

GUIA DE ALUMNOS IMPRIMIBLE

Sistemas Operativos y Software de Aplicaciones (SOSA)

Curso: 1er año

Ciclo lectivo: 2026

Este cuadernillo organiza las actividades de todo el año.

Indice

Guia de inicio

Unidad 1

Unidad 2

Unidad 3

Unidad 4 y 5

Unidad 6 (cierre)

Guia de inicio para estudiantes (U1)

Que vamos a aprender

Que es una computadora y como funciona.

Cual es la diferencia entre hardware y software.

Para que sirven los dispositivos de entrada, salida y almacenamiento.

Actividad 1

Escribi 3 objetos de tu casa que tengan una computadora adentro.

Actividad 2

Clasifica estos ejemplos: teclado, parlantes, procesador de texto, camara, sistema operativo.

Si hoy no hay notebook

Hacemos la version en papel con tarjetas y mapa conceptual.

Autoevaluacion

Marca del 1 al 5:

Entendi la diferencia entre hardware y software.

Puedo dar ejemplos de entrada y salida.

Participe del trabajo en equipo.

Guia alumnos - Unidad 1 (clases 02 a 10)

Clase 02

Consigna: explica con tus palabras el modelo entrada-proceso-salida.

Producto: esquema E-P-S con 3 ejemplos.

Clase 03

Consigna: clasifica 10 ejemplos en hardware o software.

Producto: mapa conceptual simple.

Clase 04

Consigna: completa tabla de entrada/salida/almacenamiento.

Producto: tabla comparativa.

Clase 05

Consigna: ordena hitos historicos y agrega impacto social.

Producto: linea de tiempo.

Clase 06

Consigna: une componente y funcion (CPU, RAM, almacenamiento).

Producto: ficha tecnica.

Clase 07

Consigna: selecciona perifericos para 3 escenarios.

Producto: justificacion grupal.

Clase 08

Consigna: integra contenidos en poster o infografia.

Producto: produccion grupal.

Clase 09

Consigna: resuelve 2 casos tecnicos con protocolo.

Producto: checklist de pasos.

Clase 10

Consigna: evaluacion de cierre + autoevaluacion.

Producto: instrumento resuelto.

Autoevaluacion final U1

Marca del 1 al 5:

Puedo explicar que es una computadora.

Distingo hardware y software.

Identifico entrada, salida y almacenamiento.

Trabajo bien con mi equipo.

Guia alumnos - Unidad 2 (clases 11 a 14)

Que vamos a aprender

Como se mide la informacion digital.

Como funciona el sistema binario.

Como las letras y simbolos se representan con codigos.

Clase 11 - Unidades

Actividad: completa la tabla bit, byte, KB, MB, GB.

Aplicacion: estima el tamano de 1 foto, 1 audio y 1 video corto.

Clase 12 - Binario

Actividad: convierte numeros pequenos entre decimal y binario.

Desafio: explica por que solo usamos 0 y 1.

Clase 13 - ASCII/Unicode

Actividad: codifica tu nombre con tabla simplificada.

Desafio: crea un mensaje secreto y compartilo con otro equipo.

Clase 14 - Cierre U2

Evaluacion corta de unidad.

Correccion y plan de mejora.

Si no hay notebook

Todas las actividades se resuelven con fichas impresas, tarjetas y tablas de apoyo.

Autoevaluacion final U2

Marca del 1 al 5:

Entiendo la diferencia entre bit y byte.

Puedo resolver conversiones basicas.

Comprendo como se codifica texto.

Trabaje en equipo y participe activamente.

Guia alumnos - Unidad 3 (clases 15 a 22)

Que vamos a aprender

Que hace el sistema operativo.

Como usar la interfaz de forma autonoma.

Como organizar y recuperar archivos.

Clase 15

Actividad: explicar 3 funciones del sistema operativo.

Clase 16

Actividad: ordenar y explicar los pasos del arranque.

Clase 17

Actividad: completar checklist de uso de ventanas y menu.

Clase 18

Actividad: crear estructura de carpetas para materias.

Clase 19

Actividad: clasificar extensiones y elegir formatos adecuados.

Clase 20

Actividad: resolver casos de busqueda y recuperacion.

Clase 21

Actividad: desafio por estaciones de autonomia digital.

Clase 22

Actividad: evaluacion de cierre U3 + autoevaluacion.

Si no hay notebook

Se trabaja con simulaciones en papel, tarjetas, sobres y casos guiados.

Autoevaluacion final U3

Marca del 1 al 5:

Puedo explicar para que sirve el sistema operativo.

Manejo lo basico de la interfaz.

Organizo archivos y carpetas con criterio.

Puedo buscar y recuperar archivos.

Guia alumnos - Unidad 4 y 5 (clases 23 a 34)

Que vamos a aprender

Crear documentos y presentaciones escolares claras.

Comunicar ideas con apoyo digital.

Cuidarnos y cuidar a otros en entornos digitales.

Bloque U4 - Software de aplicacion

Clase 23: documento basico.

Clase 24: formato y revision.

Clase 25: imagenes y tablas.

Clase 26: presentaciones (diseno).

Clase 27: presentaciones (exposicion).

Clase 28: mini proyecto integrado.

Bloque U5 - Ciudadania digital

Clase 29: identidad y huella digital.

Clase 30: privacidad y contraseñas.

Clase 31: convivencia digital.

Clase 32: ergonomia y bienestar.

Clase 33: campana integrada.

Clase 34: evaluacion y cierre.

Si no hay notebook

Se trabaja con plantillas en papel, storyboards, afiches y casos.

Autoevaluacion final U4-U5

Marca del 1 al 5:

Puedo producir un documento ordenado.

Puedo armar y exponer una presentacion breve.

Aplico buenas practicas de seguridad digital.

Participo con respeto en entornos presenciales y digitales.

Guia alumnos - Unidad 6 (clases 35 y 36)

Proyecto final

Titulo sugerido: Mi puesto digital seguro y organizado

Que debe incluir el proyecto

Estructura de carpetas clara para materias.

Documento breve con 8 recomendaciones de uso responsable.

Presentacion oral de 3 a 4 minutos.

Clase 35

Produccion y ajuste del proyecto.

Ensayo de exposicion.

Clase 36

Exposicion final por equipos.

Autoevaluacion y cierre.

Autoevaluacion final del año

Marca del 1 al 5:

Comprendo como funciona una computadora.

Puedo organizar informacion digital.

Uso herramientas de aplicacion para comunicar ideas.

Aplico practicas de ciudadania digital.

Trabaje con responsabilidad y respeto.