



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

Nombre completo del estudiante		Grupo	11°
PREGUNTA PROBLEMATIZADORA DE PERIODO			
ÁMBITOS CONCEPTUALES DEL PERIODO	DÍA	ÁREA	
* Como la ciencia interviene en la tecnología * La web 2.0 * Netiqueta	5 DE OCTUBRE	Tecnología e informática	
EXPLORACIÓN Actividades previas (ACTIVIDAD PROPUESTA POR CADA ÁREA QUE PERMITA INICIAR EL TRABAJO DE LA GUÍA DE ACUERDO CON LOS ÁMBITOS CONCEPTUALES A EVALUAR)			

W	K	N	X	X	J	E	H	G	Q	M	S	J	W	L	M	D	G	P
I	Q	I	N	F	O	R	G	R	A	F	I	A	L	S	A	K	T	N
T	V	F	X	C	H	P	D	V	Y	J	S	D	M	R	P	A	E	F
W	V	M	K	W	N	N	A	V	E	G	A	D	O	R	A	H	I	J
M	O	I	D	T	K	O	S	W	W	I	G	I	X	C	L	X	Q	
S	S	W	I	L	A	E	B	R	W	V	G	L	J	E	O	P	F	U
K	H	L	H	O	M	Q	K	K	S	Q	O	P	S	M	N	E	V	K
C	M	N	F	I	R	E	F	O	X	Y	L	P	J	L	C	B	F	O
Y	P	W	T	A	D	E	N	Y	R	M	O	O	G	W	E	Y	U	V
P	I	K	V	I	W	N	J	U	D	A	N	D	O	E	P	P	H	A
Q	Q	L	P	G	I	R	C	H	C	P	C	C	L	B	T	O	A	X
I	Q	C	M	O	H	O	I	U	T	A	E	A	B	S	U	Q	T	Y
T	M	T	A	L	C	E	E	B	E	M	T	T	M	N	A	X	E	C
C	F	I	Y	O	X	M	N	U	P	E	S	I	A	F	L	O	U	F
H	F	C	D	N	U	O	C	F	E	N	A	I	K	T	J	Q	Q	S
S	D	V	A	C	G	R	I	K	R	T	V	W	I	K	I	Q	I	N
G	J	E	W	E	Q	H	A	L	S	A	E	T	A	S	N	K	T	K
V	B	V	L	T	O	C	L	N	L	L	U	W	N	U	S	N	E	D
S	J	F	X	Y	E	N	A	F	M	G	N	P	B	X	Q	B	N	T

Actividad en el cuaderno de tecnología

En la siguiente sopa de letras, busca 15 términos relacionados con los ámbitos conceptuales trabajados durante el segundo periodo y luego defínelos.

NOTA: No es necesario dibujar la sopa de letras.

ESTRUCTURACIÓN
Actividades de construcción conceptual
 (RECORDAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL 2DO PERIODO QUE SON NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA GUÍA DE ESTRATEGIAS DE APOYO)

CIENCIA Y TECNOLOGÍA

La **ciencia** y la **tecnología** son actividades humanas muy estrechamente ligadas al desarrollo de las civilizaciones. La búsqueda incansable del hombre por conocer racionalmente los fenómenos naturales que lo rodean, lo lleva a la investigación científica cuyo resultante es la **ciencia**. La motivación del hombre por conocer lo conduce a querer transformar el mundo en el que vive, buscando nuevas maneras de satisfacer sus necesidades. La voluntad del ser humano para hacer y construir es lo que lo dirige hacia la **tecnología**, cuyo resultado son los bienes y servicios, los métodos y los procesos. La **ciencia** es una actividad social de carácter complejo y multidimensional, a través de la que se adquieren conocimientos que adoptan formas particulares vinculados al desarrollo de la tecnología. La **ciencia** está ligada al contexto cultural socio histórico, ya que forma parte del patrimonio cultural de una sociedad.

La **tecnología** nace cuando la ciencia y las técnicas empíricas se vinculan dando comienzo a la sistematización de los métodos de producción, en un marco socio cultural y económico.

La **tecnología** deviene de la observación de los problemas de la sociedad y la búsqueda de soluciones en relación con la estructura social, económica y cultural del medio. Es decir que su interés son las necesidades sociales en todos los campos, en



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

complementariedad con el saber científico. La ciencia y la tecnología son diferentes, puesto que la primera avanza en la explicación de los por qué de los fenómenos; y la otra lo hace en torno a la innovación o invención de objetos, procesos, productos y métodos.

