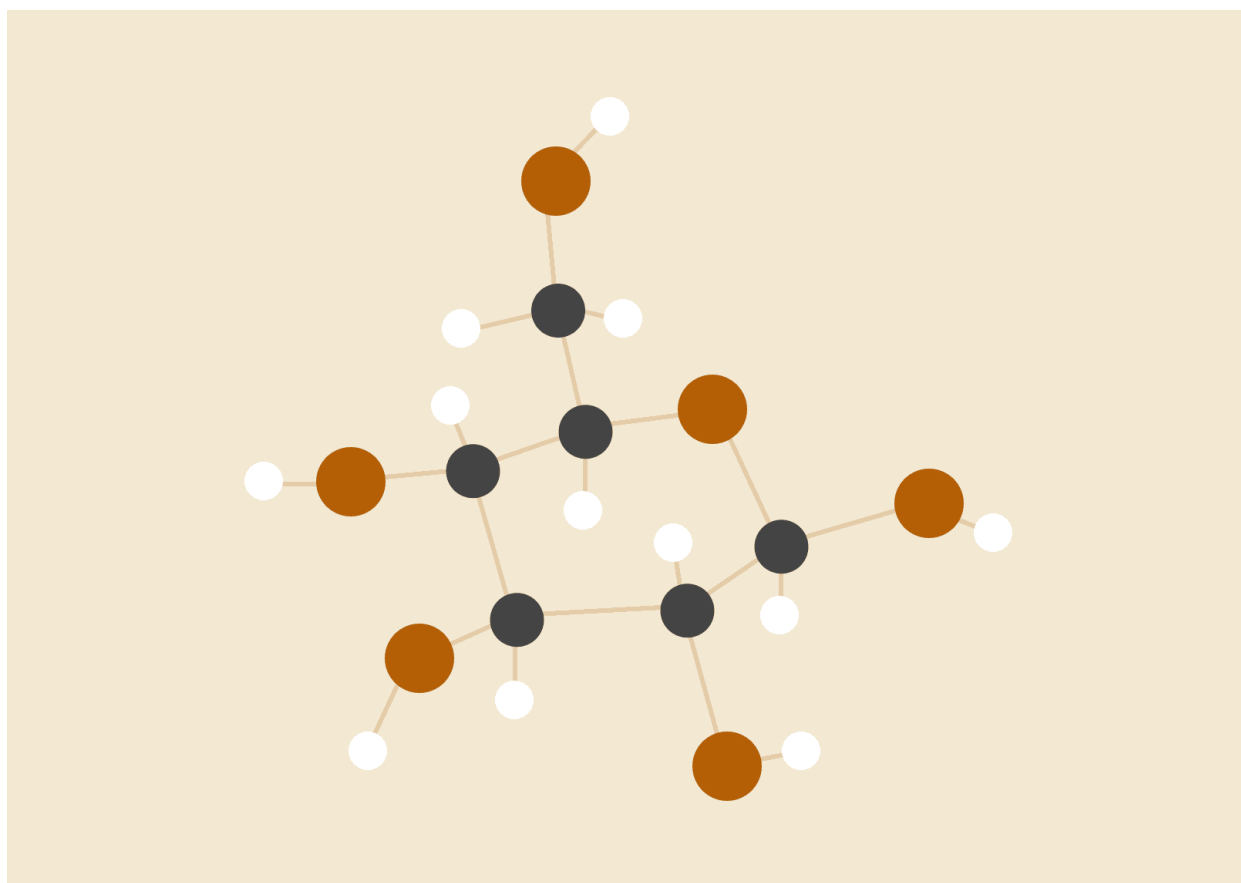


T2: Taller de Iniciación a la Informática

Para niños entre 10 y 15 años



**Docente Responsable: Lic. Ana Carolina Pauletto – Lic. Nancy
del Valle Lamas**

Coordinador General: Mgter. María Isabel Korzeniewski

Octubre 2023



INTRODUCCIÓN

Este Taller estuvo dirigido a niños de entre 10 y 15 años de edad pertenecientes a distintas escuelas del medio de nivel secundario y se enfocó en proporcionar conocimientos y habilidades básicas en el ámbito de la informática, para fomentar el uso adecuado de las computadoras como una herramienta de estudio y posteriormente de trabajo.

