

GUIA DOCENTE IMPRIMIBLE

Sistemas Operativos y Software de Aplicaciones (SOSA)

Curso: 1er año

Ciclo lectivo: 2026

Carga horaria: 2 hs semanales

Formato: Taller

Articulacion: Educacion Tecnologica 1er año

Indice

Plan anual

Proyecto anual para supervisión

Secuencias por unidad

Planificaciones de clases (01 a 36)

Evaluación (listas, instrumentos y rubricas)

Estrategias sin notebook

Recursos

Plan anual 2026 - SOSA 1er año

Datos generales

Espacio: Sistemas Operativos y Software de Aplicacion

Curso: 1er año (orientacion Informatica)

Carga horaria: 2 hs semanales

Formato: Taller

Articulacion prioritaria: Tecnologia 1er año

Objetivos del año

Reconocer componentes fisicos y logicos de un sistema informatico.

Comprender como se representa y organiza la informacion digital.

Usar el sistema operativo para resolver tareas escolares basicas.

Aplicar software de aplicacion para producir contenidos simples.

Desarrollar habitos de cuidado, seguridad digital y trabajo colaborativo.

Ejes y calendario tentativo (36 semanas)

| Semanas | Eje / Unidad | Saberes centrales | Producto o evidencia |

|---|---|---|---|

| 1-4 | U0 Diagnostico y acuerdos de taller | Normas, uso responsable, saberes previos, vocabulario base | Diagnostico inicial + acuerdos de aula |

| 5-10 | U1 La computadora como sistema | Hardware/software, entrada-salida, almacenamiento, CPU/memoria | Mapa conceptual + ficha tecnica de un equipo |

| 11-14 | U2 Representacion de la informacion | Bit/byte, binario basico, texto/codigos, tamano de archivos | Actividad guiada "mensaje secreto" + mini evaluacion |

| 15-22 | U3 Sistema operativo en accion | Arranque, interfaz, archivos/carpetas, rutas, busqueda, orden y guardado | Carpeta digital organizada + checklist de autonomia |

| 23-29 | U4 Software de aplicacion | Texto, presentacion, imagen basica, formatos y exportacion | Documento + presentacion breve por parejas |

| 30-34 | U5 Ciudadania y seguridad digital | Contrasenas, higiene digital, huella digital, ergonomia | Campana corta de buenas practicas |

| 35-36 | U6 Proyecto integrador y cierre | Integracion de saberes de todo el año | Proyecto final + autoevaluacion |

Articulacion con Tecnologia

U1: Sistema tecnologico (partes, funciones, insumos, procesos, salidas).

U3: Procedimientos tecnicos (secuencias, normas, organizacion del trabajo).

U5: Impacto social/ambiental de la tecnologia y uso responsable.

Proyecto final compatible con consignas de Tecnologia.

Estrategia con y sin notebook

Con notebook: exploracion guiada, practica por parejas, produccion digital.

Sin notebook: actividades unplugged, simulaciones, organizadores visuales, analisis de casos.

Regla de equivalencia: toda clase debe tener version A (con equipo) y version B (sin equipo).

Evaluacion

Formativa semanal: lista de cotejo (participacion, comprension, autonomia).

Sumativa por bloque: 1 evidencia corta por unidad.

Integracion final: rubrica de proyecto (tecnico, comunicacion, colaboracion, responsabilidad digital).

Recursos base

Material propio en `old/`.

Repositorio historico `SOSA` (actividades de ejes 1 y 3).

Material de apoyo en `material_complementario/`.

Proyecto anual 2026 - Sistemas Operativos y Software de Aplicacion (SOSA)

1. Datos institucionales

Espacio curricular: Sistemas Operativos y Software de Aplicacion

Curso: 1er año

Orientacion: Informatica

Formato: Taller

Carga horaria: 2 hs semanales

Ciclo lectivo: 2026

2. Fundamentacion

Este espacio propone iniciar a estudiantes de 11-12 años en la comprension y uso significativo de tecnologias digitales. Se prioriza un enfoque practico y situado, donde los saberes tecnicos se construyen mediante actividades de exploracion, produccion y resolucion de problemas concretos. La propuesta articula con Educacion Tecnologica, integrando mirada sobre sistemas, procesos, impacto social y practicas responsables.

3. Objetivos generales

Comprender el funcionamiento general de una computadora como sistema.

Reconocer componentes de hardware y software y sus funciones basicas.

Entender como se representa la informacion digital.

Desarrollar autonomia en uso de sistema operativo y organizacion de archivos.

Producir documentos y presentaciones escolares con herramientas digitales.

Aplicar practicas de ciudadania digital, seguridad y bienestar tecnologico.

4. Organizacion de contenidos

U0 (Semanas 1-4)

Diagnostico inicial, encuadre y acuerdos de taller.

U1 (Semanas 5-10)

La computadora como sistema: E-P-S, hardware, software, perifericos, CPU/memoria.

U2 (Semanas 11-14)

Representacion de la informacion: bit/byte, unidades, binario, codificacion de texto.

U3 (Semanas 15-22)

Sistema operativo en accion: arranque, interfaz, archivos/carpetas, busqueda y recuperacion.

U4 (Semanas 23-28)

Software de aplicacion: documentos, formatos, imagenes/tablas, presentaciones.

U5 (Semanas 29-34)

Ciudadania digital: huella digital, privacidad, contrasenas, convivencia, ergonomia.

U6 (Semanas 35-36)

Proyecto integrador final y cierre anual.

5. Estrategia metodologica

Enfoque de taller con secuencias breves y progresivas.

Alternancia de explicacion, practica guiada y produccion.

Trabajo individual, en parejas y en equipos.

Evaluacion formativa continua.

Equivalencia didactica con y sin notebook (version digital y unplugged).

6. Evaluacion

Formativa

Lista de cotejo semanal.

Evidencias por clase y por unidad.

Sumativa

Instrumentos de cierre U1, U2, U3, U4-U5 y U6.

Rubrica de proyecto final.

Criterios generales

Comprension conceptual.

Aplicacion practica.

Autonomia progresiva.

Trabajo colaborativo.

Uso responsable de tecnologia.

