Fifth Avenue Committee
Our Community. Our Future.

Conceptos básicos de alfabetización digital

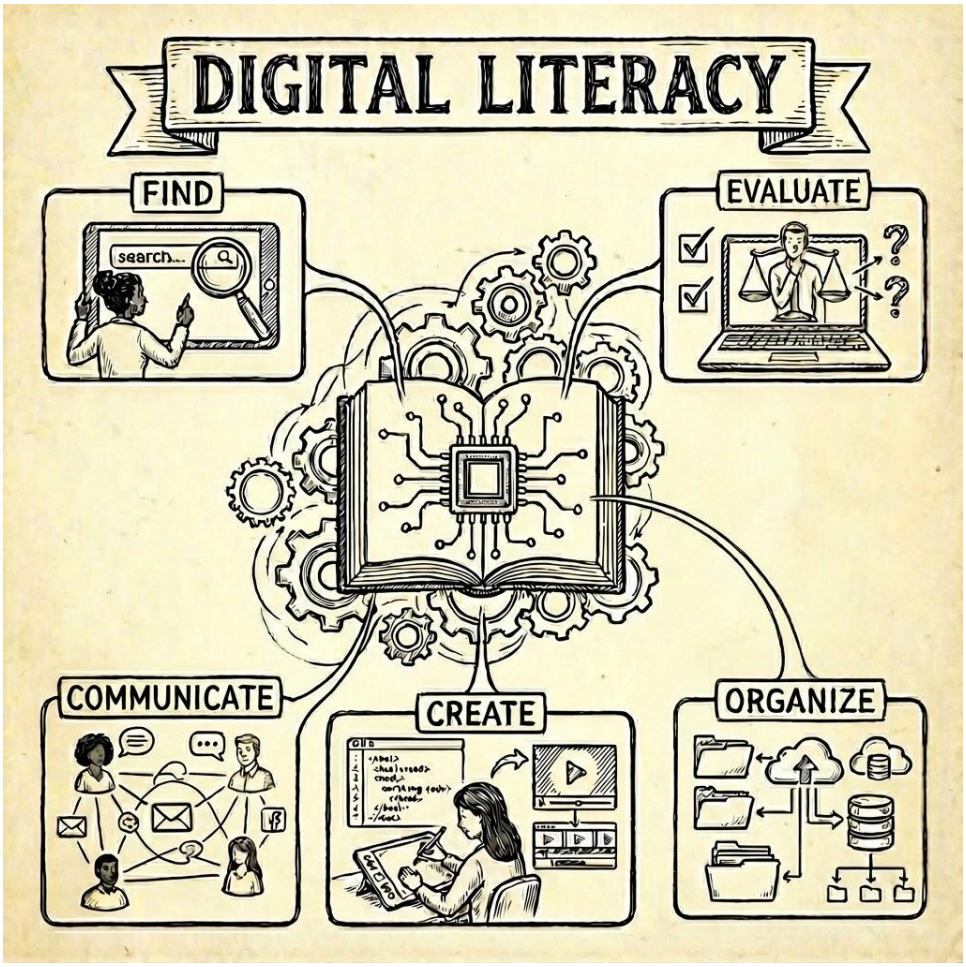
Lección 1: ¿Qué es la alfabetización digital?

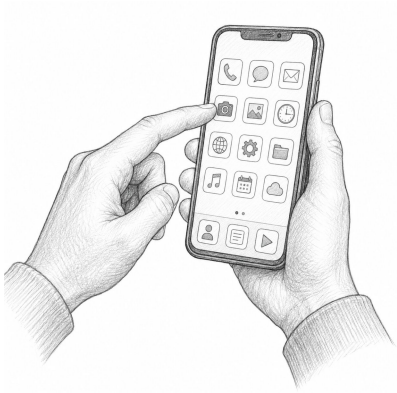
¿Cómo has utilizado la tecnología?

Escribe tus respuestas aquí:

Alfabetización Digital

La capacidad de utilizar la tecnología para encontrar, evaluar, organizar, crear y comunicar información (para resolver problemas).





¿Utilizas un teléfono inteligente? Si es así, entonces ya tienes cierta alfabetización digital.

1. **¿Qué tipo de información se puede encontrar utilizando ordenadores y teléfonos inteligentes?**

2. **¿Qué puedes crear usando ordenadores y teléfonos inteligentes?**

3. **¿Cómo te comunicas utilizando ordenadores y teléfonos inteligentes?**

Resiliencia Digital

Esto implica tener la conciencia, la habilidad, la agilidad, la persistencia y la confianza necesaria para ser usuarios capacitados de las nuevas tecnologías y adaptarse a las cambiantes demandas de habilidades digitales.

