

Coincidencia: Hardware (Lectores/as)

Acerca de esta actividad

Introducción

En esta actividad, sus estudiantes disfrutarán de un juego de correspondencia. Los/as estudiantes recibirán una hoja con imágenes de hardware en un lado y descripciones de los/as usuarios/as y una actividad que están tratando de hacer en el otro lado. En función de lo que el/la usuario/a está tratando de hacer, los/as alumnos dibujarán líneas para hacer coincidir los elementos de hardware con los usuarios y sus actividades. Hay cinco variaciones diferentes de esta actividad para que los estudiantes puedan practicar más de una vez.

Objetivo

Al finalizar esta actividad, los/as estudiantes:

- demostrarán que pueden hacer coincidir los elementos de hardware comunes con sus usos

Lo que necesita

Esta actividad requiere un bajo nivel de participación del/la facilitador/a.

Cada hoja correspondiente tardará unos 10 minutos en completarse.

Usted necesitará los siguientes materiales:

- Un lápiz

Instrucciones para el/la facilitador/a

Dado que los/as estudiantes necesitarán conocimientos previos de elementos de hardware para completar esta actividad, se recomienda que su estudiante complete las actividades anteriores en esta secuencia antes de intentar esta.

1. Imprima las páginas de la hoja del/la estudiante.
2. Reúna sus materiales.
3. Deles a su estudiante una de las hojas del juego de correspondencia.
4. Cuénteles a sus estudiantes acerca de esta actividad: "¡Hoy vamos a jugar! En esta hoja, hay imágenes de elementos de hardware en un lado y descripciones de los usuarios y las actividades que están tratando de hacer en el otro. Dibujarán líneas para que coincidan con cada elemento de hardware con un usuario y su actividad. Cuando termine, veremos cuántas has acertado".

Coincidencia: Hardware (Lectores/as)

Instrucciones para el/la facilitador/a Continuación

5. Pídale a su estudiante que le avise cuando termine con la actividad.
6. Cuando hayan terminado, verifique su trabajo comparado con la guía de respuestas.
7. ¡Felicite a su estudiante por su trabajo bien hecho!

Guía de respuestas

Las respuestas para todas las versiones de esta actividad se pueden encontrar en las páginas siguientes.

Estándares que se cubrirán

CSTA

1A-CS-02, Sistemas computacionales, hardware y software: Utilice la terminología apropiada para identificar y describir la función de los componentes físicos comunes de los Sistemas computacionales (hardware).

Coincidencia: Hardware (Lectores/as)

Guía de respuestas #1

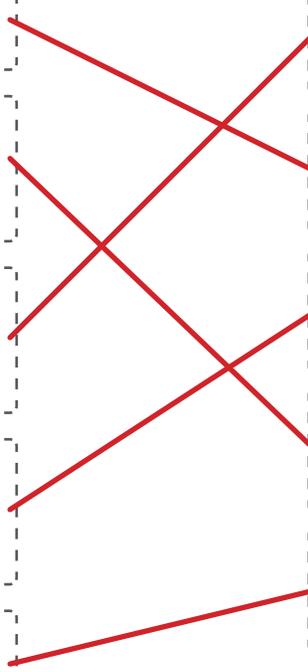
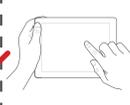
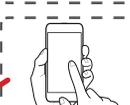
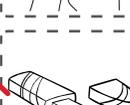
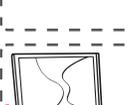
1. Josh está mirando un video en la computadora de mamá. ¿En qué parte de la computadora él puede ver el video?		
2. La batería de la tableta de Lena está baja. ¿Qué puede usar Lena para obtener más energía en la tableta?		
3. Mila está haciendo doble clic en su computadora portátil, pero su ratón está roto. ¿Qué parte de la computadora portátil (laptop) puede usar Mila para hacer doble clic?		
4. Abdul juega un juego de matemáticas haciendo clic en la respuesta correcta. ¿Qué puede usar Abdul para hacer clic en la respuesta?		
5. Drew está escribiendo un correo electrónico a su primo. ¿Qué está usando él para escribir el correo electrónico?		

Guía de respuestas #2

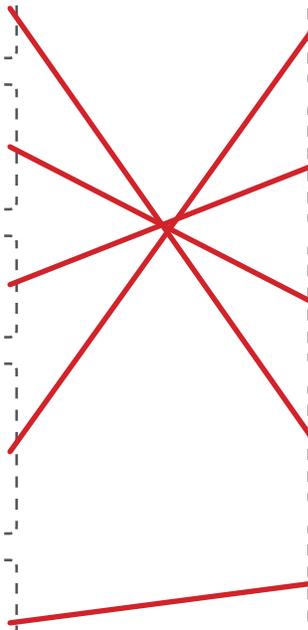
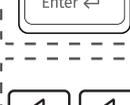
1. Dani quiere hacer algunas compras en línea. ¿Qué dispositivo o dispositivos conectan tu computadora a Internet?		
2. Sean escucha música mientras estudia en la biblioteca. ¿Qué deberías usar para evitar que tu música moleste a otros en la biblioteca?		
3. Dot quiere enviar una foto en papel a su amiga. ¿Qué puedes usar para convertir la foto en papel en un archivo que puede enviarse por correo electrónico?		
4. Kevin necesita una copia en papel de la tarea que hizo en su computadora. ¿Qué puedes usar para que esto suceda?		
5. Janessa y sus amigos están escuchando música juntos. ¿Qué dispositivo de sonido deben usar para asegurarse de que todos/as puedan escuchar la música?		

