



Unidad 1, Lección 1: ¿Qué es una computadora?

Normas Northstar	Objetivos/SWBAT
Conocimientos básicos de informática: 1. Distinguir entre los distintos tipos de dispositivos (tabletas, computadoras de sobremesa y portátiles). 2. Identificar hardware informático específico (unidad del sistema, monitor, impresora, teclado, ratón o Trackpad, puertos, pantalla táctil).	Puedo definir y describir oralmente y por escrito la finalidad del vocabulario que aparece en esta lección. Puedo enumerar (o identificar) los cuatro tipos principales de computadoras.
Marco de competencias de la Iniciativa de Equidad Digital de Seattle	Puedo nombrar oralmente las cuatro partes principales de cada tipo de computadora.
EF.5 Comprender mi computadora; comprender los componentes de la computadora y los periféricos; solución de problemas básicos; utilizar un sistema operativo	Puedo recordar los nombres de las partes principales de cada computadora y explicar oralmente la finalidad de cada parte y/o cuándo/cómo utilizarla.

Materiales para preparar:

- Computadoras portátiles (u computadoras de escritorio) cerrados y apagados delante de cada alumno [incluya ratones si es posible].
- Impreso 1: partes de la computadora/actividad de emparejamiento
- Opcional: Copia impresa de la Autoevaluación 3-2-1 (una por alumno)

Vocabulario para repasar antes de la lección

1. *Información (sustantivo)*: conocimiento que se obtiene sobre alguien o algo: hechos o detalles sobre un tema.
2. *Puerto (sustantivo)*: pueblo o ciudad donde se detienen los barcos para cargar y descargar mercancías.
3. *Máquina (sustantivo)*: aparato con piezas móviles que funciona cuando recibe energía eléctrica, gasolina, etc.

Notas generales para el instructor:

- Para alumnos musulmanes: cuando enseñe a los alumnos a sujetar el ratón y hacer clic, evite tocarse las manos para demostrarlo, especialmente si son del sexo opuesto.
- Durante los ejemplos/analogías con teléfonos, empareje a los alumnos sin teléfono con los que sí lo tienen.

Vocabulario y conceptos introducidos en la lección

Computadora	Monitor	Trackpad/Trackpad
Portátil	Tecla	Rueda
Sobremesa	Teclado	Clic izquierdo/derecho
Pantalla	Ratón	Cursor

Notas de Tiempo

CASAS: ESL 3 (184) ABE 6 (258)	CASAS: ABE 2 (204) - ABE 6 (262)
Notas sobre el tiempo: 60-90 minutos	Notas sobre el tiempo: 15-20 minutos

Plan de la lección:

Esquema:

1. Construcción de la Comunidad
2. ¿Qué es una computadora?
3. Tipos de computadoras
4. Partes de una computadora de sobremesa
5. Partes de una computadora portátil
6. Partes del ratón

Actividad de desarrollo comunitario:

Lanzamiento de pelotas en círculo redondo: ¿Cómo te llamas? ¿Dónde creciste? ¿Qué quieres aprender en esta clase?

Compromiso de la máquina:

(Nota: Utilice los compromisos según sea necesario)

Pregunte: ¿Qué es una máquina?

Pregunte: ¿Qué aparatos utilizas mucho? (recoge las respuestas: coche, teléfono, despertador, televisor, etc.)

Pregunte: ¿Por qué utilizáis estas máquinas? (para hacerlos la vida más fácil)

Diga: Los computadores son otro tipo de máquinas que puedes utilizar para hacer tu vida más fácil. Hoy vamos a conocer diferentes tipos de computadores y sus partes.

¿Qué es una computadora?

Pregunte: ¿Qué es una computadora? Seleccione varias respuestas)

Lee la definición de computadora y escríbela en la pizarra.

Computadora (s): Máquina eléctrica que puede almacenar y trabajar con grandes cantidades de información.

(Nota: Para los alumnos de inglés de nivel inferior, puede ser necesario simplificar esta definición).

Proyecte o muestre imágenes de distintos tipos de computadoras.

Diga: Todos estos son computadoras. Parecen diferentes, pero todos tienen funciones muy parecidas.

Tipos de computadora

Diga: Hay 4 tipos comunes de computadoras que verás y probablemente utilizarás durante tu vida cotidiana.

Proyecte o sostenga la Imagen 1

Diga: La computadora de escritorio está pensado para permanecer en un solo lugar (como encima de un escritorio: sobremesa). Todas las piezas están separadas y solo se conectan mediante cables. La computadora de sobremesa suelen ser voluminosos y pesados.