¿Cuál es la diferencia entre estas oraciones?

1. No sé cómo usar el correo electrónico.
2. Todavía no sé usar el correo electrónico.

Es normal sentirse frustrado mientras se mejora la alfabetización digital. ¡Mejorarás con cada práctica!

Datos

Información, específicamente texto o números, que puede ser procesada por una computadora u otro dispositivo.

Rodea con un círculo los ejemplos de "Datos".

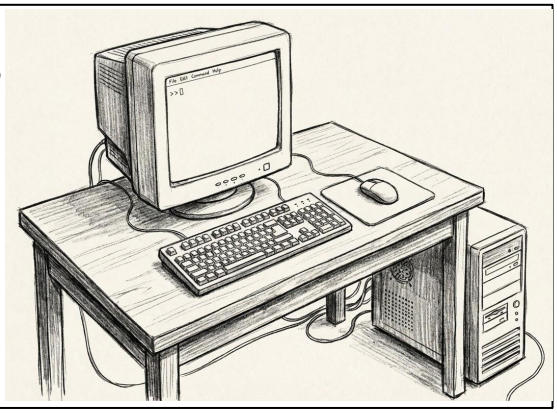
Una lista de números de teléfono	Edificios
Sillas	Una mochila
Resultados de las pruebas de una clase	La dirección de correo electrónico de un cliente
Temperaturas diarias durante una semana	Respuestas a la encuesta
lápices	Precios de los artículos en una tienda
Tu fecha de nacimiento	Cable de carga
Una impresora	Un libro

¿Qué es una computadora?

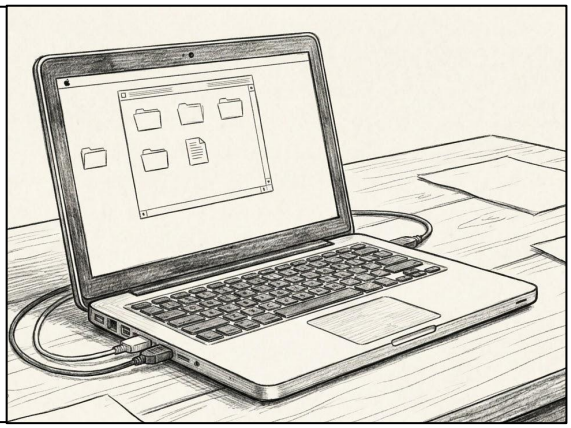
Un dispositivo electrónico que procesa datos según un conjunto de instrucciones.

Los ordenadores personales (PC) pueden ser de sobremesa o portátiles.

Los ordenadores de sobremesa están diseñados para permanecer en un solo lugar y constan de varias partes: una carcasa, un monitor, un teclado y un ratón.



Los ordenadores portátiles son ordenadores que funcionan con batería y no necesitan periféricos, por lo que son más portátiles que los ordenadores de sobremesa, lo que permite utilizarlos prácticamente en cualquier lugar.



Los teléfonos inteligentes, las tabletas y los Chromebooks son todos tipos de ordenadores portátiles.

Computadoras

Los ordenadores vienen en muchas formas y tamaños diferentes.

Ejemplos: Calculadoras, control de videojuegos, cámaras, televisores, lectores electrónicos, relojes inteligentes, coches, e incluso objetos como un refrigerador y otros electrodomésticos tienen ordenadores incorporados.