7. Articulacion con otros espacios

Con Educacion Tecnologica

Analisis de sistemas y procesos.

Relacion tecnologia-sociedad-ambiente.

Normas de seguridad e higiene.

Con Ingles aplicado (complementaria)

Vocabulario tecnico basico en interfaces y herramientas.

Lectura de palabras/etiquetas frecuentes en entorno digital.

8. Recursos

Materiales historicos del espacio (repositorio local y repo SOSA).

Cuadernillos y planificaciones complementarias.

Fichas impresas para escenarios sin notebook.

9. Inclusion y accesibilidad

Consignas escalonadas.

Andamiaje visual y organizadores graficos.

Opciones de produccion digital o analogica equivalente.

Retroalimentacion frecuente y recuperaciones focalizadas.

10. Cierre anual

El proyecto integrador final "Mi puesto digital seguro y organizado" permite evidenciar aprendizajes técnicos y actitudinales construidos durante el año, consolidando una base para la continuidad en 2do año.

Unidad 1 - Secuencia clase por clase (9 clases)

Duracion sugerida: clases de 2 hs

| Clase | Tema | Producto/Evidencia |
|-------------|--|--|
| --- --- --- | | |
| 02 | Modelo entrada-proceso-salida | Quiz breve + esquema E-P-S |
| 03 | Hardware y software | Mapa conceptual inicial |
| 04 | Entrada, salida y almacenamiento | Tabla comparativa |
| 05 | Historia y evolucion de las computadoras | Línea de tiempo |
| 06 | Partes internas: CPU, RAM, almacenamiento | Ficha técnica de componentes |
| 07 | Taller de perifericos y casos de uso | Resolución de caso por equipo |
| 08 | Integración de conceptos (hardware/software/E-P-S) | Poster o infografía |
| 09 | Laboratorio de resolución de problemas básicos | Checklist de autonomía |
| 10 | Evaluación de cierre U1 + recuperación guiada | Instrumento de evaluación + devolución |
| | | |

Criterio de avance: al menos 70 por ciento del curso resuelve adecuadamente la evidencia de cada clase.

Unidad 2 - Secuencia clase por clase (4 clases)

Duracion sugerida: clases de 2 hs

| Clase | Tema | Producto/Evidencia |

|---|---|---|

| 11 | Bit, byte y unidades de almacenamiento | Tabla de conversiones simples + ejemplos |

| 12 | Binario inicial (0 y 1) | Ejercicios de codificacion/decodificacion |

| 13 | Representacion de texto (ASCII/Unicode) | Mensaje secreto y tabla de caracteres |

| 14 | Integracion y evaluacion U2 | Evaluacion corta + recuperacion guiada |

Criterio de avance: comprension operativa de unidades digitales y representacion basica de informacion.

Unidad 3 - Secuencia clase por clase (8 clases)

Duracion sugerida: clases de 2 hs

| Clase | Tema | Producto/Evidencia |

|---|---|---|

| 15 | Que es un sistema operativo y para que sirve | Esquema de funciones del SO |

| 16 | Arranque del sistema y roles (firmware, SO, usuario) | Secuencia de inicio explicada |

| 17 | Interfaz de usuario: escritorio, ventanas, menu, barra | Checklist de navegacion basica |

| 18 | Archivos y carpetas: crear, renombrar, mover, copiar | Estructura de carpetas organizada |

| 19 | Tipos de archivos y extensiones comunes | Tabla de extensiones y usos |

| 20 | Busqueda, orden, papelera y recuperacion | Resolucion de casos de organizacion |

| 21 | Taller integrado de autonomia digital | Desafio practico por estaciones |

| 22 | Evaluacion y cierre U3 + recuperacion guiada | Instrumento U3 + devolucion |

Foco de unidad: desarrollar autonomia basica y habitos de orden digital.

Unidad 4 y 5 - Secuencia clase por clase (12 clases)

Duracion sugerida: clases de 2 hs

| Clase | Tema | Producto/Evidencia |

|---|---|---|

| 23 | Procesador de texto I: estructura basica | Documento breve con titulo y parrafos |

| 24 | Procesador de texto II: formato y revision | Documento mejorado con formato |

| 25 | Imagenes y tablas simples en documentos | Ficha informativa con imagen/tabla |

| 26 | Presentaciones I: diseno de diapositivas | Borrador de 3 diapositivas |

| 27 | Presentaciones II: exposicion breve | Presentacion oral corta |

| 28 | Proyecto de aplicacion integrado | Documento + presentacion en parejas |

| 29 | Ciudadania digital I: identidad y huella | Afiche de buenas practicas |

| 30 | Ciudadania digital II: privacidad y contrasenas | Checklist de seguridad personal |

| 31 | Ciudadania digital III: convivencia en linea | Protocolo de convivencia digital |

| 32 | Ciudadania digital IV: ergonomia y bienestar | Plan personal de higiene digital |

| 33 | Taller integrador U4-U5 | Producto final de campana digital |

| 34 | Evaluacion y cierre U4-U5 | Instrumento + devolucion |

Foco: producir contenidos escolares digitales y sostener practicas responsables de uso tecnologico.

Unidad 6 - Secuencia final (2 clases)

Duracion sugerida: clases de 2 hs

| Clase | Tema | Producto/Evidencia |
|-------------|---|--------------------------------|
| --- --- --- | | |
| 35 | Proyecto integrador final: produccion | Producto final en equipo |
| 36 | Presentacion, evaluacion y cierre anual | Exposicion + auto/coevaluacion |

Proyecto sugerido: "Mi puesto digital seguro y organizado".

Clase 01 - Diagnostico inicial y encuadre

Duracion: 2 hs

Unidad: U0

Objetivo

Relevar saberes previos y acordar normas de trabajo del taller.

Inicio (15 min)

Presentacion del espacio y dinamica anual.

Pregunta disparadora: "Que hace una computadora?"

Desarrollo (70 min)

Actividad diagnostica individual (conceptos basicos).

Puesta en comun guiada.

Construccion de acuerdos de aula (uso de equipo, tiempos, roles).

Cierre (20 min)

Ticket de salida: 3 cosas que se, 2 dudas, 1 expectativa.

Con notebook

Formulario digital corto + nube de palabras.

