

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA ISOLDA ECHAVARRÍA	 
Código: GA-FO-37	GUÍAS DE ÁREA SER+I	Mayo 7 de 2018 Versión 1

ÁREA: MATEMÁTICAS	TEMA: INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA	DURACIÓN EN DÍAS	22
-------------------	-------------------------------------	------------------	----

GRADO: SEXTO

Primera etapa: PUNTO DE PARTIDA	
Actividades	<p>En la actualidad, los recursos tecnológicos son una parte imprescindible del desarrollo humano; se han convertido en un aliado clave para la realización de todo tipo de tareas, lo que nos convierte en usuarios permanentes de ellos. Utilizarlos con destreza y eficiencia es la premisa de una sociedad competitiva, solo así se aprovecharán de forma óptima sus bondades.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza una sopa de letras donde ocultes diez (10) nombres de programas informáticos o partes del computador. El analista dirigirá una actividad con esta evidencia. 2. Selecciona las cinco (5) teclas del teclado que más usas (sin tener en cuenta las letras y los números); para cada una de ellas realiza su dibujo en Paint y explica para que sirve y como se usa. 3. Escribe una historia (de 200 palabras) donde relates como te imaginas la vida de los humanos sin tecnología. Usa un editor de texto para realizar esta tarea (Word, Documentos de Google, WordPad, Bloc de notas).
Competencia a desarrollar	Reconoce diferentes recursos tecnológicos y herramientas informáticas, las usa responsablemente y aprueba su importancia en la sociedad.
Segunda etapa: INVESTIGACIÓN	
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. En cada una de las clases de informática toma quince (10) minutos para practicar “Mecanet”. El analista debe de evidenciar tu progreso. 2. Realiza un cuadro descriptivo donde presentes diez (10) utensilios tecnológicos que encuentras en tu casa o en tu colegio; describe su uso, su importancia, el cuidado para mantenerlo en buenas condiciones y con qué otras herramientas se podrían reemplazar. 3. Estudia el material adicional de “Software” y “Hardware” (página web y video), luego genera un informe mediante el uso de una herramienta de síntesis de información (mapa conceptual, cuadro comparativo, resumen, etc.); argumenta tanto desde lo aprendido en los recursos como por lo que ya conoces. 4. Realiza una entrevista a un familiar (preferiblemente de avanzada edad), pregúntale como era la comunicación antes de que la informática revolucionara la sociedad; pídele que te cuente una anécdota.
Recursos adicionales	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documento de página web “Qué es Hardware y Software” 2. Video “Software y Hardware” 3. Carpeta “Ciudadanía Digital y Netiqueta” <ol style="list-style-type: none"> a. Documento “Netiqueta” b. Video “Como ser un ciudadano digital” c. Video “Dimensión de la Ciudadanía Digital” d. Video “Los 9 elementos de la ciudadanía digital”

	4. Software “CursoMecaNet Portable”
Tercera etapa: DESARROLLO DE LA HABILIDAD	
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Con ayuda de tus padres crea una cuenta de correo electrónico “Gmail”. Como evidencia debes enviar un correo al analista a la dirección informaticaisoldae@gmail.com, en el asunto coloca tu nombre completo y en el contenido del correo describe tus expectativas en el área de informática. 2. Observa los videos referentes a “Ciudadanía Digital y Netiqueta” (Video1, Video2, Video3, Documento) que se encuentran en el material de consulta, luego realiza tres dibujos (caricatura o meme) que hablen de la ciudadanía digital; realízalos usando “Paint”. Puedes consultar también los documentos allí contenidos. 3. Crea una carpeta en tu unidad USB y allí almacena una colección de al menos quince (15) imágenes relacionadas con la tecnología. Edítalas en Paint y agrega una corta explicación del contenido de la imagen. 4. El analista dirigirá un conversatorio acerca de “Software” y “Hardware” (Video, Documento), tu participación debe ser activa y argumentada desde lo trabajado en los recursos adicionales.
Cuarta etapa: RELACIÓN	
Actividades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseña lo que consideres el mejor computador de la historia; especifica cuáles serían sus software y hardware, los comandos especiales y las funciones avanzadas. ¿Cuánto costaría y quién lo vendería? ¿Para qué usarías tú este computador? Da al menos tres opciones de propósito de uso y funcionalidad. 2. Prepara una presentación con tu grupo de trabajo en el software PowerPoint, allí deben dar cuenta de: <ol style="list-style-type: none"> a. ¿Cómo era la comunicación antes? b. ¿Cómo los correos electrónicos impactaron la vida de las personas? c. ¿Que son las redes sociales y cuáles son sus beneficios y riesgos? d. Escoger una de las anécdotas del numeral 3 de la investigación para compartirla en la presentación. <p>La presentación puede ser realizada haciendo uso de otra herramienta informática (Prezi, PowToon, Presentaciones de Google, entre otras).</p>