

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO "Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso" GUIA DE EVALUACIÓN DE 3CER PERIODO PARA LA BASICA PRIMARIA, **BASICA SECUNDARIA Y LA MEDIA**

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

Nombre completo del estudiante			Grupo	6°		
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Por qué es importante lo que aprendemos en la escuela para mi proyecto de vida?						
ÁMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	ÁREA				
-Historia de los computadores y sus	20 de	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA				
-generaciones	noviembre					
Internet: Los navegadores y						
buscadores						
- Algoritmos sin conexión:						
Algoritmos de la vida real,						
algoritmo y tipos	I					
- Relación costo-beneficio	I					
- Modelos, maquetas y prototipos	I					
-Transformación de los recursos						
naturales en productos						
- Los roles en una sociedad		EMPRENDIMIENTO				
- Conceptos comerciales: ahorro,	I					
dinero, comercio. Empresas del	I					
entorno y su imagen corporativa.	I					
- Elementos de Publicidad	I					
- Imagen corporativa	I					
- Importancia de la investigación y	I					
la ciencia						
- La observación como el principio						
del conocimiento	<u> </u>					
		TRANSFERENCIA				

# Actividades de aplicación

#### MOMENTO PARA PRACTICAR

#### Instrucciones

Lee atentamente cada pregunta y elige solo una sola opción.

**Opción 1:** Si cuentas con recursos tecnológicos y conectividad a internet, puedes resolver las preguntas en el siguiente enlace:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeMVnBbdXG7VWQ0QUBE3Thn0FyQnZLU611LQYTrT0KxSp1beQ/viewform?usp= sf link

Opción 2: Sino cuenta con recursos tecnológico, resuelve las preguntas en tu cuaderno de tecnología e informática o emprendimiento.

### Puntuación:

3 o menos de respuestas correctas=Nota Bajo;

4 a 6 Respuestas correctas = Nota Básico;

7 a 10 respuestas correctas= Nota: Alto

11 a 12 Respuestas correctas Nota: Superior



#### INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO

# "Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso" GUIA DE EVALUACIÓN DE 3CER PERIODO PARA LA BASICA PRIMARIA, BASICA SECUNDARIA Y LA MEDIA

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

PREGUNTA 1: Un computador es una máquina capaz de capturar, procesar y almacenar datos. En la historia de los computadores existe lo siguiente:

- A. Cuatro generaciones, inicia con la base del tubo vacío, la segunda es el microprocesador, la tercera las tablets y la cuarta el microcomputador.
- B. Dos generaciones, inicia con el microprocesador y termina con el circuito integrado de base.
- C. Tres generaciones, inicia con el microcomputador, la segunda es la base del microprocesador ULSI y la tercera es el microprocesador.
- D. Cinco generaciones, inicia con la base del tubo vacío, la segunda es la base del transistor, la tercera es el circuito integrado de base, la cuarta es la base del microprocesador LSI y la última es la base del microprocesador ULSI.

#### PREGUNTA 2: Un rol en una sociedad es:

- A. Cualquier actividad que ocupa una experiencia personal en la sociedad y que cumple una función
- B. La profesión que estudia una persona para ganar recursos monetarios.
- C. Una actividad estática que ocupa una persona con experiencia personal en el campo y que cumple una función en específico.
- D. Una actividad que es realizada por solo una persona, la cual no necesariamente debe tener experiencia en la realización de la misma.

PREGUNTA 3: Se conoce como internet a una red de conexiones a través de la cual se comunican de forma descentralizada las computadoras, esto con ayuda de una serie de protocolos a los que se les denomina TCP/IP. El internet tiene sus inicios en la década de los sesenta, a partir de ahí cuántas etapas han pasado hasta la actualidad:

- A. 3 etapas, la primera etapa es el origen del internet con una red militar, la segunda es la disminución de costos en la prestación del servicio y la tercera etapa es la actual donde a nivel mundial tenemos conexión a internet.
- B. 2 etapas, la etapa inicial es cuando la red se hace pública y la etapa final es cuando se reducen los costos y así todos podemos acceder al internet.
- C. 4 etapas, La primera etapa es el origen del internet por medio de una implementación militar para comunicarse, la segunda es cuando la red se hace pública para que las personas contraten el acceso a la misma, la tercera etapa es la reducción de costos en el servicio y la última es la etapa actual donde a nivel mundial tenemos la posibilidad de conectarnos al internet.
- D. 3 etapas, la primera etapa es el origen del internet por medio de una red militar, la segunda es cuando se hace la red pública y la tercera es cuando reducen los costos para acceder a la red.

PREGUNTA 4: Una empresa es una unidad productiva agrupada y dedicada a desarrollar una actividad económica con ánimo de lucro. En nuestra sociedad, es muy común la creación continua de empresas. Por lo anterior se deducen los siguientes términos:

- A. Ahorro: todo activo como medio de pago, Dinero: actividad económica de intercambio de bienes, comerdo: acción de tomar el dinero ganado y tomar una parte.
- B. Dinero:todo activo como medio de pago, comercio: actividad económica de intercambio de bienes, Ahorro: acción de tomar el dinero ganado y tomar una parte.
- C. Ahorro:todo activo como medio de pago, comercio: actividad económica de intercambio de bienes, Dinero: acción de tomar el dinero ganado y tomar una parte.
- D. Ninguna de las anteriores.