Sin notebook

Ficha en papel + cartelera de acuerdos.

Evidencia

Diagnostico completo y acuerdos firmados por el curso.

Clase 02 - Que es una computadora

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Comprender la computadora como sistema de entrada-proceso-salida.

Inicio (10 min)

Recupero de clase anterior.

Video corto o relato guiado.

Desarrollo (75 min)

Explicacion breve del modelo E-P-S.

Actividad en grupos: clasificar ejemplos de entrada, proceso y salida.

Correccion colectiva.

Cierre (25 min)

Mini quiz de 5 preguntas.

Con notebook

Quiz digital + ejercicio interactivo.

Sin notebook

Tarjetas E-P-S impresas + quiz en papel.

Evidencia

Resolucion del quiz con al menos 60 por ciento de aciertos.

Clase 03 - Hardware y software

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Diferenciar hardware de software con ejemplos cotidianos.

Inicio (10 min)

Pregunta guia: "Se puede usar hardware sin software?"

Desarrollo (80 min)

Presentacion de componentes principales.

Juego de clasificacion: hardware, software o ambos.

Construccion de mapa conceptual por equipos.

Cierre (20 min)

Cada equipo comparte una conclusion.

Con notebook

Mapa conceptual digital.

Sin notebook

Mapa conceptual en afiche.

Evidencia

Mapa conceptual con categorias correctas y ejemplos propios.

Clase 04 - Dispositivos de entrada, salida y almacenamiento

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Identificar dispositivos de entrada, salida y almacenamiento y su funcion.

Inicio (10 min)

Repasso rapido con preguntas orales.

Desarrollo (80 min)

Estaciones de trabajo por tipo de dispositivo.

Caso practico: elegir perifericos para un aula y justificar.

Registro en tabla comparativa.

Cierre (20 min)

Autoevaluacion semaforo (verde/amarillo/rojo).

Con notebook

Tabla compartida y busqueda guiada de ejemplos.

Sin notebook

Tabla en papel + tarjetas ilustradas.

Evidencia

Tabla comparativa completa + justificacion del caso practico.

Clase 05 - Historia y evolucion de las computadoras

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Reconocer hitos basicos de la evolucion de las computadoras y relacionarlos con cambios en la vida cotidiana.

Inicio (15 min)

Pregunta disparadora: "Como imaginan una computadora de hace 70 anos?"

Desarrollo (70 min)

Presentacion breve de 5 hitos (mecanicas, valvulas, transistores, PC, dispositivos moviles).

Trabajo en equipos: ordenar tarjetas cronologicas y justificar.

Puesta en comun por grupos.

Cierre (25 min)

Línea de tiempo en carpeta con 5 hitos y 1 impacto social por hito.

Con notebook

Busqueda guiada de imagenes y armado digital de linea de tiempo.

Sin notebook

Tarjetas impresas + linea de tiempo en papel afiche.

Evidencia

Línea de tiempo completa y justificada.

Clase 06 - CPU, memoria y almacenamiento

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Distinguir funciones basicas de CPU, memoria RAM y almacenamiento persistente.

Inicio (10 min)

Recupero rapido de conceptos de clase 04.

Desarrollo (80 min)

Explicacion comparativa con analogias simples.

Actividad: "quien hace que" (emparejar funcion con componente).

Analisis de un equipo real o imagen etiquetada.

Cierre (20 min)

Mini actividad individual de opcion multiple (6 items).

Con notebook

Simulador o recursos visuales interactivos.

Sin notebook

Laminas impresas y fichas de emparejamiento.

Evidencia

Ficha "quien hace que" + mini actividad individual.

Clase 07 - Taller de perifericos por escenarios

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Seleccionar perifericos adecuados segun una necesidad concreta de uso.

Inicio (10 min)

Recordatorio: entrada, salida y almacenamiento.

Desarrollo (80 min)

Grupos resuelven 3 escenarios:

Aula escolar.

Cabina de radio escolar.

Puesto administrativo.

Deben elegir perifericos y justificar por que.

Cierre (20 min)

Exposicion breve de cada equipo (2 min).

Con notebook

Busqueda de modelos reales y costos aproximados.

Sin notebook

Catalogo impreso simulado de perifericos.

Evidencia

Resolucion escrita de escenarios + justificacion oral.

Clase 08 - Integracion de conceptos U1

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Integrar en una misma produccion los conceptos: computadora, E-P-S, hardware, software y componentes.

Inicio (10 min)

Juego de repaso rapido (preguntas de respuesta corta).

Desarrollo (80 min)

Produccion por equipos: poster/infografia "Asi funciona una computadora".

Debe incluir: definicion, esquema E-P-S, componentes y ejemplos.

Cierre (20 min)

Galeria de trabajos y retroalimentacion entre pares.

Con notebook

Infografia digital simple.

Sin notebook

Poster en papel afiche.

Evidencia

Poster/infografia con todos los elementos obligatorios.

Clase 09 - Laboratorio de problemas basicos

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Aplicar conceptos de U1 para resolver problemas tecnicos escolares sencillos.

Inicio (10 min)

Presentacion de 4 problemas frecuentes (no enciende, no se escucha, no guarda, no reconoce teclado).

Desarrollo (80 min)

Rueda de casos: cada equipo recibe 2 casos y propone pasos de verificacion.

Se trabaja con protocolo: observar -> hipotetizar -> probar -> registrar.

Cierre (20 min)

Puesta en comun del protocolo usado y aprendizajes.

Con notebook

Simulacion sobre equipo real o checklist digital.

Sin notebook

Resolucion de casos en fichas + role play tecnico-usuario.

Evidencia

Checklist de resolucion de casos completado.

Clase 10 - Evaluacion y cierre de Unidad 1

Duracion: 2 hs

Unidad: U1

Objetivo

Valorar la comprension alcanzada en los contenidos centrales de la unidad.

Inicio (10 min)

Presentacion de criterios e instrumentos.

Desarrollo (70 min)

Evaluacion escrita corta:

6 items de opcion multiple.

2 consignas de clasificacion.

1 consigna de desarrollo breve.

Actividad de recuperacion inmediata para quienes terminan antes.