Proyecte o sostenga la Imagen 2

Diga: Luego tenemos la computadora portátil. Todo está combinado en un solo objeto que se puede transportar fácilmente. Está diseñado para que puedas utilizarlo "encima de tu regazo".

Proyecte la Imagen 3

Diga: A continuación tenemos la tableta.

Pregunte: ¿Alguno de ustedes ha utilizado una tableta? (muchas veces, los alumnos lo han hecho)
¿Cuáles son algunas diferencias entre una tableta y una computadora de sobremesa o portátil?
(reúna varias respuestas)

Diga: La tableta comparte muchas cosas con el smartphone.

Proyecte la imagen 4

Pregunte: ¿Cuántos de ustedes tienen un teléfono inteligente? (la mayoría, pero puede haber algún alumno con un teléfono plegable)

Diga: Utilizáis una computadora todos los días. Hace muchas cosas parecidas, sólo que tiene un aspecto diferente.

Partes de una computadora de escritorio.

Diga: Vamos a hablar de las diferentes partes de la computadora de escritorio.

Proyecte la imagen 1

Señala cada parte a medida que las nombras.

Pregunte: ¿Qué ves aquí? ¿Cuántas partes separadas ves? ¿Qué crees que hacen?

(reúne varias respuestas y asegúrate de repasar todas las partes y explicaciones siguientes)

1. Esto es el teclado. Nos permite escribir en la computadora.
2. Este es el ratón; lo usamos para movernos y abrir cosas.
3. Este cuadrado grande y ancho es el monitor. A veces se le llama pantalla, pero el nombre oficial es “monitor”. El monitor nos permite ver lo que ocurre en la computadora.
4. La caja delgada de al lado tiene muchos nombres. Algunos la llaman “CPU”, “caja de la computadora” o “unidad del sistema”. Los tres nombres sirven. Es el “cerebro” de la computadora. La torre es donde ocurre todo el pensamiento.

Partes de una computadora portátil

Diga: Ahora vamos a hablar de la computadora portátil.

Proyecte la imagen 2

Diga: El portátil tiene las mismas piezas que la computadora de sobremesa, pero todas en una sola máquina.

Pregunte: ¿Qué partes reconoces?

(reúne varias respuestas y asegúrese de repasar todas las partes a continuación)

1. Puedes ver un teclado en la parte inferior para ayudarnos a escribir.
2. La pantalla está en la parte superior. Esto nos permite ver el interior de la computadora y podemos ver dónde está nuestro ratón en la pantalla.
3. La cámara es este pequeño círculo encima de la pantalla. Los micrófonos suelen estar a ambos lados de la cámara. Esto permite al computadora verte y oírte.
4. Debajo del teclado hay una parte muy importante. Parece un cuadrado con dos botones más largos en la parte superior. Se llama Trackpad. Su función es la misma que la del ratón: ayudarte a moverte, pero está integrado en el portátil.

Partes del ratón y del touchpad

Diga: Hablemos un poco más sobre el ratón y el touchpad. Para un portátil, puedes utilizar ambas opciones. Todo depende de lo que prefieras. Exploremos cómo usar ambos para que veas cuál te gusta más.

Diga: Empecemos por el ratón.

Sostenga un ratón y/o distribuya ratones entre los alumnos para que puedan seguirlo y practicar. De momento, mantén los ratones desenchufados mientras los alumnos practican con el ratón.

Diga: El ratón tiene tres partes principales. Están el clic izquierdo, el clic derecho y la rueda.

Diga: El ratón que podemos tocar mueve la flecha del ratón dentro del computadora. Al mover el ratón, la flecha se mueve en la pantalla. Necesitamos el ratón para decirle al computadora lo que tiene que hacer moviendo el ratón y haciendo clic.

Pregunta: ¿Qué crees que es un clic? (empujando uno de los lados del ratón para hacer un sonido de "clic")

Diga: Utilizamos la palabra "clic" como nombre, ya que al utilizarlo se produce un sonido de clic. El clic izquierdo es el que usamos para abrir y seleccionar cosas. Es lo que usarás más a menudo. Es un botón muy importante. Siempre que alguien te diga que hagas clic en algo, significa que uses el botón izquierdo.

Diga: El clic derecho es el botón derecho del ratón. El clic derecho abre un menú especial para objetos en la computadora, por lo que debemos tener mucho cuidado cuando lo utilicemos.

Diga: La última parte es la rueda. La rueda es la parte circular situada en el centro del ratón. Cuando la giras, te mueve hacia arriba o hacia abajo en la pantalla. A esta acción la llamamos desplazamiento.