El objetivo principal consistió en familiarizar a los alumnos con conceptos fundamentales de la informática como así también brindarles las herramientas necesarias para utilizar de manera efectiva los recursos disponibles a su alcance.

Se desarrolló en las instalaciones del Instituto de Informática “Julio Oscar López” de la Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas de la UNCA, entre las **fechas 26/09/2023 al 14/11/2023**, con 8 encuentros presenciales de 2 horas. cada uno.

MODALIDAD

Durante el desarrollo del taller, se empleó una metodología participativa, buscando la interacción constante entre los alumnos y la docente. Se utilizaron presentaciones multimedia, ejercicios prácticos y actividades para reforzar los conocimientos adquiridos. Además, se facilitó el uso de ejemplos prácticos para que los alumnos pudieran aplicar lo aprendido.

Se utilizaron diversos recursos tecnológicos, entre los cuales se incluyeron:

- Ordenadores personales (uno por participante).
- Proyector multimedia.
- Conexión a internet.
- Software específico para cada módulo del taller.

TEMAS DESARROLLADOS

Clase 1

- Reglas de convivencia en la sala de informática.
- Conocimiento de que es una computadora
- Usos de la computadora
- Componentes de la computadora
- Tipos de computadoras
- Conceptos de Hardware y Software

Clase 2

- Escritorio de una computadora (partes, fondo de pantallas)
- Explorador de archivos
- Ventanas (partes de una ventana)
- Conocimiento de que es una carpeta, un archivo y un programa

- Conocimiento de que es Internet
- Historia de Internet
- Como llega Internet a nuestros ordenadores
- Navegadores y Buscadores

Clase 3 y 4

- Programa Word:
 - Configuración de hoja
 - Guardar archivo
 - Configuración de texto explorando las distintas fuentes, tamaños, alineación del texto, negrita, cursiva, subrayado, copiar, pegar, copiar formatos tanto en herramientas como con atajos del teclado.
 - Tabla: insertar tabla en la hoja, editar texto en la tabla, ordenamiento, insertar tabla en un párrafo

Clase 5: Repaso contenidos clase anterior:

Hablar sobre el uso de los equipos-: cómo los niños deben tratar los equipos informáticos, el cuidado y precaución en el uso de cada uno de sus componentes. Como también cómo deben mantener limpio el espacio de trabajo sea en casa o en la escuela.

Regla del uso de la tecnología: como no utilizar la tecnología para fines inapropiados. Los niños deben utilizar los equipos únicamente para los fines del taller. No estará permitido el acceso a contenido inapropiado o a sitios web no autorizados. Como también se deberá respetar la privacidad y no compartir información personal o confidencial en líneas.

Microsoft Word para procesar texto y crear documentos.

- Realizar actividades relacionadas con tareas escolares con Programas de ofimática:
- Paso 1: Abrir Microsoft Word
- Paso 2: Crear un nuevo documento
- Paso 3: Escribir y editar texto
- Paso 4: Guardar el documento
- Paso 5: Insertar imágenes y objetos
- Paso 6: Formatear el documento
- Paso 7: Revisar y corregir el documento
- Paso 8: Imprimir el documento
- Paso 9: Cerrar Microsoft Word

Es importante fomentar la práctica y la creatividad en el uso de Microsoft Word. Anima a los niños a explorar las diferentes funciones y a utilizar su imaginación para crear documentos interesantes.

Clase 6: Uso de Microsoft Excel para hojas de cálculo y gráficos.

- Presentación de Excel: ¿Qué es Excel y cómo se utiliza?
- Muestra ejemplos de situaciones en las que Excel es útil, como llevar un registro de puntos en un juego, crear un horario escolar, etc.
- Navegación por Excel: Familiariza a los niños con la interfaz de Excel: barra de herramientas, celdas, filas, columnas y hojas de trabajo.
- Enseñar cómo seleccionar celdas y moverse por la hoja de trabajo.
- Introducción a los números y fórmulas: Enseña a los niños cómo escribir números en las celdas.
- Conceptos básicos de fórmulas, como sumar, restar, multiplicar y dividir. Ejemplo: "=A1+B1"
- Diseño y formato: Explicar cómo cambiar el formato de los números y el texto: tamaño de fuente, color, negrita, etc.
- Introduce la herramienta de relleno para cambiar el color de las celdas.
- Creación de una tabla sencilla: Invita a los niños a crear una tabla sencilla con datos, como una lista de nombres y edades.
- Enseñar a agregar filas y columnas, y a ajustar el tamaño de las celdas según sea necesario.