Entrada/Salida

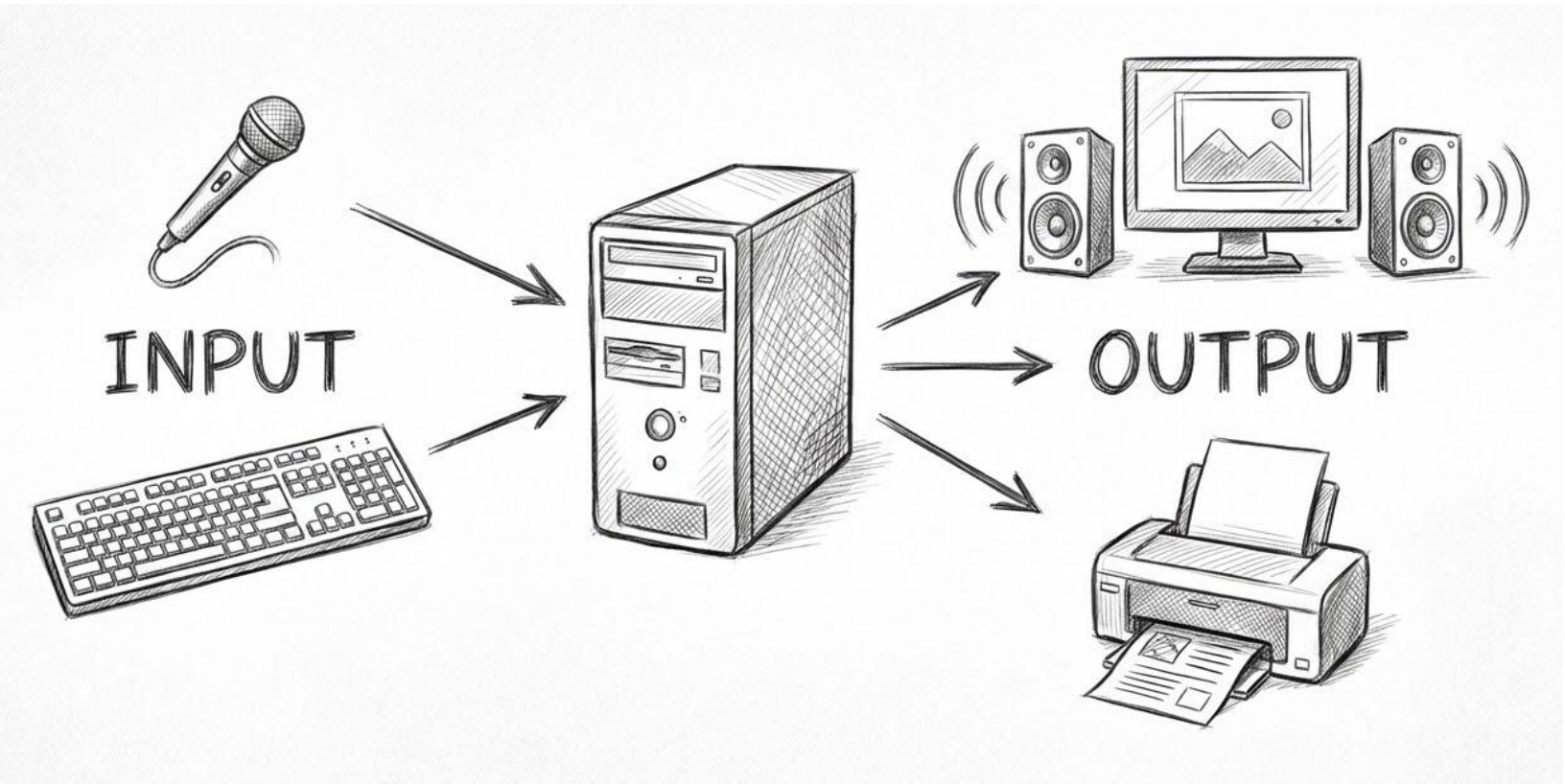
La entrada es cualquier dato, comando o señal que se envía a un dispositivo.

Ejemplos de entrada de datos: escribir en un teclado, tocar una pantalla táctil, usar un teclado y hablar por un micrófono.

La salida es la información procesada que envía el dispositivo.

Ejemplos de resultados: imágenes y texto en un monitor, sonido de los altavoces e impresiones.

¿Qué ejemplos de entradas y salidas podrías usar a diario?