Diga: Hay una forma específica de sujetar el ratón.

Pregunte: ¿Alguno de nosotros ha utilizado antes un ratón? ¿Puede mostrarnos cómo lo sujeta normalmente?

Diga: (demuestre cada parte a medida que la dice) La palma de la mano debe ahuecarse y apoyarse en la parte trasera redondeada del ratón. El puntero debe estar en el botón izquierdo y el dedo corazón en el derecho. El pulgar y el meñique deben utilizarse para sujetar suavemente los laterales.

(Demuestre la colocación correcta de las manos y pida a los alumnos que imiten la acción).

Diga: Vamos a practicar el uso de ambos. ¿Cuál prefieres?

Distribuya computadoras portátiles a los alumnos y abra una página web para que practiquen.

Para esta actividad recomendamos utilizar un sitio web como

<http://mouseprogram.com/practice.html>. Pida a los alumnos que utilicen tanto el ratón como el touchpad para navegar.

1. Ideas de actividades adicionales:
2. Actividad en grupo: Di los nombres de las partes de la computadora de una en una y pide a los alumnos que señalen la pieza correspondiente. (Ampliación: pida a los alumnos que lo hagan por parejas. Proporcione una lista de las piezas que tienen los alumnos y pida a uno de ellos que sea el “profesor” de la pareja. “Enséñame el ____”).

Evaluación:

Reparta la actividad de emparejamiento de piezas de computadora. Dales un par de minutos para que la rellenen por su cuenta antes de repasar las respuestas en clase (es una buena oportunidad para practicar la ortografía de las palabras, si es necesario).

Opcional: Repartir el “[3-2-1 Evaluación y reflexión](#)” copia impresa. Solicite de nuevo las respuestas de los alumnos. Con la cámara de documentos, el profesor modela la escritura de una frase en grupo. A continuación, pida a un alumno que comparta su ejemplo. Por último, deje tiempo para que los alumnos completen la tarea. Utilice esta hoja de ejercicios como tarjeta de salida. Más información sobre la estrategia y sus variantes [aquí](#).