Cierre (40 min)

Autoevaluacion semaforo + devolucion general docente.

Registro de pendientes para recuperacion focalizada.

Con notebook

Evaluacion digital autocorregible + una consigna abierta.

Sin notebook

Evaluacion en papel con mismo nivel de exigencia.

Evidencia

Instrumento resuelto y plan de mejora individual.

Clase 11 - Cuanto pesa la informacion

Duracion: 2 hs

Unidad: U2

Objetivo

Comprender las unidades de almacenamiento (bit, byte, KB, MB, GB) y aplicarlas a ejemplos cotidianos.

Inicio (15 min)

Pregunta disparadora: "Por que una foto pesa mas que un texto?"

Desarrollo (70 min)

Explicacion guiada: bit vs byte, escalas basicas.

Actividad por parejas: completar tabla de equivalencias simplificada.

Ejercicio de aplicacion: estimar tamano de archivos comunes.

Cierre (25 min)

Puesta en comun + correccion de errores frecuentes.

Con notebook

Hoja de calculo o formulario autocorregible.

Sin notebook

Ficha impresa con tabla y casos.

Evidencia

Tabla completa + 3 estimaciones justificadas.

Clase 12 - Contamos con ceros y unos

Duracion: 2 hs

Unidad: U2

Objetivo

Introducir el sistema binario y su uso para representar informacion digital.

Inicio (10 min)

Repaso de clase 11.

Desarrollo (80 min)

Explicacion del sistema binario (base 2) con ejemplos pequenos.

Actividad escalonada:

Contar en binario del 0 al 7.

Convertir 4 numeros simples decimal-binario.

Decodificar secuencias cortas.

Trabajo en equipos con apoyo docente.

Cierre (20 min)

Mini desafio rapido de 5 conversiones.

Con notebook

Simulador binario o actividad interactiva.

Sin notebook

Tarjetas de 0 y 1 + tablero en papel.

Evidencia

Desafio de conversiones resuelto.

Clase 13 - Representamos texto (ASCII y Unicode)

Duracion: 2 hs

Unidad: U2

Objetivo

Comprender que letras y simbolos se codifican numericamente (ASCII/Unicode) y aplicar esa idea en una actividad de mensaje secreto.

Inicio (10 min)

Ejemplo: mostrar una secuencia binaria y preguntar que podria representar.

Desarrollo (80 min)

Explicacion simple de codificacion de caracteres.

Actividad principal: codificar y decodificar palabras cortas con tabla simplificada.

Discusion: por que Unicode es necesario para acentos, emojis y otros alfabetos.

Cierre (20 min)

Cada equipo comparte un mensaje codificado para otro equipo.

Con notebook

Consulta de tabla ASCII/Unicode y actividad digital.

Sin notebook

Tabla impresa de referencia + mensajes en papel.

Evidencia

Mensaje secreto codificado y decodificado correctamente.

Clase 14 - Integracion y evaluacion Unidad 2

Duracion: 2 hs

Unidad: U2

Objetivo

Integrar los contenidos de U2 y verificar comprension individual.

Inicio (10 min)

Recordatorio de criterios de evaluacion.

Desarrollo (70 min)

Evaluacion escrita corta:

4 items de opcion multiple.

3 ejercicios de unidades y conversion.

1 consigna de codificacion de texto.

Recuperacion guiada para quienes finalicen rapido.

Cierre (40 min)

Autoevaluacion + devolucion general.

Registro de estudiantes para apoyo focalizado.

Con notebook

Evaluacion combinada digital + consigna abierta.

Sin notebook

Evaluacion en papel equivalente.

Evidencia

Instrumento de evaluacion resuelto + plan de mejora.

Clase 15 - Que es un sistema operativo

Duracion: 2 hs

Unidad: U3

Objetivo

Comprender que el sistema operativo coordina hardware, software y usuario.

Inicio (10 min)

Recupero de contenidos de U1 y U2.

Desarrollo (80 min)

Explicacion guiada de funciones del SO.

Analogias (director de orquesta, administrador de recursos).

Actividad: clasificar acciones que realiza el SO vs aplicaciones.

Cierre (20 min)

Esquema individual: 3 funciones del SO con ejemplo.

Con notebook

Exploracion de configuraciones basicas del sistema.

Sin notebook

Fichas de situaciones y clasificacion en papel.

Evidencia

Esquema de funciones del SO correcto.

Clase 16 - Proceso de arranque

Duracion: 2 hs

Unidad: U3

Objetivo

Describir de forma simple el proceso de arranque y reconocer sus etapas.

Inicio (10 min)

Pregunta: "Que pasa desde que presionamos encendido hasta poder usar la compu?"

Desarrollo (80 min)

Secuencia explicada: encendido -> firmware -> carga del SO -> inicio de sesion.

Actividad grupal: ordenar tarjetas de etapas del arranque.

Analisis de errores frecuentes (ejemplo: no inicia, tarda mucho).

Cierre (20 min)

Cada equipo explica la secuencia en 4 pasos.

Con notebook

Observacion real de inicio y registro de tiempos.

Sin notebook

Simulacion con tarjetas y roles.

Evidencia

Secuencia de arranque ordenada y justificada.

Clase 17 - Interfaz de usuario y navegacion

Duracion: 2 hs

Unidad: U3

Objetivo

Utilizar con autonomia basica los elementos de la interfaz de usuario.

Inicio (10 min)

Repaso oral del arranque.

Desarrollo (80 min)

Recorrido por escritorio, menu, ventanas, barra de tareas.

Tareas guiadas: abrir/cerrar, minimizar/maximizar, cambiar entre ventanas.

Trabajo por parejas con checklist de acciones.

Cierre (20 min)

Autoevaluacion de autonomia (escala 1 a 5).

Con notebook

Practica directa sobre sistema real.

Sin notebook

Maqueta de interfaz en papel + simulacion de comandos.

Evidencia

Checklist de navegacion completado.

Clase 18 - Gestión de archivos y carpetas I

Duración: 2 hs

Unidad: U3

Objetivo

Crear y organizar archivos y carpetas con criterios acordados.

Inicio (10 min)

Pregunta: "Como ordenamos una carpeta para no perder archivos?"