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

El término nuevas tecnologías ha sido relacionado únicamente con los avances en telecomunicaciones e informática; sin embargo, abarca mucho más. Antes que los desarrollos en comunicaciones e informática, existe una base de saberes tecnológicos que no son tan nuevos (aunque muchos de sus productos sí lo sean) y que forman parte de la plataforma sobre la cual avanza el desarrollo y la producción de bienes y servicios. Los avances en tecnología que se expresan socialmente como «nuevos» tienen su historia y no aparecen repentinamente; pasaron por el campo de las competencias más elementales y por la maduración cultural y cognitiva. Las llamadas nuevas tecnologías están caracterizadas por la extrema rapidez de su evolución y por su potente impacto transformador de la estructura social, pero han sido posibles gracias a la capacidad humana de evocar, aprender y construir conocimiento.

Recursos para ampliar conceptos:

- <https://www.youtube.com/watch?v=cEv7AV6NGpI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=INCFLFjuOM>

WEB (WORLD WIDE WEB, O WWW)

Uno de los servicios más populares y conocido por los usuarios de Internet es la World Wide Web (o red informática mundial), conocida abreviadamente por Web. La www, es un sistema de distribución de documentos con hipertexto (enlaces) que nos conecta con otros documentos o contenidos, que no tienen que ser exclusivamente textos, sino también imágenes, vídeos y otros contenidos multimedia.

Para poder consultar la WWW necesitamos un programa específico o cliente denominado “navegador”. Los hay muy diversos: Internet Explorer de Microsoft, Firefox de Mozilla, Google Chrome. A través de ellos, los internautas acceden a sitios web compuestos por varias páginas web que contienen enlaces a otras páginas o contenidos, pudiendo el usuario saltar de una a otras por medio de esos hipervínculos para conseguir la información que busca.

La idea de base de la WWW consiste en la existencia de servidores que proporcionen información a los clientes de forma similar a como se visualizan las páginas de un libro, y que los elementos de esas páginas tengan acceso a otras, no estando éstas necesariamente alojadas en el mismo servidor. La web es un “organismo vivo” y, como tal, evoluciona. Desde su creación el año 1966, con esa primera red Arpanet, hasta el posterior nacimiento del Internet que conocemos, no ha dejado de cambiar y perfeccionarse. Hemos pasado de una web 1.0 a la 2.0, 3.0 y ahora llega la web 4.0.

HISTORIA DE LA WEB

La historia de la web abarca ya más de 25 años, en los que se han alternado períodos de intenso desarrollo con otros de estancamiento. En 1991 se publica la primera página web creada por Tim Berners-Lee usando un computador NeXT.

<p align="center">WEB 1.0 (HTML, PORTALS)</p> <p>WEBMASTER → WEB ESTÁTICA ← USUARIOS</p> <p align="right"><small>WWW.HISTORIA.NET</small></p> <ul style="list-style-type: none"> • Navegamos por estas páginas estáticas en HTML • El consumidor tenía un papel pasivo, sólo recibía información de las empresas. • Los usuarios interactúan a través de e-mail, chat o en los hilos de conversación de los primeros foros de internet. 	<p align="center">WEB 2.0 (XML, RSS)</p> <p>WEBMASTER → WEB DINÁMICA ← COMUNIDAD</p> <p>USUARIOS QUE PARTICIPAN (BLOGS, WIKIS, RSS...)</p> <p align="right"><small>WWW.HISTORIA.NET</small></p> <ul style="list-style-type: none"> • Es puramente social. • Se basa en usuarios activos • El auge de los blogs, redes sociales, wikis, tags o etiquetas, webs creadas por usuarios... etc • Los consumidores pasan a ser clientes 2.0 o adprosumer (Nuevo cliente) • El cliente reclama transparencia, información asesoramiento, una rápida atención al cliente, trato
---	---



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

<ul style="list-style-type: none"> • Es primordial un diseño responsive adaptable a cualquier dispositivo. • Uso de programas inteligentes que utilizan datos semánticos para crear un lenguaje que se puedan entender, compartir e integrar fácilmente. • Los buscadores son elementos esenciales en el día a día. 	<p align="center">personal, low cost</p> <ul style="list-style-type: none"> • La web 4.0. empezó en el 2016 • Se centra en ofrecer un comportamiento más inteligente y más predictivo. • Mejora la experiencia de los buscadores mediante el uso de nuevas tecnologías que permiten un nivel de interacción más completo y personalizado. • Ofrece soluciones a partir de toda la información que le damos y que existe en la web. • Permite la computación cognitiva
--	--

¿QUÉ ES LA WEB 2.0?