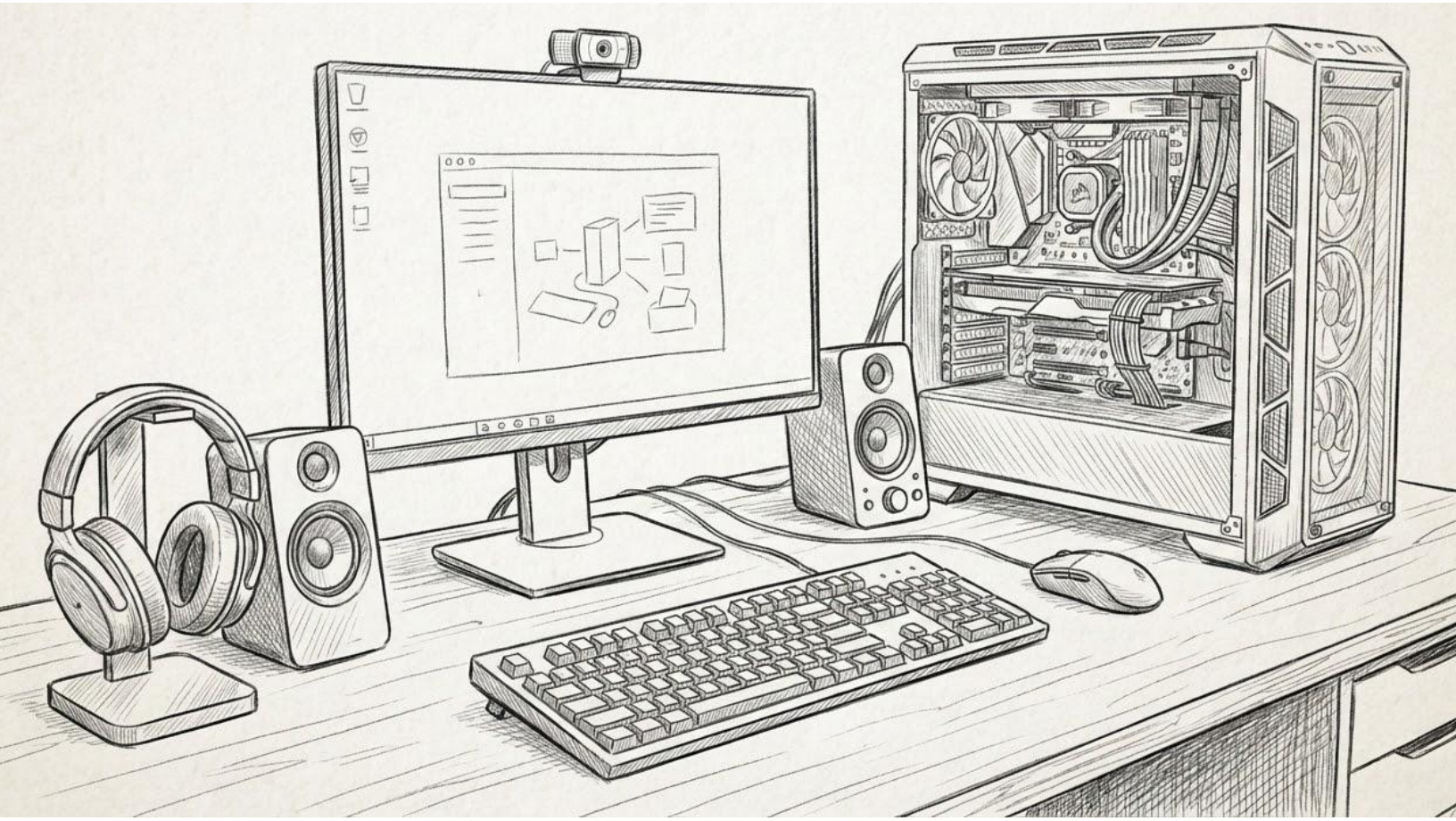


Hardware

Cualquier parte física de un ordenador que puedas tocar y sentir.

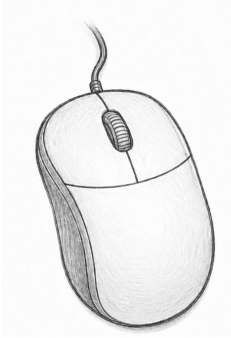
Ejemplos: teclado, ratón, monitor, partes internas de un ordenador y cualquier dispositivo conectado.

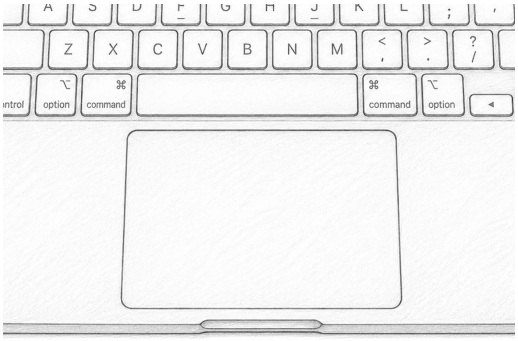
Nombra el hardware que ves en esta imagen:



Hardware - Ratón/Panel táctil

El ratón y el panel táctil son componentes de hardware que puedes usar para interactuar con tu ordenador.





Al mover el ratón o el dedo sobre el panel táctil, el cursor se mueve en la pantalla.

