Desarrollo de la Actividad (Cronograma de 2 horas)

1. Apertura y contextualización (15 minutos)

Actividad del docente

- Presenta el concepto general de software.
- Explica la relación: **hardware – software – datos – usuarios**.
- Muestra ejemplos cotidianos (celular, cajero automático, plataforma educativa, app bancaria).

Actividad del estudiante

- Escucha y toma notas.
- Responde preguntas orientadoras como:
    - ¿Qué pasaría si el software no existiera?
    - ¿El software es tangible o intangible?

2. Trabajo colaborativo por equipos – Análisis de caso (35 minutos)

Organización

- Grupos de **3 a 4 estudiantes**.

Caso propuesto (uno por grupo)
Cada grupo recibe o selecciona **un escenario real**, por ejemplo:

- Un supermercado
- Una universidad
- Un hospital
- Un banco
- Una empresa de domicilios
- Una plataforma de educación virtual

Tarea del grupo
Deben responder y documentar:

1. ¿Qué problema principal se presenta en ese contexto?
2. ¿Qué tipo de software podría ayudar a solucionarlo?
3. ¿Qué hardware sería necesario?

4. ¿Qué datos se manejarían?
5. ¿Quiénes serían los usuarios del software?

Producto: **Matriz de análisis simple (texto o tabla)**

3. Clasificación y conceptualización (30 minutos)

Cada grupo debe:

- Clasificar el software identificado en:
    - Software de sistema
    - Software de aplicación
    - Software de desarrollo (si aplica)
- Explicar:
    - ¿Por qué ese software es clave?
    - ¿Qué pasaría si fallara?

Apoyo del docente

- Aclara conceptos erróneos.
- Refuerza la idea de software como **producto y servicio**.

4. Socialización y discusión guiada (25 minutos)

Cada grupo:

- Presenta su caso en **máximo 5 minutos**.
- Expone:
    - Problema
    - Tipo de software
    - Relación con hardware y datos

Discusión guiada
El docente formula preguntas como:

- ¿Todos los contextos necesitan el mismo tipo de software?
- ¿Qué tan crítico es el software para la operación?

5. Cierre reflexivo y conclusión (15 minutos)

Actividad individual
Cada estudiante responde por escrito (breve):

1. ¿Cómo definiría ahora el software?
2. ¿Cuál fue el aprendizaje más importante de la actividad?
3. ¿Dónde cree que el software tiene mayor impacto?

Evidencia de aprendizaje

- Matriz de análisis del caso (grupal)
- Participación en socialización
- Reflexión individual escrita