Desarrollo (80 min)

Demostración: crear, renombrar, mover, copiar.

Actividad central: construir estructura de carpetas para materias.

Revisión entre pares con lista de cotejo.

Cierre (20 min)

Ajustes finales y registro de buenas prácticas.

Con notebook

Gestión real en explorador de archivos.

Sin notebook

Árbol de carpetas en fichas y sobres etiquetados.

Evidencia

Estructura de carpetas consistente.

Clase 19 - Tipos de archivos y extensiones

Duracion: 2 hs

Unidad: U3

Objetivo

Reconocer tipos de archivo frecuentes y su extension.

Inicio (10 min)

Disparador: "Que diferencia hay entre .docx, .pdf, .jpg, .mp3?"

Desarrollo (80 min)

Explicacion de extension y programa asociado.

Actividad: emparejar extension con tipo de contenido y uso.

Caso practico: elegir formato adecuado para una tarea escolar.

Cierre (20 min)

Puesta en comun + cuadro resumen.

Con notebook

Exploracion de propiedades de archivos.

Sin notebook

Tarjetas de extensiones y usos en papel.

Evidencia

Tabla de extensiones completa y bien clasificada.

Clase 20 - Busqueda, orden y recuperacion

Duracion: 2 hs

Unidad: U3

Objetivo

Aplicar estrategias de busqueda y recuperacion basica de archivos.

Inicio (10 min)

Repaso de criterios de nombrado.

Desarrollo (80 min)

Practica: buscar por nombre y tipo, ordenar por fecha/tamano.

Uso de papelera: eliminar y restaurar.

Resolucion de casos: "No encuentro un archivo".

Cierre (20 min)

Checklist de pasos para no perder archivos.

Con notebook

Desafio guiado en explorador real.

Sin notebook

Casos en papel + simulacion de rutas y busquedas.

Evidencia

Resolucion correcta de casos de busqueda.

Clase 21 - Taller integrado de autonomia digital

Duracion: 2 hs

Unidad: U3

Objetivo

Integrar habilidades de interfaz y gestion de archivos en una situacion completa.

Inicio (10 min)

Presentacion de desafio por estaciones.

Desarrollo (80 min)

Estacion 1: abrir y organizar archivos.

Estacion 2: renombrar y clasificar por extension.

Estacion 3: buscar y recuperar.

Rota de equipos cada 20 min.

Cierre (20 min)

Retroalimentacion por desempeno y estrategias.

Con notebook

Estaciones sobre carpetas reales preparadas por docente.

Sin notebook

Estaciones con sobres, tarjetas y casos impresos.

Evidencia

Planilla de desempeno por estacion.

Clase 22 - Evaluacion y cierre Unidad 3

Duracion: 2 hs

Unidad: U3

Objetivo

Verificar el dominio basico de uso del sistema operativo y organizacion digital.

Inicio (10 min)

Presentacion de instrumento y criterios.

Desarrollo (70 min)

Evaluacion mixta:

Parte teorica breve (funciones del SO, extensiones, interfaz).

Parte practica (organizar una carpeta, buscar archivo, restaurar).

Recuperacion guiada para cierre de pendientes.

Cierre (40 min)

Autoevaluacion, devolucion general y acuerdos de mejora.

Con notebook

Parte practica en entorno real.

Sin notebook

Parte practica simulada con material fisico equivalente.

Evidencia

Instrumento U3 resuelto + registro de logros.

Clase 23 - Procesador de texto I

Duracion: 2 hs

Unidad: U4

Objetivo

Crear un documento simple con estructura basica (titulo, subtítulo y párrafos).

Inicio (10 min)

Recupero de organización de archivos (U3).

Desarrollo (80 min)

Demostración: abrir procesador, crear/guardar archivo.

Actividad guiada: redactar texto breve sobre "mi uso de la tecnología".

Revisión de estructura mínima.

Cierre (20 min)

Guardado correcto en carpeta acordada.

Con notebook

Producción digital individual.

Sin notebook

Borrador en papel con plantilla equivalente.

Evidencia

Documento con estructura mínima completa.

Clase 24 - Procesador de texto II

Duracion: 2 hs

Unidad: U4

Objetivo

Aplicar formato basico (tipo de letra, tamano, alineacion, negrita, listas) y revision.

Inicio (10 min)

Lectura de criterios de presentacion.

Desarrollo (80 min)

Taller de mejora de documento de clase 23.

Insercion de listas y resaltado de ideas clave.

Revision entre pares con lista de cotejo.

Cierre (20 min)

Version 2 del documento guardada correctamente.

Con notebook

Edicion directa del documento.

Sin notebook

Edicion sobre copia impresa con marcas de correccion.

Evidencia

Documento revisado con al menos 4 criterios de formato.

Clase 25 - Imagenes y tablas simples

Duracion: 2 hs

Unidad: U4

Objetivo

Integrar imagen y tabla simple en un documento escolar.

Inicio (10 min)

Repaso de formato y guardado.

Desarrollo (80 min)

Explicacion de insercion de imagen, ajuste basico y fuente.

Creacion de tabla de 3x3 con datos de ejemplo.

Actividad: ficha informativa de un dispositivo tecnologico.

Cierre (20 min)

Control de legibilidad y orden visual.

Con notebook

Produccion digital con imagenes libres.

Sin notebook

Maqueta en papel de disposicion de contenido.

Evidencia

Ficha informativa con texto, imagen y tabla.

Clase 26 - Presentaciones I

Duracion: 2 hs

Unidad: U4

Objetivo

Planificar una presentacion breve de 3 diapositivas con estructura clara.

Inicio (10 min)

Ejemplos de buenas y malas diapositivas.

Desarrollo (80 min)

Estructura sugerida: portada, contenido, cierre.

Produccion por parejas sobre tema visto en SOSA.

Revision de claridad visual y cantidad de texto.

Cierre (20 min)

Guardado y preparacion para exponer.

Con notebook

Creacion de diapositivas digital.

Sin notebook

Storyboard en papel (plantilla de diapositivas).

Evidencia

Borrador funcional de 3 diapositivas.

Clase 27 - Presentaciones II

Duracion: 2 hs

Unidad: U4

Objetivo

Exponer oralmente una presentacion breve con apoyo visual.