¿Qué es un cursor? Generalmente se ve como una pequeña flecha que puedes controlar en la pantalla con el ratón o el panel táctil. También puede verse como una pequeña mano que apunta al pasar el cursor sobre un enlace. Al escribir un mensaje de texto, se verá como una línea vertical.

Flotar
Cuando mueves el cursor sobre algo pero no presionas.

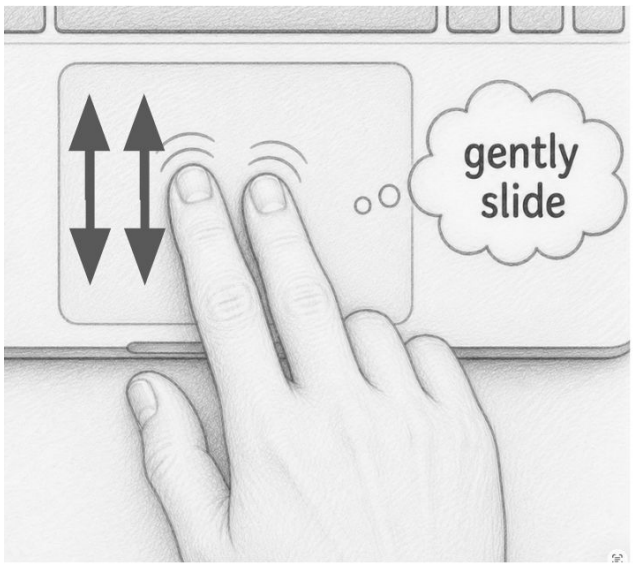
Desplazamiento con dos dedos
Puedes desplazarte colocando el cursor sobre la parte de la pantalla que deseas desplazar y, a continuación, deslizando dos dedos hacia arriba y hacia abajo sin presionar.

Gestos del panel táctil

Presione hacia abajo para hacer clic.
(para seleccionar)

Toca suavemente para hacer clic.
(para seleccionar)

Pulsa suavemente con dos dedos para acceder al menú adicional.



Para desplazarse, deslice suavemente hacia arriba y hacia abajo con dos dedos.

Software

Conjuntos de instrucciones que le indican al hardware qué hacer y cómo hacerlo.

Ejemplos: navegadores web, juegos y aplicaciones.

1. Un navegador web es un programa que te permite ver sitios web en internet. Probablemente ya hayas usado uno. ¿Qué navegadores, juegos y aplicaciones has usado?

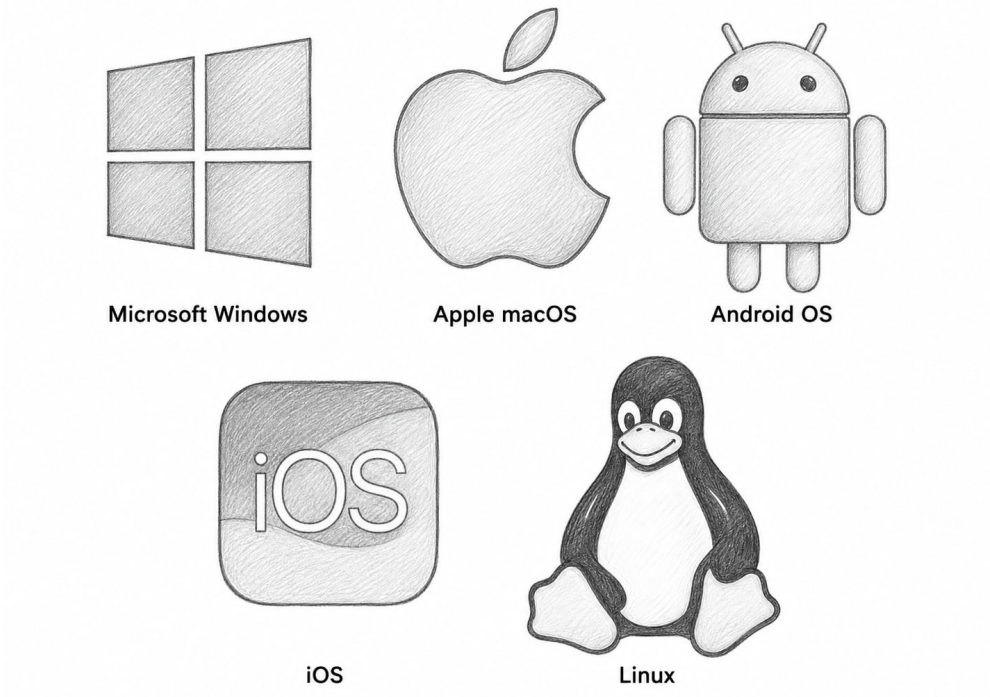
2. ¿Podrías mencionar algún programa informático que usarías para comunicarte con tus amigos?

