



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA SEXTO

| | |
|-----------|------------|
| 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 |
|--|---------------------|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Historia de los computadores y sus generaciones • Los roles en una sociedad | 14 DE AGOSTO | TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EMPRENDIMIENTO |

EXPLORACIÓN
Actividades previas



Tecnología e informática

1. Transcribir en el cuaderno de tecnología e informática el plan de aula del tercer periodo.
2. Responder la pregunta problematizadora
3. En la actualidad tanto los dispositivos móviles como los computadores han evolucionado y gracias a la tecnología nos permiten realizar tareas para resolver problemas menciona algunos que conozcas y su función principal.

Emprendimiento

1. Transcribir en el cuaderno de emprendimiento el plan de aula del tercer período.
2. Responder la pregunta problematizadora.
3. ¿Qué problemas crees que encuentra una persona en su primer día de trabajo? Recrea una pequeña historia donde menciones los problemas y cómo le darías solución.

PLAN DE AULA TERCER PERIODO

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Ámbitos conceptuales

- Historia de los computadores y sus generaciones
- Internet: los navegadores y buscadores
- Algoritmos sin conexión: Algoritmos de la vida real, algoritmo y tipos.
- Relación costo-beneficio
- Modelos, maquetas y prototipos
- Transformación de los recursos naturales en productos
- Instrumentos de medición
- Leyes relacionadas con tecnología

Pregunta problematizadora

¿Por qué es importante lo que aprendemos en la escuela para mi proyecto de vida?

Indicadores de desempeño

- Utiliza los navegadores y buscadores para encontrar información acerca de la historia de los computadores, generaciones, algoritmos y tipos de algoritmos, aplicando los tipos de búsqueda de información para mejorar su proceso de aprendizaje.
- Presenta soluciones a problemas de la vida real a través de un algoritmo, describiendo su tipo de forma creativa e ingeniosa.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA SEXTO

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

- Identifica innovaciones, inventos, artefactos, sistemas tecnológicos y procesos de innovación, trascendentales para la sociedad; estableciendo su relación costo-beneficio, los ubico en su contexto histórico.
- Construye documentos de texto y presentaciones acerca de transformación de recursos naturales en productos, conceptos básicos de modelos, maquetas, prototipos y gráficas tridimensionales, aplicando los tips para hacer presentaciones aplicando la Norma.
- Describe las razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos, productos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.
- Reconoce las características de la tecnología, leyes relacionadas con esta e instrumentos de medición y sus tipos, reconociendo su importancia en la vida de las personas.

EMPRENDIMIENTO

Ámbitos conceptuales

- Los roles en una sociedad
- Conceptos comerciales: ahorro, dinero, comercio.
- Elementos de Publicidad
- Imagen corporativa
- Importancia de la investigación y la ciencia.
- La observación como el principio del conocimiento .
- Elaboración de la pregunta de investigación.
- Formulación del problema y la hipótesis

Pregunta problematizadora

¿Por qué es importante lo que aprendemos en la escuela para mi proyecto de vida?

Indicadores de desempeño

- Define los roles sociales y su importancia en la evolución social y en el conocimiento.
- Explica los conceptos comerciales y su importancia para el emprendimiento.
- Diferencia la publicidad de imagen corporativa y lo aplica a un producto o un servicio.
- Asume la importancia que tiene el conocimiento en la evolución y desarrollo del hombre.
- Elabora las preguntas de investigación a partir de la observación.
- Define la investigación como principio de todo saber y emprendimiento social

ESTRUCTURACIÓN

Actividades de construcción conceptual

MOMENTO PARA APRENDER:

Tecnología e informática

Realiza un resumen en el cuaderno acerca de la historia de sus computadores y sus generaciones