Inicio (10 min)

Recordatorio de pautas de exposicion.

Desarrollo (80 min)

Exposiciones por parejas (3 minutos cada una).

Coevaluacion simple: claridad, voz, uso de diapositivas.

Cierre (20 min)

Devolucion docente y mejoras para version final.

Con notebook

Exposicion digital proyectada.

Sin notebook

Exposicion con afiche/storyboard.

Evidencia

Presentacion oral + planilla de coevaluacion.

Clase 28 - Proyecto de aplicacion integrado

Duracion: 2 hs

Unidad: U4

Objetivo

Integrar herramientas de texto y presentacion en un mini proyecto.

Inicio (10 min)

Presentacion de consigna de integracion.

Desarrollo (80 min)

Equipos de 2: documento breve + 3 diapositivas sobre un tema de SOSA.

Ronda de consulta docente.

Cierre (20 min)

Entrega del proyecto y autoevaluacion rapida.

Con notebook

Produccion completa digital.

Sin notebook

Documento maquetado en papel + guion de presentacion.

Evidencia

Producto integrado entregado.

Clase 29 - Ciudadanía digital I

Duración: 2 hs

Unidad: U5

Objetivo

Reflexionar sobre identidad y huella digital.

Inicio (15 min)

Caso disparador: "Qué información personal publicamos sin pensar?"

Desarrollo (70 min)

Debate guiado sobre huella digital.

Actividad en grupos: "Si publico esto, qué puede pasar?".

Producción de afiche de recomendaciones.

Cierre (25 min)

Puesta en común y acuerdos del curso.

Con notebook

Afiche digital colaborativo.

Sin notebook

Afiche en cartulina.

Evidencia

Afiche con al menos 5 recomendaciones.

Clase 30 - Ciudadanía digital II

Duración: 2 hs

Unidad: U5

Objetivo

Aplicar criterios para construir contraseñas seguras y proteger privacidad.

Inicio (10 min)

Pregunta: "Qué hace segura a una contraseña?"

Desarrollo (80 min)

Criterios de seguridad (longitud, combinación, no reutilizar).

Actividad: evaluar contraseñas ejemplo (sin usar reales).

Checklist personal de seguridad digital.

Cierre (20 min)

Compromisos individuales de mejora.

Con notebook

Simulación guiada de gestor de contraseñas (conceptual).

Sin notebook

Fichas de análisis de casos.

Evidencia

Checklist de seguridad personal completo.

Clase 31 - Ciudadanía digital III

Duración: 2 hs

Unidad: U5

Objetivo

Desarrollar pautas de convivencia en entornos digitales.

Inicio (10 min)

Presentación de situaciones de conflicto en línea.

Desarrollo (80 min)

Role play: mensajes agresivos, exclusión, reenvío sin permiso.

Ánalisis de consecuencias y alternativas.

Redacción de protocolo de convivencia digital del curso.

Cierre (20 min)

Firma simbólica del protocolo.

Con notebook

Documento colaborativo del protocolo.

Sin notebook

Protocolo en afiche y acta de curso.

Evidencia

Protocolo de convivencia digital consensuado.

Clase 32 - Ciudadanía digital IV

Duración: 2 hs

Unidad: U5

Objetivo

Incorporar hábitos de ergonomía y bienestar digital.

Inicio (10 min)

Autoobservación de postura y tiempo de pantalla.

Desarrollo (80 min)

Principios básicos: postura, pausas activas, distancia visual.

Actividad: plan personal de higiene digital semanal.

Micro práctica de pausas activas.

Cierre (20 min)

Compartir 2 compromisos personales.

Con notebook

Registro digital de hábitos.

Sin notebook

Planilla en papel.

Evidencia

Plan personal de higiene digital.

Clase 33 - Taller integrador U4-U5

Duracion: 2 hs

Unidad: U4-U5

Objetivo

Integrar produccion digital y ciudadania en una campana breve.

Inicio (10 min)

Presentacion de consigna: "Uso responsable de la tecnologia en 1er año".

Desarrollo (80 min)

Equipos producen:

1 documento de recomendaciones.

1 presentacion breve de difusion.

Ajustes finales con devolucion docente.

Cierre (20 min)

Ensayo de presentacion final.

Con notebook

Produccion digital completa.

Sin notebook

Documento + afiche + guion oral.

Evidencia

Producto final de campana listo para presentar.

Clase 34 - Evaluacion y cierre U4-U5

Duracion: 2 hs

Unidad: U4-U5

Objetivo

Valorar el uso de herramientas de aplicacion y el desarrollo de practicas de ciudadania digital.

Inicio (10 min)

Recordatorio de criterios de evaluacion.

Desarrollo (70 min)

Evaluacion mixta:

Parte tecnica (texto/presentacion).

Parte conceptual (ciudadania digital).

Parte aplicada (analisis de caso).

Recuperacion guiada.

Cierre (40 min)

Devolucion, autoevaluacion y acuerdos para proyecto final U6.

Con notebook

Evaluacion digital + entrega de productos.

Sin notebook

Evaluacion en papel + presentacion oral.

Evidencia

Instrumento U4-U5 resuelto y productos entregados.

Clase 35 - Proyecto integrador final (producción)

Duración: 2 hs

Unidad: U6

Objetivo

Integrar contenidos del año en un producto final aplicable al contexto escolar.

Inicio (10 min)

Recordatorio de requisitos del proyecto y rubrica.

Desarrollo (80 min)

Trabajo por equipos (2-3 estudiantes):

Organizar estructura de carpetas modelo.

Elaborar documento breve de buenas prácticas.

Preparar presentación corta (3 diapositivas).

Seguimiento docente por checklist.

Cierre (20 min)

Revisión de estado de avance por equipo.

Con notebook

Producción digital completa.

Sin notebook

Versión maquetada en papel + guion de exposición.

Evidencia

Borrador final listo para exponer.

Clase 36 - Presentacion final y cierre anual

Duracion: 2 hs

Unidad: U6

Objetivo

Comunicar el proyecto final y cerrar el recorrido anual con reflexion sobre aprendizajes.

Inicio (10 min)

Organizacion de orden de exposiciones y criterios.