Image 1: Desktop computer parts
Image by pngtree.com

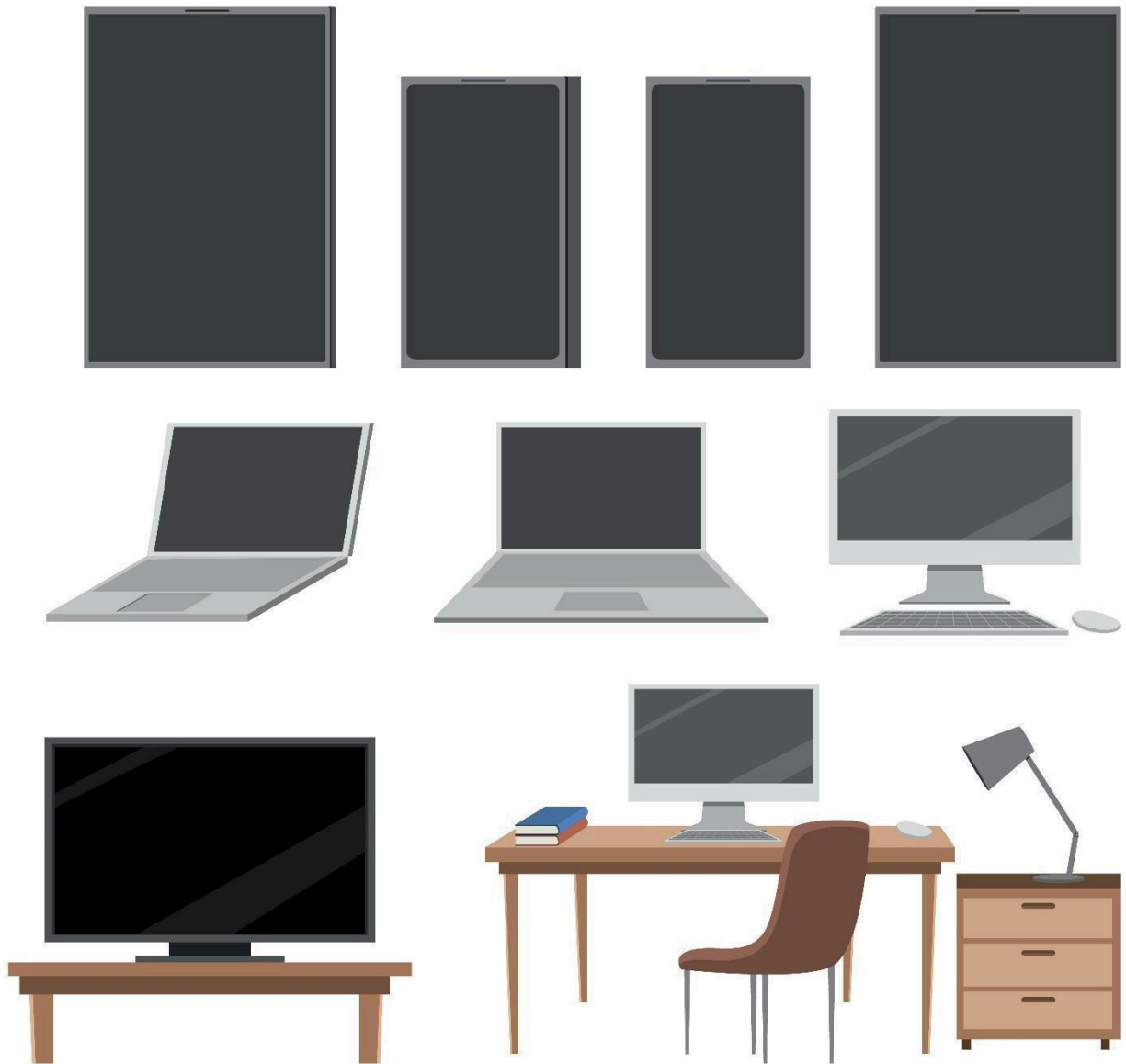


Imagen 2: Distintos tipos de computadoras.
Imagen de brgfx en Freepik



Imagen 3: Una Lenovo Laptop

Nombre: _____

Partes de un ordenador - Actividades para estudiantes

Instrucciones: Escribe el nombre de la pieza en cada casilla.

A.



D.



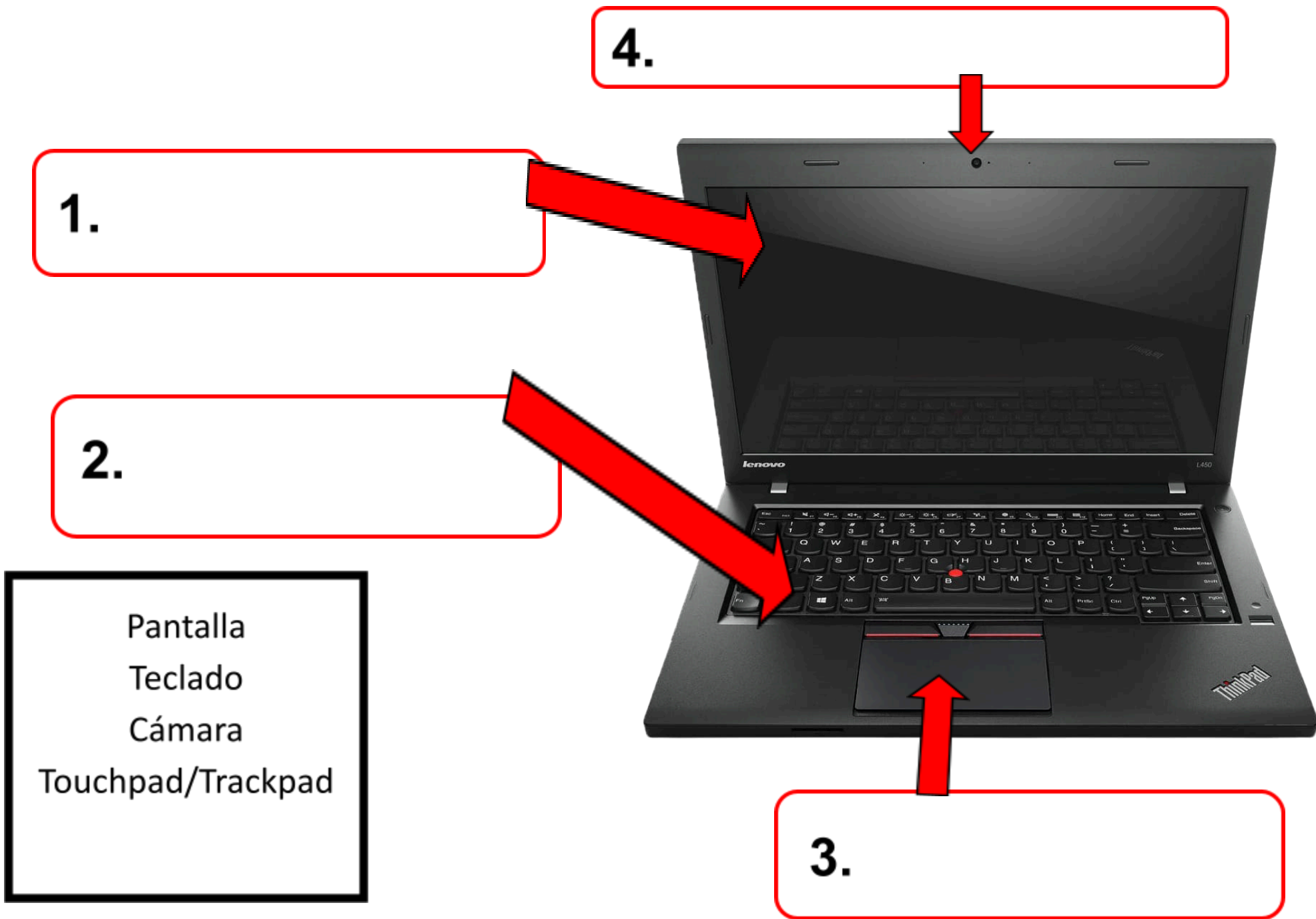
Monitor
Teclado
Unidad del sistema
(CPU)
Ratón