PREGUNTA 5: ¿para qué sirven los algoritmos en nuestra vida cotidiana?

A. Los algoritmos sirven para describir paso a paso de forma ordenada una solución a un problema o tarea de la vida cotidiana.



#### INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO

# "Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso" GUIA DE EVALUACIÓN DE 3CER PERIODO PARA LA BASICA PRIMARIA, BASICA SECUNDARIA Y LA MEDIA

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

- B. Los algoritmos sirven para crear un manual de instrucciones.
- C. Los algoritmos sirven para crear un horario, el cual las personas usan para saber qué hacer en su vida cotidiana.
- D. Los algoritmos no son útiles para nuestra vida cotidiana porque sirven solo para las empresas.

#### PREGUNTA 6: ¿Qué es la publicidad?

- A. La publicidad son sólo los comerciales que aparecen en las propagandas del televisor.
- B. La publicidad son sólo los letreros que tienen las empresas en sus entradas con su nombre.
- C. La publicidad es cualquier forma de promocionar un bien o servicio a través de los medios de comunicación, con la finalidad de: vender, aumentar el consumo y/o generar un recuerdo en el consumidor.
- D. La publicidad es sólo la imagen corporativa de cada empresa.

#### PREGUNTA 7: ¿Qué son los artefactos tecnológicos y para qué sirven?

- A. Los artefactos tecnológicos son todos los muebles del hogar y sirven para darnos comodidad.
- B. Los artefactos tecnológicos son dispositivos, herramientas, aparatos, instrumentos, máquinas que sirven para potenciar la acción humana.
- C. Los artefactos tecnológicos son sólo los libros que hablan sobre tecnología y que nos sirven para aprender más acerca de las innovaciones informáticas.
- D. Los artefactos tecnológicos son los celulares, los cuales nos sirven para comunicarnos en nuestra vida cotidiana.

#### PREGUNTA 8: ¿Cuáles son características de la imagen corporativa de una empresa?

- A. El logo, los colores corporativos y la página web.
- B. Sólo la percepción de las personas.
- C. Sólo el logotipo.
- D. Sólo las instalaciones que tienen a nivel mundial.

#### PREGUNTA 9: ¿Cuál es la diferencia entre un prototipo y una maqueta?

- A. La diferencia es que un prototipo sirve para describir y una maqueta es una representación limitada del diseño de un producto.
- B. La diferencia es que un prototipo se hace solo de plástico y una maqueta de cartón.
- C. La diferencia es que un prototipo es pequeño y una maqueta grande.
- D. La diferencia es que un prototipo es una representación limitada del diseño de un producto y una maqueta es la reproducción física "a escala" de algo real o ficticio.

#### PREGUNTA 10: ¿Cuáles son los pasos del método científico en su respectivo orden?

- A. Las conclusiones, la hipótesis, el planteamiento del problema y la experimentación.
- B. El reconocimiento del problema, el análisis de la información y la hipótesis.
- C. La observación, el reconocimiento del problema, la hipótesis, la experimentación y el análisis de resultados con conclusiones.
- D. La experimentación, la previsualización y las conclusiones.

### PREGUNTA 11: ¿Cuál de las siguientes opciones son TODAS técnicas para el procesamiento de materiales?



### INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO

# "Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso" GUIA DE EVALUACIÓN DE 3CER PERIODO PARA LA BASICA PRIMARIA, BASICA SECUNDARIA Y LA MEDIA

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	1

- A. Aplicación de calor, hilado, mezcla o aleación, moldeado, transformación química, torneado, compresión.
- B. Aplicación de calor, abono a plantas, evaporación, compresión.
- C. Extracción de calor, transformación biológica y digestión
- D. Mezcla o aleación, filtrado y maquillaje.

#### PREGUNTA 12: ¿Para qué sirve la observación en un proyecto de investigación?

- A. La observación en un proyecto de investigación sirve para sacar conclusiones sin argumentos.
- B. La observación sirve para establecer argumentos para realizar una investigación.
- C. La observación hace parte del proceso en el camino de ver los fenómenos que ocurren sobre los objetos de investigación para que éstos sean descubiertos.
- D. La observación no sirve para nada en un proyecto de investigación.

FECHA DE REVISIÓN: 26 de noviembre				
	Respuestas al correo electrónico de la pregunta 1 a la 12			
Correo electrónico: catalina@iefelixdebedoutmoreno.edu.co				
Cuestionario online con las respuestas:	Si puedes mejor contestar la encuesta en:			
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeMVnBbdXG7				
VWQ0QUBE3Thn0FyQnZLU611LQYTrT0KxSp1beQ/viewform?	https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeMVnBbdXG7			
usp=sf_link	VWQ0QUBE3Thn0FyQnZLU611LQYTrT0KxSp1beQ/viewform?			
	usp=sf_link			
	Respuestas al correo electrónico de la pregunta 1 a la 12.			
BIBLIOGRAFIA				