumnos y las alumnas entregaran un pseudocódigo de un programa en Python sencillo que haga una operación matemática.</p> <p>Después interactuaran con un programa hecho en Python que identifica los componentes.</p> <p>Por ultimo los alumnos y las alumnas, crearan un pseudocódigo que haga uso de uno de los periféricos de la computadora (cámaras, puertos USB, teclado, etc..), esto para mostrar como pueden interactuar a través de los códigos hechos por uno mismo.</p>
Recursos materiales /Herramientas TIC	<ul style="list-style-type: none">• Computadora o laptop,• Software: simuladores, IDE (Entorno de desarrollo integrado) www.replit.com,• Conexión a internet,• Plataforma educativa: Moodle, Teams, Classroom, etc)• Videoprojector,• Pizarrón,• Plumigis• Película o video• Lista de cotejo para evaluar el desarrollo del proyecto, a manera de cronograma, para apoyar en el seguimiento del mismo.
Tiempos de realización.	Dos horas en clase y Dos horas fuera del aula.



Secuencia didáctica



Presentación del problema a resolver

El alumno observara la evolución de la computadora y como esta afecta su entorno, además de identificar como el lenguaje de programación en Python puede ser una herramienta con la cual puede crear diferentes programas con ejemplos y el apoyo del docente.



Inicio de la Sesión

1. El **docente junto con los alumnos** realizará un repaso de los conocimientos previos.
2. El **docente realizara una explicación** sobre como los lenguajes de programación son una parte esencial del nuestro día a día y como este se integra a diferentes dispositivos que usamos a diario.
3. **Los alumnos y alumnas de manera individual** describirán el hardware de acuerdo con su función y características.



Desarrollo de la sesión

4. **Los alumnos y alumnas en equipo** investigaran las características de los distintos sistemas operativos, así como algunos comandos y operaciones comunes.
5. **Los alumnos y alumnas en equipo** explicaran las características de propiedad, distribución y libertad de uso del software.
6. **Se preparará un debate sobre los siguientes temas:** riesgos en el uso de software y daños en la salud por el uso de hardware.
7. **Los alumnos y alumnas** realizaran un diagrama que identifique los riesgos del uso de software y explica los daños que con lleva el hardware.
8. **Los alumnos y las alumnas** interactuaran con un programa que identifique objetos hecho en Python.



Secuencia didáctica



Cierre de la sesión

9. **Los alumnos y alumnas en equipo** sacaran sus conclusiones sobre el cómo tener buenas prácticas tanto en el uso del software como el del hardware.



Evaluación

- 1.-Lista de cotejo para “Conocimientos”
2.-Lista de cotejo para “Usos y libertades”
3.-Lista de cotejo para “Conclusiones”



Evaluación

1.-Lista de cotejo para “Conocimientos”

	SI	NO
La alumna y el alumno tiene noción sobre lo que es un lenguaje de programación y los componentes de la computadora.		
El alumno y la alumna identifica las distintas situaciones donde la tecnología se ha convertido en parte de la vida diaria.		
La alumna y el alumno identifica cual es el funcionamiento de cada parte interna y externa de la computadora.		
2.-Lista de cotejo para “Usos y libertades”	SI	NO
La alumna y el alumno identifican a que se refiere un software de uso libre.		



Secuencia didáctica

El alumno y la alumna saben cuáles son los riesgos de un uso inadecuado tanto del software como del hardware		
El alumno y la alumna saben cuáles son los beneficios de un buen uso tanto del software como del hardware		


3.-Lista de cotejo para "Conclusiones"	SI	NO
La alumna y el alumno pudieron debatir para llegar a un acuerdo sobre el uso del hardware y software		
El alumno y la alumna comprenden las diferentes formas en que los lenguajes de programación pueden ser usados.		
El alumno y la alumna tienen una mejor noción sobre su entorno al usar tecnologías		



Referencias

El tutorial de Python. (s. f.). Python documentation. <https://docs.python.org/es/3/tutorial/>

Tutorial de Python en español - Primeros pasos con Python. (2021, 17 enero). J2LOGO. <https://j2logo.com/python/tutorial/>

Jonás. (2021, 1 junio). *Partes de una computadora: ¿cuáles son sus componentes?*  Superprof MX - El blog de Superprof México. <https://www.superprof.mx/blog/partes-pc/>

Valero, C. (2023, 9 mayo). *Cómo saber qué hardware lleva tu ordenador: herramientas y opciones.* ADSLZone. <https://www.adslzone.net/reportajes/tecnologia/detectar-componentes-hardware-pc/>

Fernández, Y. (2018). *33 comandos básicos para dar tus primeros pasos en la consola de Windows (CMD).* Xataka. <https://www.xataka.com/basics/comandos-basicos-para-dar-tus-primeros-pasos-consola-windows-cmd>