B.



C.







Unidad 1, Lección 2: Encendido y carga

Normas Northstar	Objetivos/SWBAT
Conocimientos informáticos básicos #2 Identificar el hardware específico del ordenador (unidad del sistema, monitor, impresora, teclado, ratón o touchpad, puertos, pantalla táctil). #18 Encender y apagar el ordenador y el monitor.	Enciendo y apago un portátil con el botón de encendido. Puedo conectar un ratón externo a través del puerto USB.
Marco de competencias de la Iniciativa de Equidad Digital de Seattle	Puedo cargar un portátil.
EF.5 Entender mi ordenador; Entender el ordenador y los componentes periféricos; resolución básica de problemas; uso de un sistema operativo. EF.4 Usar el ratón; Funcionalidad básica del ratón	

Materiales para preparar:

- Ordenadores portátiles para cada alumno, cargadores y ratones.
- Prepare ejemplos de distintos tipos de cables para mostrar a los alumnos.
- Pizarras blancas individuales y rotuladores para los alumnos durante el calentamiento.
- Los alumnos necesitarán su cuaderno y algo con lo que escribir.

Vocabulario para repasar antes de la lección

1. *Energía (sustantivo)*: la electricidad que utilizan las personas.
2. *Batería (sustantivo)*: dispositivo que se coloca dentro de una máquina (como un reloj, un juguete o un coche) para suministrar electricidad.

Notas generales para el instructor:

- Para alumnos musulmanes: cuando enseñe a los alumnos a sujetar el ratón y hacer clic, evite tocarse las manos para demostrarlo, especialmente si son del sexo opuesto.
- Durante los ejemplos/analogías con teléfonos, empareje a los alumnos sin teléfono con los que sí lo tienen.

Vocabulario y conceptos introducidos en la lección

Puerto cable	Puerto USB/Cable Cargador	(icono de alimentación/cargador)
--------------	------------------------------	----------------------------------

Notas de Tiempo

CASAS: ESL 3 (184) ABE 6 (258)	CASAS: ABE 2 (204) - ABE 6 (262)
Notas de tiempo:	Notas de tiempo: 15 min

Plan de la lección:

Esquema:

1. Consulte
2. Compromiso: ¿qué relación tiene con la vida cotidiana?
3. Icono/botón de encendido
4. Cables y puertos
5. Conectar un ratón
6. Cargar portátiles

Repaso y calentamiento:

Construcción de la Comunidad: Círculo arriba. Pregunte y responda: ¿Cómo te llamas? ¿Dónde creciste? ¿Qué quieres aprender en esta clase? Pregunta(s) alternativa(s): ¿Qué hicimos en clase la última sesión? ¿Qué predicciones puedes hacer sobre los próximos pasos para utilizar un ordenador?

Distribuya pizarras blancas y rotuladores a los alumnos. Proyecta o muestra fotos de un ordenador de sobremesa y de un portátil. Pida a los alumnos que escriban el nombre de las partes en las pizarras blancas a medida que usted las vaya señalando.

Compromiso de potencia opcional:

(Nota: Utilice los compromisos según sea necesario)

Pregunte: ¿Qué es lo primero que hay que hacer para utilizar un teléfono?