Coincidencia: Hardware (Lectores/as)

Guía de respuestas #3

1. La computadora de Nagy es grande. Nunca se mueve de su escritorio. ¿Qué tipo de computadora está usando?		
2. Dan necesita trabajar en un escritorio en casa. Se guarda en un escritorio en la escuela. ¿Qué puedes usar para guardar el archivo y hacerlo portátil?		
3. Julie descarga libros electrónicos que puede leer en cualquier lugar en una pantalla que es más grande que un teléfono inteligente. ¿Qué está usando para hacer esto?		
4. Kenia puede llamar, enviar textos, o hacer un video chat con sus amigos con algo lo suficientemente pequeño como para llevarlo a todas partes. ¿Qué tipo de dispositivo está usando?		
5. Len lleva su computadora a la biblioteca y a la casa del abuelo. ¿Qué tipo de computadora está usando?		

Guía de respuestas #4

1. Jed quiere empezar a escribir una nueva línea de texto. ¿Qué puede presionar para hacer esto?		
2. Elisa no puede escuchar las instrucciones de su juego en línea. ¿Qué botón necesita presionar para volver a encender el volumen?		
3. Chan ha terminado de usar su tableta. ¿Qué botón debe presionar para apagarla?		
4. Mary Clare quiere ver un video en línea usando su computadora de escritorio. ¿En qué dispositivo lo verá? (Sugerencia: la respuesta es un dispositivo, no PARTE de un dispositivo.)		
5. A Mateo no le gusta la música de fondo de su videojuego. ¿Qué botón(es) puede presionar para ajustar esto?		

Coincidencia: Hardware (Lectores/as)

Guía de respuestas #5

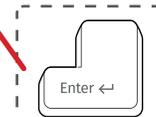
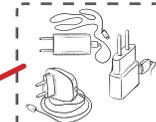
1. Serena ha terminado de leer la página tres y está lista para ir a la página cuatro.

2. Stu escucha música mientras corre.

3. La pantalla de Annie se pliega hacia abajo en su teclado.

4. Julian se conecta a su teléfono inteligente cada noche.

5. Un camión de bomberos pasa por la calle de Logan durante un video chat.



Coincidencia: Hardware #1 (Lectores/as)

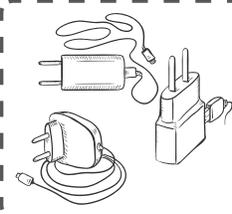
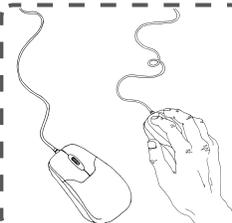
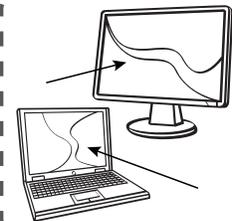
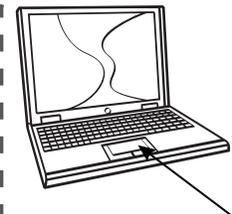
Instrucciones

¡Vamos a jugar! Lee las descripciones de los/as usuarios/as y actividades que están tratando de hacer en el lado izquierdo. Luego, mira las imágenes de los elementos de hardware en el lado derecho. Dibuja líneas para que coincidan con el elemento de hardware correcto con el usuario y la actividad.

1. Josh está viendo un video en la computadora de su mamá. ¿En qué parte de la computadora puedes ver el video?
2. La batería de la tableta (tablet) de Lena está baja. ¿Qué puede usar Lena para tener más energía en la tableta (tablet)?
3. Mila está haciendo doble clic en su computadora portátil (laptop), pero su ratón (mouse) está roto. ¿Qué parte de la computadora portátil (laptop) puede usar Mila para hacer doble clic?
4. Abdul juega un juego de matemáticas haciendo clic en la respuesta correcta. ¿Qué puede usar Abdul para hacer clic en la respuesta?
5. Drew está escribiendo un correo electrónico a su primo. ¿Qué está usando él para escribir el correo electrónico?

Lo que necesita

✓ Un lápiz



Coincidencia: Hardware #2 (Lectores/as)

Instrucciones

¡Vamos a jugar! Lee las descripciones de los/as usuarios/as y actividades que están tratando de hacer en el lado izquierdo. Luego, mira las imágenes de los elementos de hardware en el lado derecho. Dibuja líneas para que coincidan con el elemento de hardware correcto con el usuario y la actividad.