Desarrollo (80 min)

Presentaciones por equipos (4 minutos cada una).

Evaluacion con rubrica docente + coevaluacion breve.

Registro de logros destacados.

Cierre (30 min)

Autoevaluacion anual individual.

Devolucion general del curso.

Cierre con acuerdos para continuidad en 2do año.

Con notebook

Exposicion con soporte digital.

Sin notebook

Exposicion con afiche/documento impreso.

Evidencia

Proyecto presentado y evaluado.

Instrumento de cierre anual - U6

Nombre y apellido: _____ Curso: _____ Fecha: _____

Parte A - Producto final (equipo)

Estructura de carpetas organizada.

Documento de buenas practicas.

Presentacion breve.

Parte B - Exposicion (individual)

Claridad al explicar.

Uso de vocabulario tecnico basico.

Respuesta a preguntas simples.

Parte C - Reflexion final

Que aprendi este año?

Que me resulto mas dificil?

Que objetivo me propongo para 2do año?

Calificacion sugerida

70 por ciento proyecto equipo.

20 por ciento desempeno individual en exposicion.

10 por ciento autoevaluacion reflexiva.

Instrumento de evaluacion - Unidad 1

Nombre y apellido: _____ Curso: _____ Fecha: _____

Parte A - Opcion multiple

Una computadora siempre realiza:

- A) Entrada -> Proceso -> Salida
- B) Salida -> Entrada -> Proceso
- C) Solo Proceso

Cual es software?

- A) Teclado
- B) Sistema operativo
- C) Monitor

Cual es dispositivo de salida?

- A) Microfono
- B) Camara
- C) Parlantes

La RAM se caracteriza por:

- A) Guardar informacion de forma permanente
- B) Ser memoria temporal
- C) Ser un periferico de salida

Cual pertenece al almacenamiento persistente?

- A) Disco
- B) RAM
- C) Cache de CPU

Cual opcion contiene solo hardware?

- A) Mouse, monitor, impresora
- B) Windows, navegador, teclado
- C) CPU, app de texto, RAM

Parte B - Clasificacion

Clasifica: teclado, sistema operativo, disco, parlantes, procesador de texto.

Completa una secuencia E-P-S con un ejemplo propio.

Parte C - Desarrollo breve

Explica con tus palabras la diferencia entre hardware y software y por que ambos son necesarios.

Criterio de aprobacion sugerido

60 por ciento o mas: aprobado.

Menor a 60 por ciento: recuperacion focalizada.

Instrumento de evaluacion - Unidad 2

Nombre y apellido: _____ Curso: _____ Fecha: _____

Parte A - Opcion multiple

Un byte equivale a:

- A) 2 bits
- B) 8 bits
- C) 16 bits

Que unidad es mayor?

- A) MB
- B) KB
- C) Byte

El sistema binario usa:

- A) Digitos del 0 al 9
- B) Solo 0 y 1
- C) Letras y numeros

ASCII y Unicode sirven para:

- A) Medir velocidad del procesador
- B) Codificar caracteres
- C) Ordenar carpetas

Parte B - Resolucion

Convierte a binario: 3, 5 y 8.

Ordena de menor a mayor: byte, KB, MB, bit.

Escribe un ejemplo real de archivo pequeno y uno grande.

Parte C - Codificacion

Usando la tabla simplificada, codifica una palabra de 4 letras.

Decodifica la siguiente secuencia (tabla provista por docente).

Criterio de aprobacion sugerido

60 por ciento o mas: aprobado.

Menor a 60 por ciento: recuperacion focalizada.

Instrumento de evaluacion - Unidad 3

Nombre y apellido: _____ Curso: _____ Fecha: _____

Parte A - Opcion multiple

El sistema operativo se encarga principalmente de:

- A) Solo mostrar videos
- B) Gestionar recursos y permitir usar aplicaciones
- C) Reemplazar al hardware

Cual es una accion propia de gestion de archivos?

- A) Crear carpeta
- B) Reiniciar modem
- C) Escribir en cuaderno

Una extension de documento de texto frecuente es:

- A) .jpg
- B) .mp3
- C) .docx

Si borraste un archivo por error, primero deberias revisar:

- A) Papelera
- B) BIOS
- C) Monitor

Parte B - Desarrollo corto

Explica en 4 pasos simples el proceso de arranque.

Describe dos buenas practicas para ordenar carpetas escolares.

Parte C - Practica

Organiza una estructura de carpetas dada por el docente.

Encuentra un archivo solicitado y registralo en la planilla.

Elimina y restaura un archivo segun consigna.

Criterio de aprobacion sugerido

60 por ciento o mas: aprobado.

Menor a 60 por ciento: recuperacion focalizada.

Instrumento de evaluacion - Unidad 4 y 5

Nombre y apellido: _____ Curso: _____ Fecha: _____

Parte A - Produccion (U4)

Crea un documento breve con:

Titulo y subtítulo.

Dos párrafos.

Una lista.

Una imagen o tabla.

Diseña 3 diapositivas sobre un tema de SOSA:

Portada.

Contenido principal.

Cierre con idea clave.

Parte B - Ciudadanía digital (U5)

Responde:

¿Qué es huella digital?

Menciona 3 criterios de contraseña segura.

Escribe 3 normas de convivencia digital.

Analiza un caso breve y propone una acción responsable.

Parte C - Autoevaluación

Puntuá tu desempeño técnico y de convivencia digital (1 a 5).

Criterio de aprobación sugerido

60 por ciento o más: aprobado.

Menor a 60 por ciento: recuperación focalizada.