Clase 7: Introducción a PowerPoint y creación de una presentación básica

- Qué es PowerPoint y para qué se utiliza.
- Mostrar ejemplos de presentaciones creativas y atractivas para que los niños vean lo que pueden lograr.
- Diseño de diapositivas:
 - Familiarizar a los niños con la interfaz de PowerPoint: barra de herramientas, área de trabajo y paneles.
 - Enseñar a cambiar el diseño de las diapositivas y a elegir diferentes fondos y colores.
 - Agregar texto: Enseñar a los niños cómo agregar texto en una diapositiva.
 - Introducir conceptos de formato de texto, como tamaño de fuente, color y alineación.
 - Agregar imágenes: Enseñar cómo insertar imágenes en las diapositivas desde su computadora.
 - Introducir la herramienta de recorte para ajustar el tamaño y la forma de las imágenes.
 - Agregar formas y objetos: Muestra cómo agregar formas y objetos, como flechas o emoticonos, para hacer la presentación más interesante.
 - Transiciones y animaciones: Introducir el concepto de transiciones entre diapositivas para crear efectos de entrada y salida.
 - Enseñar a agregar animaciones a objetos individuales para que aparezcan o se muevan en la diapositiva.
- Revisión y práctica:
- Repaso con los niños lo aprendido y brindó tiempo para practicar creando su propia presentación.

El objetivo principal busca estimular su creatividad y permitirles explorar diferentes herramientas y diseños.

Compartir y presentar:

- Enseñar a los niños cómo guardar y compartir su presentación.
- Animar a presentar trabajos escolares usando esta herramienta.

Clase 8: Introducción a Canva y creación de diseños sencillos

- Explicar qué es Canva y para qué se utiliza.
- Mostrar ejemplos de diseños que se pueden crear en Canva, como carteles, tarjetas de felicitación y presentaciones.
- Diseño de la interfaz de Canva (TARJETA HALLOWEEN)
- Familiarizar a los niños con la interfaz de Canva: barra de herramientas, área de trabajo y paneles.
- Enseñar a crear una cuenta gratuita en Canva.
- Creación de un diseño básico: Enseñar a los niños cómo empezar un nuevo diseño en Canva.
- Introduce la herramienta de selección y cambio de tamaño de elementos.
- Introducir conceptos de formato de texto, como tamaño de fuente, color y alineación.
- Agregar imágenes y elementos: Mostrar cómo insertar imágenes en el diseño desde la biblioteca de Canva.
- Enseñar a agregar elementos prediseñados, como iconos o formas, para hacer el diseño más interesante.
- Fondos y colores: Introducir cómo cambiar el fondo del diseño y cómo elegir colores para el texto y los elementos.

El objetivo final de esta clase es Guardar y compartir el diseño:

- Enseñar a los niños cómo guardar su diseño y cómo compartirlo con otros.
- Animar a compartir sus creaciones con sus compañeros o familiares.

PROCEDIMIENTO

Duración: 8 (ocho) semanas presenciales, en clases de dos horas.

Carga horaria: 16 horas cátedra.

Conocimientos Previos: No fue necesario poseer conocimientos previos.

RESULTADOS Y CONCLUSIÓN

El taller de iniciación a la informática resultó altamente satisfactorio, ya que logró cumplir con los objetivos planteados y ofrecer a los alumnos un conjunto de conocimientos básicos que les permitirán desenvolverse de manera más efectiva en un entorno tecnológico.

Las actividades prácticas, la interacción constante y el enfoque práctico del taller favorecieron el

aprendizaje y la adquisición de habilidades informáticas.

Los alumnos mostraron mucho interés en los temas impartidos como así también una participación activa en cada encuentro convirtiendo cada clase un ambiente interactivo y fluido.

Este formato permitió a los alumnos no solo adquirir conocimientos prácticos sobre informática, sino también demostrar sus habilidades y creatividad al final del taller. El resultado final fue muy exitoso y todos los "Exploradores Digitales" están orgullosos de lo que han logrado.