

EL COMPUTADOR

CARLOS ALBERTO VERA ROMERO
vera.carlosalberto@gmail.com

CURSO CONCURSO

UNAD

Act. 3. Trabajo Individual

Curso Concurso. Concurso Docente Fase I

La actividad aquí presentada, consiste en el desarrollo de un Objeto Virtual de Aprendizaje de tipo Multimedia, que permita el aprendizaje de Los componentes fundamentales de un computador como curso básico para la disciplina de las diferentes áreas donde se requieran trabajar con nuevas tecnologías de información y comunicación.

Se plantea que la realización y utilización de objetos virtuales de aprendizaje como el apoyo a la comprensión del uso del PC sea más eficaz y atractivo que un clásico curso lineal, porque además es acorde a los nuevos paradigmas educativos en que el estudiante debe construir su propio conocimiento.

- **Objetivo de aprendizaje.**

Despertar el interés al estudiante en la comprensión de la herramienta computador, estando en la capacidad de reconocer los conceptos básicos del computador y sus diversas partes que lo componen para su buena utilización y aplicación en su vida cotidiana.

- **Contenidos**

Imágenes:

Muestra claramente los diferentes tipos de computadoras que existen.

VIDEO:

Explica de una forma creativa e innovadora todo el tema de los diferentes dispositivos de entrada de un PC, así como el mantenimiento del mismo, lo cual hace que se refuercen los conceptos.

WEB:

Enlace a otras paginas web

- **Actividades de Aprendizaje**

N°	PROPOSITO DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	TIPOS DE ARCHIVOS
1	Reconocimiento	Busca en primer lugar descubrir cuales son los conocimientos previos que tiene el estudiante sobre el tema.	Texto guía "Historia del computador"
2	Profundización	Realizar lecturas, desarrollar, proponer y realizar ejercicios sobre el tema del computador.	Presentaciones, Imágenes y Videos
3	Evaluación	Se desarrolla aplicando lo aprendido a su vida cotidiana. Se propones preguntas que refuerzen algunos conceptos como historia del PC y conociendo sus partes., Coevaluación Heteroevaluación y autoevaluación.	Htm, pagina web

- **Elementos de contextualización**

Se pretende que el estudiante alcance un grado de conocimiento elevado en el manejo del computador, hoy en día como herramienta fundamental en la uso de la nuevas tecnologías de información y comunicación. Este aplicativo está dirigido a todos aquellos estudiantes de niveles técnico, tecnológico o ingenieril que quieran profundizan en el uso del computador.

- **Competencias a desarrollar**

Estar en capacidad de reconocer los conceptos básicos del computador y sus componentes ayudando a mejorar y ampliar sus conocimientos sobre conocer las computadoras y lo puedan aplicar a su vida cotidiana

- **Evaluación**

Se diseñaron dos tipos de evaluaciones:

Nº	Nº de preguntas	Tipo de pregunta
1	1	Encontrar palabras
2	1	Apareamiento

- **Metadato de contenido**

La herramienta utilizada para el desarrollo del OVA fue el Cmap tools,

- **Metadatos clásico o convencional**

Título	El computador y sus partes
Descripción	Este OVA se presentara en forma lúdica, pedagógica, metodológica y didáctica el tema del computador y sus partes. Estará organizada de forma tal que los estudiantes se apropien del tema y lo apliquen a su vida cotidiana.
Idioma	Español
Palabras Claves	Hardware y Software
Autor	Carlos Alberto Vera Romero
Entidad	Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) Curso Concurso
Versión	1
Licencia	Libre
Fecha	Julio 25 de 2008
Formato	Cmap tools
Instrucciones de	Ninguna

instalación	
Requerimientos	Internet Exploret 6.0 o superior, Reproductor Flash
Tamaño	
Costo	Sin costo
Fuente de clasificación	
Áreas de Conocimiento	Informática Básica
Sub-área de Conocimiento	Herramienta computacional
Tipo de Formación	Profesional específica
Campo de formación	Académico
Nombre del curso	El computador
Nombre del Programa	Media-técnica-superior