Lista de cotejo formativa semanal - SOSA 1er año

Escala sugerida: Logrado (L) / En proceso (EP) / No logrado aun (NL)

| Criterio | L | EP | NL | Observaciones |
|------------------------------------|---|----|----|---------------|
| --- --- --- --- | | | | |
| Participa en actividades de taller | | | | |
| Usa vocabulario tecnico basico | | | | |
| Aplica consignas con autonomia | | | | |
| Trabaja colaborativamente | | | | |
| Cuida materiales/equipos | | | | |
| Registra el proceso en carpeta | | | | |

Rúbrica específica - Presentación final U6

Escala: 4 Sobresaliente / 3 Adecuado / 2 Básico / 1 Inicial

| Criterio | 4 | 3 | 2 | 1 |

|---|---|---|---|---|

| Producto técnico | Completo, claro y bien organizado | Completo con detalles menores | Parcial o poco ordenado | Incompleto |

| Comunicación oral | Muy clara y segura | Clara en general | Irregular | Confusa |

| Integración de saberes | Integra contenidos de todo el año | Integra la mayoría | Integra algunos | Integración mínima |

| Trabajo en equipo | Roles definidos y colaboración sostenida | Buena colaboración | Colaboración irregular | Escasa colaboración |

| Ciudadanía digital | Evidencia prácticas responsables consistentes | Evidencia prácticas adecuadas | Evidencia parcial | No evidencia prácticas |

Rubrica - Proyecto integrador final

Escala: 4 Sobresaliente / 3 Adecuado / 2 Basico / 1 Inicial

| Criterio | 4 | 3 | 2 | 1 |

|---|---|---|---|---|

| Organizacion digital | Estructura clara y consistente | Estructura correcta con minimos errores | Estructura incompleta | Desorden general |

| Uso de software | Usa herramientas con autonomia y criterio | Usa herramientas con apoyo puntual | Usa herramientas con ayuda frecuente | Presenta muchas dificultades |

| Comunicacion del trabajo | Explica con claridad y vocabulario adecuado | Explica correctamente la mayor parte | Explicacion parcial o confusa | No logra explicar proceso |

| Trabajo en equipo | Colabora y respeta roles siempre | Colabora en la mayor parte | Colabora de forma irregular | No sostiene trabajo colaborativo |

| Ciudadanía digital | Aplica buenas practicas de forma consistente | Aplica buenas practicas con recordatorios | Aplica pocas practicas | No aplica buenas practicas |

Banco rapido de alternativas sin notebook

Tipos de actividad

Simulacion de computadora humana (entrada-proceso-salida).

Tarjetas de hardware/software.

Mapa conceptual en afiche.

Casos de organizacion de carpetas en papel.

Mensajes secretos con codigos binarios simples.

Reglas de implementacion

Mantener mismo objetivo de aprendizaje de la clase original.

Cambiar herramienta, no cambiar el saber central.

Registrar evidencia en carpeta (foto, afiche, ficha o cuadro).

Fichas unplugged - Unidad 2

Actividad 1 - Tarjetas bit y byte

Cada grupo recibe tarjetas 0/1.

Deben formar patrones de 8 bits y asociar a un valor.

Actividad 2 - Escalera de unidades

Ordenar tarjetas: bit, byte, KB, MB, GB.

Agregar ejemplo real de cada unidad.

Actividad 3 - Mensaje secreto

Codificar una palabra con tabla simplificada.

Intercambiar con otro grupo para decodificar.

Actividad 4 - Mini reto final

5 consignas mezcladas de unidades, binario y texto.

Corrección entre pares con guía docente.

Fichas unplugged - Unidad 3

Actividad 1 - Cadena de arranque

Tarjetas por etapa: encendido, firmware, SO, usuario.

Ordenar y explicar función de cada una.

Actividad 2 - Maqueta de interfaz

Plantilla de escritorio con ventanas móviles.

Simular abrir, cerrar, minimizar y cambiar de aplicación.

Actividad 3 - Sistema de archivos físico

Sobres/carpetas etiquetadas por materia y fecha.

Practicar crear, mover, copiar y renombrar.

Actividad 4 - Busqueda y recuperacion

Casos impresos: "archivo perdido".

Aplicar protocolo: buscar, ordenar, recuperar.

Fichas unplugged - Unidad 4 y 5

U4 sin notebook

Plantilla de documento en papel (titulo, subtítulo, párrafos, lista).

Storyboard de 3 diapositivas para exposición.

Revisión entre pares con lista de cotejo.

U5 sin notebook

Casos de ciudadanía digital impresos.

Role play de convivencia digital.

Plan personal de higiene digital en ficha.

Afiche de recomendaciones para el curso.

Cierre

Campana final en formato afiche + exposición oral.

Recursos base sugeridos

Videos introductorios

Hardware y software: https://www.youtube.com/watch?v=_mMXzn4zoQA

Historia de la computadora: <https://www.youtube.com/watch?v=AyT-qtwwtJY>

Entrada y salida: <https://www.youtube.com/watch?v=T1abc6Qtzvw>

Almacenamiento: <https://www.youtube.com/watch?v=Qsunfh8DXD0>

Actividades para evaluacion rapida

Banco de preguntas tipo Mentimeter: ver `old/mentimeter.SOSA.txt`

Repositorio historico

<https://github.com/lolle-s/SOSA>

Recursos especificos - Unidad 2

Material base reutilizable

Repositorio historico SOSA:

`actividad-tablas-ascii-unicode.md`

`repaso-resumen.md`

`eje-3-SistemaOperativo/3_3_drivers-hardware.md` (para enlace conceptual posterior)

Recomendaciones de uso

Usar fragmentos de `actividad-tablas-ascii-unicode.md` en clase 13.

Usar tablas de `repaso-resumen.md` para clase 11.

Mantener version simplificada para 1er año en cada actividad.

Recursos específicos - Unidad 3

Reutilizables del repo histórico SOSA

`eje-3-SistemaOperativo/3-2_QueEsUnS.O..md`

`eje-3-SistemaOperativo/3_3_drivers-hardware.md`

`eje-3-SistemaOperativo/3_4_Presentación_canva_sistemas_operativos.md`

Enfoque sugerido

Simplificar vocabulario técnico para 1er año.

Priorizar tareas de uso real: interfaz y archivos.

Evaluación por desempeño observable, no solo definiciones.

Recursos específicos - Unidad 4 y 5

Recursos para U4

Plantillas de documentos y presentaciones.

Material histórico del repo SOSA (guía Canva).

Recursos para U5

Casos de ciudadanía digital (adaptados a 11-12 años).

Material complementario NTICx (uso responsable, seguridad, ergonomía).

Recomendaciones didácticas

Priorizar actividades cortas y concretas.

Evaluación proceso y producto.

Mantener versión equivalente con/sin notebook.