(encenderlo/enchufarlo/alimentarlo)

Pregunte: Cuando quieres utilizar tu teléfono, ¿qué es lo primero que tienes que hacer para poder usarlo? (pulsar el botón de encendido o activarlo con otros gestos; depende del modelo de teléfono)

Pregunte: ¿Qué ocurre cuando el teléfono se queda sin batería? (No se enciende/no funciona) ¿Qué haces cuando ocurre eso? (Enchufarlo a un cargador)

Diga: Los ordenadores son iguales: hay que alimentarlos y encenderlos. Algunos ordenadores, como los de sobremesa, necesitan tener una fuente de alimentación constante, por lo que siempre

estarán enchufados a una toma de corriente. Otros, como un portátil o tu teléfono, tienen una batería que hay que recargar cuando se agota.

Opción adicional: Pida a los alumnos que construyan sus propias metáforas para la alimentación de los ordenadores

Encendido

Diga: Empecemos hablando de los iconos. Un icono es una imagen pequeña e importante del ordenador. Los iconos pueden decirnos muchas cosas, así que es importante prestarles atención.

Dibuja este icono o imprímelo:



Diga: Este es el icono de la alimentación. Dondequiera que veamos esta imagen, nos está diciendo que esta cosa tiene algo que ver con la potencia del ordenador.

Diga: Todos los ordenadores tienen un botón de encendido para encenderlo y apagarlo.

Pregunte: ¿Dónde está el botón de encendido de su teléfono? (pida a los alumnos que se lo muestren/señalen)

Diga: En un ordenador portátil, el botón de encendido suele estar justo encima del teclado, pero no siempre tendrá este icono. Esto se debe a que la mayoría de la gente está lo suficientemente familiarizada con los ordenadores como para encontrar y reconocer los botones de encendido, por lo que algunas empresas deciden eliminar la imagen.

Pregunte: ¿Puedes encontrar un botón con el icono de encendido en los ordenadores portátiles que tienes delante? (asegúrese de que cada alumno es capaz de encontrar el botón de encendido)

(Opcional)

Diga: En los ordenadores de sobremesa, la pantalla y el "cerebro" son piezas separadas, por lo que tienen dos botones de encendido distintos. Uno para la pantalla y otro para el ordenador. (si tiene acceso a un ordenador de sobremesa, demuestre dónde encontrarlos/señálelos)

Cordones y Puertos Compromiso:

Diga: ¿Cuántos de nosotros hemos conducido alguna vez un coche? ¿Qué pasa cuando te quedas sin gasolina? Volvamos al ejemplo del coche. Cuando nos quedamos sin gasolina, tenemos que volver a llenar el depósito.

Pregunte: ¿Cómo lo llenamos? (Ve a la gasolinera)

Pregunte: En la gasolinera, ¿qué utilizamos para echar gasolina al coche? (una manguera con una boquilla)

Pregunte: ¿Dónde ponemos la boquilla en el coche? (un agujero en el lateral con un tapón).

Diga: El orificio de llenado está hecho para que coincida con la forma de la boquilla para que sepamos lo que se supone que debe ir allí.

Diga: Los ordenadores son muy parecidos. Tienen cables y puertos que se ajustan a ellos. Hablemos de lo que son y de cómo hacerlos coincidir.

Cordones y Puertos

Diga: Primero vamos a hablar de las cuerdas.

Lea la definición y escríbala en la pizarra para que los alumnos la copien.

- o *Cordón (s): cable que conecta una máquina (normalmente) a una fuente de alimentación o a otra máquina.*

Muestra ejemplos de cables, como ratones USB y cargadores. Señala a los alumnos que los cables pueden tener un aspecto diferente y distintas formas en el extremo.

Diga: Cada extremo de un cable tiene una forma especial que coincide con el orificio del ordenador en el que se introduce. Este orificio se llama puerto.

Escribe la siguiente definición en la pizarra para que los alumnos la copien.

- o *Puerto (s): orificio/lugar donde se puede conectar un equipo (por ejemplo, un ratón o una impresora) a un ordenador mediante un cable.*

Diga: La mayoría de los puertos están en los laterales o en la parte trasera del portátil.

Demuestre la ubicación de los puertos en el portátil de la clase y pida a los alumnos que los señalen en los portátiles que tienen delante.

Pregunte: ¿Cuántos puertos tiene su ordenador portátil? (Las respuestas variarán)

Pregunte: ¿Tienen todos la misma forma? (No, puede que tengan puertos USB duplicados o con formas similares, pero en general deben variar de forma)

Diga: Es muy poco probable que necesite utilizar todos estos puertos, pero hay dos importantes que usará con frecuencia. Hablemos de ellos.

Conectar un ratón

Diga: Coge un ratón y mira el extremo del cable.

