



Informática desde 0

UNA ACTIVIDAD DEL CLUB DE LOS CUENTISTAS

Conecta2.

Informática desde 0

La introducción de la informática en los sistemas de educación da lugar a un nuevo campo de innovación educativa y exige continuas transformaciones.

Conocer el uso de las herramientas informáticas para el aprendizaje se ha convertido en una necesidad primordial para poder acceder a la nueva educación que se nos presenta.

El uso correcto de estas herramientas no es solo conocer sus elementos básicos como los equipos, programas o la web, sino aprender cuales son sus ventajas e inconvenientes y saber ser críticos con la información que nos llega a través de las pantallas.

Una vez que aprendamos a manejar con soltura el mundo virtual, podremos dedicar el 100% de nuestro tiempo a aprender.

Conecta2 es un curso intensivo de diez clases que pretende introducir al alumno en las herramientas que van a utilizar durante la ESO.

Dirigido a :

- Alumnos de 6º de primaria

Objetivos del curso

En este curso aprenderemos a utilizar los recursos informáticos desde cero, centrándonos en aquellas herramientas y recursos que nos ayuden en la etapa escolar, o la vida diaria y que nos permitan un trabajo tanto individual como colaborativo.

Aunque trataremos todo tipo de herramientas, nos centraremos en aplicaciones on-line, ya que permiten trabajar en grupo, el almacenamiento en la nube y la conectividad entre dispositivos.

Además aprenderemos a utilizar la tecnología de forma crítica, dando especial importancia a los **Peligros en la Red** como el Ciberacoso (Cyberbullying), qué es el *Grooming* (adultos haciéndose pasar por niños) y el *Phishing* (estafas por mensajes o juegos como Roblox/Brawl Stars), **y a quién acudir si pasa algo raro en internet (Padres, profesores, INCIBE en el 017 si estás en España).**

Las dos clases finales las dedicaremos a conocer *herramientas de inteligencia artificial y tecnología para mejorar el aprendizaje* como Notebook LM, Perplexity o Anki entre otras.

Metodología

Este curso ha sido diseñado para alumnos de 6º de primaria.

(Hemos tenido en cuenta el viaje de fin de curso para diseñar la actividad)

Las clases se imparten en el aula de informática y se refuerzan los conocimientos con juegos y actividades prácticas divertidas.

El contenido es lineal de forma que con cada clase se amplíen los conocimientos y se pueda poner en práctica lo aprendido anteriormente.

Contenidos del Curso

Clase 1 (1 de junio)

Equipos

- ¿Qué es un ordenador? Sus partes. Pantalla, CPU, Teclado, ratón, memoria
- ¿Qué es internet?
- Diferencia entre navegador y buscador
- Tipos de buscador
- La información en internet. Desmontando bulos.

Clase 2 (2 de junio)

Google Chrome

- Google chrome y herramientas de google
- El trabajo en línea

Gmail

- Gestores de correo electrónico.
- Cómo escribir un correo electrónico
- Agenda de contactos
- Calendario de Google. Aprendemos a usar el calendario de Google y a gestionar citas y eventos
- Keep. Agenda para recopilar recursos

Clase 3 (3 de junio)

La nube.

- ¿Qué es el almacenamiento en la nube?
- Drive
- Memorias externas

Inteligencia artificial.

- Tipos de IA, para qué sirven y cuando podemos utilizarlas.

Clase 4 (4 de junio)

Editor de documentos de Google

- Documentos de google
- Edición de textos
- Las partes de un texto
- Libro de estilo

Clase 5 (8 de junio)

No todo lo que está en Google es gratis. Qué son los derechos de autor básicos y las licencias Creative Commons.

Fotos

- Aprendemos a utilizar la aplicación de almacenamiento de imágenes de google

Licencias

Tipos de licencia de contenidos digitales

- Copyright, Copyleft y Creative Commons
- Cómo buscar imágenes y audios con licencia Creative Commons

Clase 6 (9 de junio)

Edición de imágenes y vídeo

- Canva

Clase 7 (10 de junio)

Presentaciones

- Power Point
- Presentaciones de google
- Canva

Clase 8 (11 de junio)

Peligros en la Red y Redes Sociales

- **Ciberacoso, Grooming y el Phishing** (estafas por mensajes o juegos como Roblox/Brawl Stars).
- **Redes Sociales y legislación en España.** ¿Qué son? Edades mínimas legales (En España es 14 años por defecto, aunque algunas plataformas indican 13 en sus términos;

La Huella Digital: "Lo que subes a internet, se queda en internet".

- **YouTube Canal y Mitos**

Clase 9 (17 de junio)

Herramientas de inteligencia artificial y tecnología para mejorar el aprendizaje I

- **Notebook LM:** es una herramienta experimental de Google impulsada por inteligencia artificial que responde y trabaja *exclusivamente* basándose en los documentos que tú le proporcionas, lo que reduce drásticamente las "alucinaciones" (información inventada).

Clase 10 (18 de junio)

Herramientas de inteligencia artificial y tecnología para mejorar el aprendizaje II

- **Perplexity AI:** Es un motor de búsqueda conversacional. Perplexity lee las páginas web y redacta una respuesta coherente, citando todas sus fuentes con números (como en Wikipedia). Es ideal para empezar a investigar un tema nuevo.
- **Anki:** Es una herramienta clásica, Utiliza el algoritmo de "repetición espaciada" para mostrarte *flashcards* (tarjetas de memoria) justo en el momento en que tu cerebro está a punto de olvidarlas.
- **Clausura:** Ronda de preguntas finales y entrega de un pequeño "diploma" de ciudadano digital.

Especificaciones

Duración

- 10 días

Precio

- 32€/mes

Edad aconsejada

- 11/12 años

Número de plazas

- 15

Formulario de inscripción

<https://clubdeloscuentistas.com/inscripcion-conectados.html>

Empresa

Club de los Cuentistas

Web

clubdeloscuentistas.com

Correo

laura@clubdeloscuentistas.es

Teléfono

600702331