Sistema operativo

El software base de un ordenador que controla su funcionamiento y permite que otros programas funcionen.

Un sistema operativo es como el administrador o el jefe de tu ordenador. Decide cómo realizar tareas como guardar un archivo, hacer clic con el ratón, ejecutar una aplicación o mostrar imágenes en la pantalla. Cada empresa tiene su propia forma de realizar estas tareas.

Ejemplos: Microsoft Windows, Apple MacOS, Android OS, iOS y Linux.



Completa el espacio en blanco

Protección de datos digitales	Hardware
Datos	Voluta/(desplazamiento)
Computadora	Sistema operativo
Panel Tactil	Software
Entrada/Salida	Cursor (puntero)

1. El teclado, el ratón y el monitor son ejemplos de _____.
2. _____ es la capacidad de utilizar la tecnología para encontrar, evaluar, crear y compartir información.
3. Los textos y números que una computadora y un teléfono inteligente pueden almacenar y procesar se denominan _____.
4. Los programas como los navegadores web y las aplicaciones se llaman _____.
5. Un _____ es un dispositivo electrónico que sigue instrucciones para procesar información.
6. Microsoft Windows y Apple macOS son ejemplos de un _____ que controla cómo funciona una computadora.
7. Cuando escribes en un teclado, eso es _____, y cuando la computadora muestra información en la pantalla, eso es _____.
8. Un _____ suele aparecer como una pequeña flecha en la pantalla.
9. Usted _____ cuando mueve el cursor sobre algo pero no presiona.
10. Puedes deslizar dos dedos hacia arriba y hacia abajo en el panel táctil para _____.

Repaso de la lección

Realiza el cuestionario de la Lección 1 de protección de datos Digitales en Kahoot.it.

Sigue el código QR y el código PIN del juego que aparecen en la pantalla del profesor.

Kahoot!

kahoot.it

Vocabulario

Conceptos básicos de habilidades digitales Lección 1: ¿Qué es la alfabetización digital?

1.	**Alfabetización digital**
	La capacidad de utilizar la tecnología para encontrar, evaluar, organizar, crear y comunicar información (para resolver problemas).
2.	**Resiliencia digital**
	Poseer la conciencia, la habilidad, la agilidad, la perseverancia y la confianza necesaria para ser usuarios capacitados de las nuevas tecnologías y adaptarse a las cambiantes demandas de habilidades digitales. Y a la protección de datos.
3.	**Datos**
	Información, específicamente símbolos, sonidos, texto y números, que puede ser procesada por una computadora u otro dispositivo.
4.	**Computadora**
	Un dispositivo electrónico que procesa datos según un conjunto de instrucciones.

Vocabulario

5. Cursor
Normalmente tiene el aspecto de una pequeña flecha que puedes controlar en la pantalla con el ratón o el panel táctil.
6. Pasar el cursor
Cuando mueves el cursor sobre algo pero no presionas.
7. Desplazamiento con dos dedos
Puedes desplazarte colocando el cursor sobre la parte de la pantalla que deseas desplazar y, a continuación, deslizando dos dedos hacia arriba y hacia abajo sin presionar.
8. Entrada/Salida
La entrada es cualquier dato, comando o señal que se envía a un dispositivo. *Ejemplos: escribir en un teclado, tocar una pantalla táctil, usar un ratón y hablar por un micrófono.* **La salida es la información procesada que envía el dispositivo.** *Ejemplos: imágenes o texto en un monitor, sonido de altavoces e impresiones.*

Vocabulario

9. Hardware
Cualquier parte física de un ordenador que puedas tocar y sentir. *Ejemplos: teclado, ratón, monitor, partes internas del ordenador y cualquier dispositivo conectado.*
10. Software
Conjuntos de instrucciones que le indican al hardware qué hacer y cómo hacerlo. Ejemplos: navegadores web, juegos y procesadores de texto.
11. Sistema operativo
El programa principal de un ordenador que controla su funcionamiento y permite que otros programas funcionen. *Ejemplos: Microsoft Windows, Apple macOS, sistema operativo Android, iOS*