Pregunte: ¿Qué forma tiene? ¿Qué aspecto tiene? (un rectángulo con la mitad del interior relleno)

Dibuje la forma en la pizarra.

Diga: Esto se llama cable USB. Los USB son muy comunes y verás muchos cables de ordenador con esta forma.

Diga: Como los USB son tan comunes, muchos ordenadores portátiles tienen más de un puerto USB.

Pregunte: ¿Puedes encontrar uno (o más) puertos USB en tu portátil?

Diga: Conecta el cable del ratón al puerto USB.

Nota para el profesor: Asegúrese de ir a cada alumno para verificar que lo han colocado en el puerto correcto.

Carga de portátiles

Diga: Al igual que ocurre con los teléfonos, para recargar los portátiles hay que utilizar un tipo especial de cable. Pero estos cables pueden ser muy diferentes según la empresa y el tipo de portátil que utilicemos. Por eso, ¡tenemos que estar preparados para utilizar muchos tipos diferentes!

Diga: Tu portátil siempre vendrá con un cargador que encaja en el puerto de carga. Un cargador es el nombre del cable que proporciona más energía a la batería del portátil. Pero la ubicación y la forma del puerto de carga pueden ser diferentes.

Diga: Los puertos de carga suelen estar en la esquina izquierda o derecha del lateral del portátil. (A veces, incluso pueden estar en la parte trasera).

Diga: La mejor manera de encontrar el puerto correcto es buscar el icono del cargador junto al puerto.

Dibuje el siguiente icono en la pizarra y rotúlalo. Da tiempo a los alumnos para que lo copien.



Actividad (opción 1):

Reúna varios ordenadores portátiles con sus cargadores correspondientes y colóquelos juntos al azar sobre una mesa. Pida a los alumnos que busquen primero el puerto de carga de un portátil y, a continuación, el cargador correspondiente. Continúe hasta que todos los portátiles se hayan emparejado con su cargador correcto.

o

Actividad (opción 2 - si no dispone de varios portátiles):

Pida a los alumnos que busquen el puerto de carga del portátil que tienen delante y conecten el cargador correspondiente. A continuación, muestre mediante el proyector o una copia impresa ejemplos de distintos cargadores y sus puertos.

Evaluación:

Coloca delante de cada alumno un ordenador portátil, un cargador (que haga juego) y un ratón. Asegúrate de que están separados entre sí. A continuación, escribe en la pizarra las siguientes instrucciones:

1. Abre el ordenador que tienes delante y pulsa el botón de encendido.
2. Conecta el ratón al ordenador.
3. Conecta el cargador al ordenador.

Aproveche este tiempo para observar el dominio de estas destrezas por parte de los alumnos y proporcionarles la ayuda que necesiten.

Usa el [U1.L2 Lista de control formativa](#) para seguir el progreso de los alumnos.



Unidad 1, Lección 3: Inicio de sesión

Nota para el profesor: si los ordenadores del aula no tienen un paso de inicio de sesión, adapte esta lección para iniciar sesión en el correo electrónico.
Además, considere la posibilidad de preparar una captura de pantalla de la página de inicio de sesión para los ordenadores del aula. Esto será único para el contexto de su aula.

Normas Northstar	Objetivos/SWBAT
Conocimientos básicos de informática: #3 Iniciar sesión y apagar un ordenador.	Puedo iniciar sesión en un ordenador utilizando una contraseña.
Marco de competencias de la Iniciativa de Equidad Digital de Seattle	Sé cerrar la sesión de un ordenador.
IS.4 Autoevaluar sus habilidades; identificar las necesidades de información y las carencias de competencias/conocimientos EF.5 Comprender mi ordenador; comprender los componentes informáticos y periféricos; resolución básica de problemas; utilizar un sistema operativo	Puedo explicar verbalmente a su compañero de codo cómo iniciar sesión en los ordenadores del aula.

Materiales para preparar:

- Ordenadores portátiles para que cada alumno practique el inicio de sesión.
- Proyector
- Folleto elaborado por el profesor para mostrar las pantallas de inicio de sesión de los ordenadores de la clase
- Los alumnos necesitarán su cuaderno y algo con lo que escribir
- Set de Emoji de Autoevaluación impreso (uno por alumno)

Vocabulario y conceptos introducidos en la lección

Iniciar sesión (s)	Entrar/salir (v)	Contraseña
Entrar/Salir (v)	Iniciar/cerrar sesión (v)	Nombre de usuario

Plan de la lección:

Esquema:

1. Seguridad informática
2. Iniciar sesión en los ordenadores
3. Evaluación

Repaso y calentamiento:

Edificio comunitario: Encierra en un círculo. Pregunte a los alumnos cómo se llaman. **Pregunte:** ¿Qué hicimos en clase la última sesión? ¿Puedes enseñarme para qué sirve cada puerto del portátil?

