



ACTIVIDAD 2

CONCEPTOS Y APLICACIONES BÁSICAS DE TECNOLOGÍA



En estos documentos se utilizarán de manera inclusiva términos como: el estudiante, el docente, el compañero u otras palabras equivalentes y sus respectivos plurales, es decir, con ellas, se hace referencia tanto a hombres como a mujeres.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
**CONCEPTOS Y APLICACIONES
 BÁSICAS DE TECNOLOGÍA**



Horas Pedagógicas

3 horas teóricas

3 horas prácticas



OBJETIVO DE APRENDIZAJE

OA 6 Utilizar los equipos y herramientas tecnológicas en la gestión administrativa, considerando un uso eficiente de la energía, de los materiales y los insumos.

OA Genérico

B - C - H



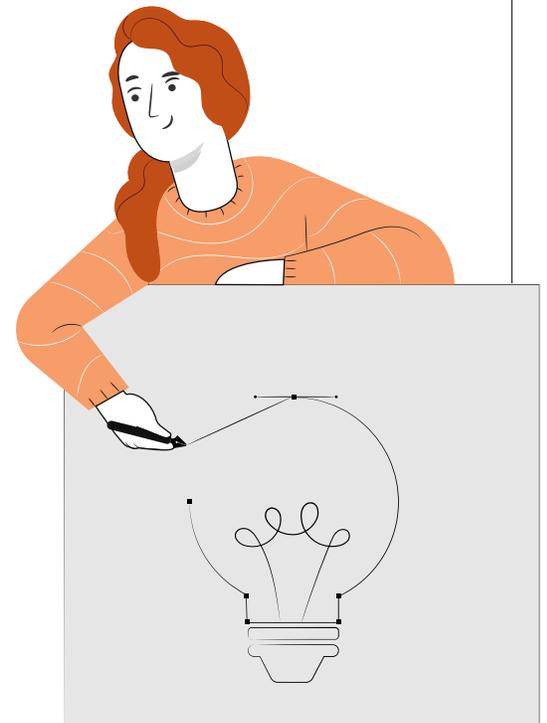
APRENDIZAJE ESPERADO

1. Utiliza equipos y herramientas tecnológicas existentes para el desarrollo de la gestión administrativa de acuerdo a estándares de eficiencia en el uso de materiales y de energía.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1.2. Resuelve problemas simples de los equipos tecnológicos que le corresponde usar, siguiendo las instrucciones del manual de los equipos.



CONCEPTOS Y APLICACIONES BÁSICAS DE TECNOLOGÍA

METODOLOGÍA SELECCIONADA

Resolución de Problemas/Ejercicio práctico.



COMPETENCIAS

Conocimientos: Equipos tecnológicos, dispositivos de salida y de entrada, navegador de internet, Modelo OSI.

Habilidades: Resolver problemas simples en equipos tecnológicos.

Actitudes: Analítico para identificar la problemática y proponer soluciones.

PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Docente:

1	Revisa ticket de salida de la actividad anterior con el fin de considerar dudas que puedan ser contestadas durante la ejecución de la actividad.
2	Revisa todos los recursos de la actividad, y en caso de ser necesario, realizar adecuaciones correspondientes.
3	Revisa Laboratorio y su capacidad de equipos para establecer si la actividad será individual o en parejas.
4	Organiza parejas de trabajo, en caso de ser necesario, utilizando técnicas de colaboración para generar equipos heterogéneos.
5	Disponibiliza presentación con material conceptual.
6	Disponibiliza guía/ actividad de trabajo y pauta de evaluación.

CONCEPTOS Y APLICACIONES BÁSICAS DE TECNOLOGÍA

Recursos:

- Acceso Internet
- Actividad Conocimientos Previos
- Presentación Conceptual
- Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- Actividad Práctica
- Pauta de Evaluación
- Infografía
- Ticket de Salida

EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Docente:

1	Presenta los aprendizajes, objetivos de la actividad y pauta de evaluación.
2	Inicia actividad de Conocimientos Previos en base a Conceptos revisados en actividad anterior.
3	Modera la reflexión a las respuestas de las interrogantes planteadas, guiando la conversación.
4	Realiza presentación PPT acerca de cómo funciona internet sobre los sistemas operativos. Además muestra un video “Modelo OSI Animación Español - Un resumen completo- Redes desde CERO hasta Avanzado” .
5	Plantea actividad ¿Cuánto hemos aprendido? respecto a la creación de carpetas.
6	Da paso a la actividad práctica, entregando guía de trabajo y pauta de evaluación.
7	Retroalimenta y guía a los estudiantes durante el desarrollo de la actividad, según pauta entregada.

CONCEPTOS Y APLICACIONES BÁSICAS DE TECNOLOGÍA

Estudiantes:

1	Reflexionan de manera individual y luego en plenario en base a interrogante planteada por el docente, junto con realizar actividad de conocimientos previos.
2	Revisan presentación conceptual.
3	Realiza la actividad práctica siguiendo las instrucciones y revisando pauta de evaluación. Anotan situaciones descritas en el a en el archivo “problemas comunes”, para los cuales deberán sugerir una solución. Apoyados en el video antes visto y la presentación realizadas por el o la docente.
4	Presenta sus propuestas, en base al trabajo realizado y entrega hoja de respuesta.

CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Docente:

1	Repasa los aciertos y desaciertos generados en la actividad, reforzando de forma positiva a todos los estudiantes.
2	Presenta actividad de cierre.
3	Invita a los estudiantes a realizar actividad de cierre para reforzar conceptos ya revisados en la actividad.
4	Retroalimenta las opiniones de los alumnos.
5	Finalmente presenta una infografía tipo resumen e invita al alumnado a responder una autoevaluación y ticket de salida asociados al desarrollo de la actividad.

CONCEPTOS Y APLICACIONES BÁSICAS DE TECNOLOGÍA

Estudiantes:

1	Reflexionan respecto a la interrogantes que se presentaron durante la actividad, para aclararlas con el docente.
2	Realizan actividad de cierre.
3	Responden autoevaluación y ticket de Salida de la actividad.

INSTRUMENTOS SELECCIONADOS



Lista de Cotejo

Permite evaluar si reconocen las principales problemas existentes en equipos tecnológicos, su resolución y el medio con el cual resuelven. Formato de acuerdo a lo solicitado en la actividad. Además se utiliza Autoevaluación y Ticket de salida, como instrumento de registro de evidencias individuales para finalizar la actividad.

RETROALIMENTACIÓN



La retroalimentación se realiza en varios momentos de la actividad, durante el desarrollo, la presentación de la actividad y al final a través de un listado completo de situaciones y soluciones, destacando aquellas que son más frecuentes. Finalmente se presentan un esquema tipo resumen y ticket de salida de la actividad.

RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

CONCEPTOS Y APLICACIONES BÁSICAS DE TECNOLOGÍA



RECURSOS

- 1 Acceso a Internet
- 2 Actividad Conocimientos Previos
- 3 Presentación Conceptual
- 4 Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- 5 Actividad Práctica
- 6 Pauta de Evaluación
- 7 Infografía
- 8 Ticket de Salida

AMBIENTE

Laboratorio con equipos tecnológicos con acceso a internet y proyector.

MATERIAL ADJUNTO

- 1 Actividad Conocimientos Previos
- 2 Presentación Conceptual
- 3 Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- 4 Actividad Práctica
- 5 Pauta de Evaluación
- 6 Infografía
- 7 Ticket de Salida