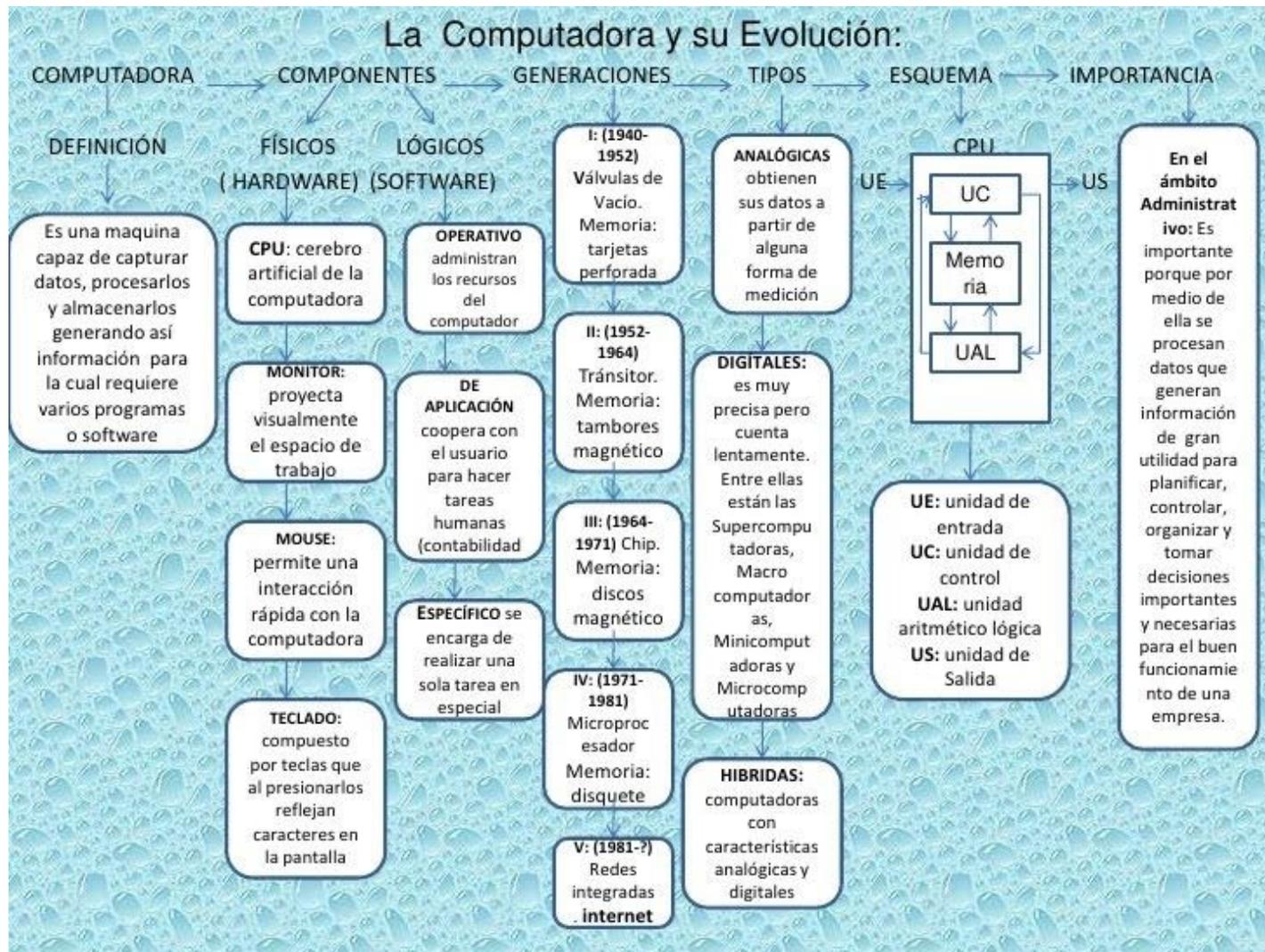
HISTORIA DE LOS COMPUTADORES Y SUS GENERACIONES



Computadora: Máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos.

En la historia de la computación, se habla de generaciones para referirse a las diversas etapas en la historia de su evolución tecnológica, a medida que se fueron haciendo más complejas, más potentes y, curiosamente, más diminutas. Existen cinco generaciones de computadoras identificadas, aunque la sexta generación podría

estar desarrollándose ahora mismo a inicios del siglo XXI.



| | |
|---|---|
| Primera Generación de Computadoras | El período de primera generación: 1946-1959. Base del tubo de vacío. |
| Segunda Generación de Computadoras | El período de la segunda generación: 1959-1965. Base del Transistor |
| Tercera Generación de Computadoras | El período de tercera generación: 1965-1971. Circuito integrado de base. |
| Cuarta generación de computadores | El período de cuarta generación: 1971-1980. Base del microprocesador LSI. |
| Quinta Generación de Computadoras | El período de la quinta generación: 1980 en adelante. Base del Microprocesador ULSI |



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA SEXTO

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

A lo largo del tiempo las computadoras han ido transformando la vida del hombre, ya que cumplen funciones y desarrollan tareas que a través de una programación lógica nos muestran un mundo intangible traído a la realidad ejemplo: Cuando interactuamos con juegos de realidad virtual, aplicaciones que nos ayudan a realizar trabajos para el Colegio, bases de datos donde reposan nuestros datos personales; cuando pedimos citas médicas, sistema de matrículas, también cuando podemos ver las notas de seguimiento y evaluación. Sin duda alguna los sistemas de información han sido el gran invento que da solidez a una sociedad y por ende la motivación para que la tecnología siga construyendo máquinas que se adapten a las necesidades de la actualidad.