Seguridad informática

Pregunte: ¿Qué hace para mantenerse a salvo?

Diga: Cuando salimos de casa, debemos cerrar la puerta con llave para que nadie pueda entrar y llevarse nuestras pertenencias.

Diga: Debemos mantener nuestros ordenadores cerrados con llave igual que mantenemos cerradas nuestras puertas para que todo lo que hay dentro esté a salvo.

Diga: Los ordenadores utilizan un tipo especial de bloqueo para mantener segura nuestra información. Este bloqueo se llama login. Un inicio de sesión consta de dos partes: un nombre de usuario y una contraseña.

Dibuja un ejemplo de inicio de sesión en la pizarra para los alumnos.

Diga: Un nombre de usuario es el nombre de la cuenta. Puede ser tu nombre, tu correo electrónico u otra cosa.

Usuario (s): Persona o cosa que utiliza algo.

Nombre de usuario (s): El nombre de la persona que utiliza el ordenador o el servicio. El nombre de la cuenta. (Similar al número de una cuenta bancaria).

Diga: Cuando intentas volver a casa y quieres desbloquear la puerta, siempre tienes que saber si estás en la puerta correcta. ¿Qué puerta quieres desbloquear?

Diga: Tu contraseña es como tu PIN: la llave que usamos para abrir la puerta.

Iniciar sesión en el ordenador

Diga: Iniciar sesión (sustantivo) es un lugar para introducir su clave para desbloquear un lugar en su ordenador.

Pregunte: ¿Qué crees que significa "iniciar sesión" (verbo/acción)?

Diga: Iniciar sesión (v) es introducir esa información y desbloquear la puerta.

Diga: Tenemos diferentes formas de decir iniciar sesión. (escribir en la pizarra...) Login = log on = sign in. Los tres significan lo mismo.

Pregunte: Si **iniciar sesión** significa desbloquear, ¿qué crees que significa cerrar sesión? (bloquear) (escribe en la pizarra) **Log out** = cerrar sesión = desconectarse

Diga: Repasemos todos los pasos para iniciar sesión en sus ordenadores.

Primero **haga la demostración** mediante el proyector. A continuación, escriba los pasos en la pizarra. Repase todos los pasos uno a uno con los alumnos. Los pasos se pueden adaptar a diferentes procesos de inicio de sesión, según sea necesario.

1. Abre tu portátil (si la pantalla no se enciende, asegúrate de pulsar el botón de encendido).
 - Lo primero que verás es la pantalla de bloqueo (asegúrate de señalar las características importantes de la pantalla de bloqueo: fondo de imagen grande, hora, fecha, etc.).
2. Pulsa cualquier tecla (normalmente una tecla de letra o la barra espaciadora funcionan mejor).
 - Analogía de la puerta: Se trata de ver la cerradura.
3. Escribe la contraseña. (Asegúrese de escribir y decir la contraseña de los ordenadores del aula).
 - Analogía de la puerta: Es como meter la llave en la cerradura.
4. Para girar la llave y entrar en el ordenador, podemos hacer 2 cosas diferentes:
 1. Pulse la tecla Intro **o**
 2. Haga clic en el botón de flecha situado junto a la contraseña.
 - Analogía de la puerta: Es como girar la llave y abrir la puerta.

Haga que los alumnos repitan estos pasos hasta que le cojan el truco. Utilice el atajo de teclado de bloqueo (tecla de windows + L según sea necesario para ayudar a los alumnos a repetir el inicio de sesión)

Esto puede convertirse en un juego para ayudar a los alumnos a acostumbrarse al flujo. Por ejemplo, ver quién puede iniciar sesión en su ordenador más rápido, o pedir a los alumnos que ordenen los pasos correctamente.

Evaluación:

Coloque los ordenadores portátiles apagados delante de cada alumno. Pida a los alumnos que trabajen en parejas para iniciar sesión. Ayude a los que lo necesiten, si procede, utilizando los pasos de analogía de la puerta.

Los alumnos se autoevalúan. El profesor vuelve a los objetivos y pide a los alumnos que encuentren un emoji en su dispositivo o en su set plastificado para describir cómo se sienten sobre su aprendizaje en relación con cada objetivo.

Desafío: Para los alumnos que avanzan rápidamente en esta evaluación, pídeles que escriban los pasos y el equivalente para iniciar sesión en su teléfono.