Lo que necesita

✓ Un lápiz

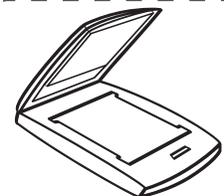
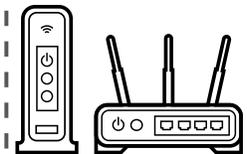
1. Dani quiere hacer algunas compras en línea. ¿Qué dispositivo o dispositivos conectan tu computadora a Internet?

2. Sean escucha música mientras estudia en la biblioteca. ¿Qué deberías usar para evitar que tu música moleste a otros en la biblioteca?

3. Dot quiere enviar una foto en papel a su amiga. ¿Qué puedes usar para convertir la foto en papel en un archivo que puede enviarse por correo electrónico?

4. Kevin necesita una copia en papel de la tarea que hizo en su computadora. ¿Qué puedes usar para que esto suceda?

5. Janessa y sus amigos están escuchando música juntos. ¿Qué dispositivo de sonido deben usar para asegurarse de que todos/as puedan escuchar la música?



Coincidencia: Hardware #3 (Lectores/as)

Instrucciones

¡Vamos a jugar! Lee las descripciones de los/as usuarios/as y actividades que están tratando de hacer en el lado izquierdo. Luego, mira las imágenes de los elementos de hardware en el lado derecho. Dibuja líneas para que coincidan con el elemento de hardware correcto con el usuario y la actividad.

Lo que necesita

Un lápiz

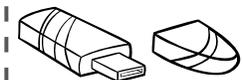
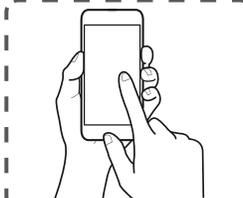
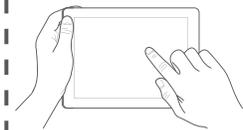
1. La computadora de Nagy es grande. Nunca se mueve de su escritorio. ¿Qué tipo de computadora está usando?

2. Dan necesita trabajar en un escritorio en casa. Se guarda en un escritorio en la escuela. ¿Qué puedes usar para guardar el archivo y hacerlo portátil?

3. Julie descarga libros electrónicos que puede leer en cualquier lugar en una pantalla que es más grande que un teléfono inteligente. ¿Qué está usando para hacer esto?

4. Kenia puede llamar, enviar textos, o hacer un video chat con sus amigos con algo lo suficientemente pequeño como para llevarlo a todas partes. ¿Qué tipo de dispositivo está usando?

5. Len lleva su computadora a la biblioteca y a la casa del abuelo. ¿Qué tipo de computadora está usando?



Coincidencia: Hardware #4 (Lectores/as)

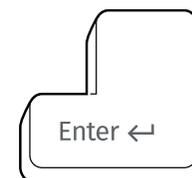
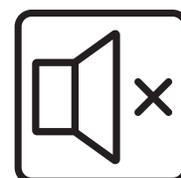
Instrucciones

¡Vamos a jugar! Lee las descripciones de los/as usuarios/as y actividades que están tratando de hacer en el lado izquierdo. Luego, mira las imágenes de los elementos de hardware en el lado derecho. Dibuja líneas para que coincidan con el elemento de hardware correcto con el usuario y la actividad.

1. Jed quiere empezar a escribir una nueva línea de texto. ¿Qué puede presionar para hacer esto?
2. Elisa no puede escuchar las instrucciones de su juego en línea. ¿Qué botón necesita presionar para volver a encender el volumen?
3. Chan ha terminado de usar su tableta. ¿Qué botón debe presionar para apagarla?
4. Mary Clare quiere ver un video en línea usando su computadora de escritorio. ¿En qué dispositivo lo verá? (Sugerencia: la respuesta es un dispositivo, no PARTE de un dispositivo.)
5. A Mateo no le gusta la música de fondo de su videojuego. ¿Qué botón(es) puede presionar para ajustar esto?

Lo que necesita

✓ Un lápiz



Coincidencia: Hardware #5 (Lectores/as)

Instrucciones

¡Vamos a jugar! Lee las descripciones de los/as usuarios/as y actividades que están tratando de hacer en el lado izquierdo. Luego, mira las imágenes de los elementos de hardware en el lado derecho. Dibuja líneas para que coincidan con el elemento de hardware correcto con el usuario y la actividad.

1. Serena ha terminado de leer la página tres y está lista para ir a la página cuatro.

2. Stu escucha música mientras corre.

3. La pantalla de Annie se pliega hacia abajo en su teclado.

4. Julian se conecta a su teléfono inteligente cada noche.

5. Un camión de bomberos pasa por la calle de Logan durante un vídeo chat.

Lo que necesita

✓ Un lápiz