Emprendimiento

Realiza un resumen en el cuaderno acerca de los roles en la sociedad

LOS ROLES EN UNA SOCIEDAD

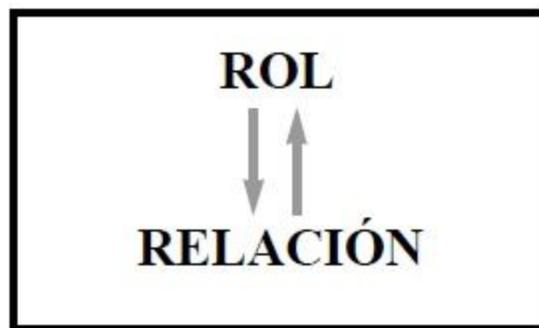
ROL: Cualquier actividad que ocupa una experiencia personal en la sociedad y que cumple una función.

En una función teatral el rol es el papel que desempeña cada actor, el personaje que representa. En la vida real cada uno de nosotros desempeña diferentes roles. Uno puede ser médico, padre, hijo, amigo... Desempeñamos diferentes roles al mismo tiempo.

El rol que desempeñamos en cada momento determina un tipo de relación. Si soy enfermera y madre e hija, no me relaciono de la misma manera con los pacientes, con mis hijos o con mis padres. En cada relación juego un rol. El rol profesional determinará un tipo de relación diferente.



La mayoría de los roles tienen su compañero de rol. Los profesionales de la salud el enfermo, el profesores el alumno, el padre el hijo, etc... Cada uno juega su rol. No obstante, el rol no es algo estático, sino algo que está continuamente negociándose. El rol determina un tipo de relación, sin embargo, y puesto que la relación está viva, el rol se negocia y cambia sin parar. La negociación del rol no se realiza de forma explícita, sino de forma implícita en la relación. Por lo tanto, y como aparece en el esquema, el rol influye en la relación y la relación en el rol.



TRANSFERENCIA Actividades de aplicación

MOMENTO PARA PRACTICAR

Tecnología e informática

1. Realiza un dibujo que muestre la evolución de los computadores según la generación de los computadores a través del tiempo, explicando porque son diferentes cada uno.

2. Reto opcional para el que tenga conectividad: Soluciona esta actividad interactiva sobre la historia de la computadora:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/997138-historia_de_la_computacion.html

Emprendimiento

Teniendo en cuenta el concepto de rol trabajado en el resumen anterior, completa el siguiente cuadro con los roles (Mínimo 6) observamos en algunos miembros de tu familia, vecinos o de tu barrio (Sociedad) y describe sus funciones

| ROL | FUNCIONES | QUÉ FUNCIÓN CUMPLEN EN LA SOCIEDAD |
|--------|----------------------------------|---|
| Médico | * Examina, formula y diagnostica | * Mejorar la calidad de las personas a través de orientar |



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
"Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso"
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA SEXTO

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

| | | |
|--|---|---|
| | enfermedades en los pacientes. * Orienta a los pacientes respecto a situaciones de salud | tratamientos a sus pacientes. * Aumenta la prospectiva de vida de las personas |
| | | |
| | | |

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 28 DE AGOSTO

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

Correo electrónico:
catalina@iefelixdebedoutmoreno.edu.co
Asesoría: Lunes de 3:00 p.m.

QUE RECIBIR

Tecnología e informática

1. Fotos o imágenes de la pregunta problematizadora
2. Fotos o imágenes del resumen de la historia de los computadores y sus generaciones
3. Foto o imágenes del dibujo acerca la evolución de los computadores

Emprendimiento

1. Fotos o imágenes de la pregunta problematizadora
2. Fotos o imágenes del resumen acerca de los roles en la sociedad.
4. Foto o imágenes acerca del cuadro de los roles, sus funciones y su función en la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

Tecnología e informática

https://www.tutorialspoint.com/es/computer_fundamentals/computer_generations.htm

Emprendimiento

<http://www.ehu.eus/xabier.zupiria/liburuak/relacion/2.pdf>