Modelo de páginas Web que facilitan la transmisión de información, la interoperatividad y la colaboración entre sus usuarios, mediante un diseño centrado en sus necesidades, más que en las de la empresa, supone un paso adelante en la evolución de Internet, para incorporar al usuario como un agente activo en su funcionamiento.

HERRAMIENTAS WEB 2.0

Las herramientas 2.0 son aquellos programas o sitios web disponibles para llevar a cabo determinadas funciones dentro de Internet, y que pueden ser aplicadas a otros aspectos vitales, como es el aprendizaje o la enseñanza. Algunos ejemplos de ello son:

- **Redes sociales.** Comunidades virtuales en las que personas a distancia pueden comunicarse en tiempo real por escrito (chat), pueden disponer de su información públicamente y conectarse con otras personas que compartan sus intereses, su historia o sus deseos (incluso románticos).
- **Las Wikis.** Sitios de acceso libre a la información mediante la acumulación voluntaria de saberes, a la manera de las antiguas enciclopedias, pero esta vez organizada de manera colaborativa: cada usuario aporta su granito de arena.
- **Blogs.** Páginas unipersonales o grupales que hacen las veces de diario, de publicación o de texto literario, para compartir diversas formas de texto y de relato (incluso audiovisual) valiéndose de las herramientas de la Internet y recibiendo además feedback de los lectores o seguidores.
- **Sitios de alojamiento de videos.** El más conocido de ellos es Youtube, una plataforma en que los usuarios pueden subir diverso contenido audiovisual y de paso compartir apreciaciones, comentarios y gustos en la materia, o también convertirse en locutores y comentaristas llamados “youtubers”.
- **Páginas de venta online.** Servicios no sólo de venta, sino de intercambio de opiniones entre los compradores y de contacto con las empresas que ofrecen bienes o servicios. Las más conocidas de todas son Amazon y eBay.
- **Podcasts.** La radio no ha muerto, sino que existe en la web 2.0, bajo el formato podcast: emisiones almacenadas online que permiten al usuario escucharlas cuando y donde quiera, a menudo ofreciendo conocimientos, tutoriales o simplemente programas de ocio.
- **Presentaciones online.** Inspiradas en el programa PowerPoint, estas páginas ofrecen servicios de elaboración de presentaciones, con fines expositivos para empresas, escuelas y universidades, permitiendo el uso del potencial audiovisual y multimedia de Internet en diversos ámbitos cotidianos.
- **Mapas conceptuales y mentales.** Otro servicio popular en la Web 2.0, especialmente con fines de estudio: las páginas que ofrecen la posibilidad de elaborar en línea diagramas de flujo, mapas conceptuales y otras técnicas de aprendizaje o de explicación visual de contenidos. Algunas conocidas son Mindmeister, Coggle.it y Mindomo.

Recursos para ampliar conceptos:

<https://www.youtube.com/watch?v=3MMMcx2tCCs>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

<https://www.youtube.com/watch?v=-KALxBabMbk>

NETIQUETA

Las buenas costumbres en internet te hacen un aliado de las TIC. La netiqueta es un conjunto de normas de comportamiento que hacen de internet y las TIC, sitios más agradables, en donde la convivencia y el respeto mutuo son primordiales. Aunque representan un código de conducta, la netiqueta no fue ideada para limitar tu libertad de expresión, sino para indicar la mejor manera de comportarse usando las TIC. Gracias a ella podemos comunicarnos adecuadamente, mientras disfrutamos y aprovechamos de mejor manera las redes sociales, chats, videojuegos, foros, y las TIC en general. No hay una especie de policía virtual que vigile el respeto a las normas de netiqueta, nadie las impone. La netiqueta es un claro ejemplo del trabajo colectivo, la hacemos entre todos y para todos. Cada una de estas normas ha sido producto de nuestra comunicación a través de las tecnologías de la información y las comunicaciones, del deseo de hacerla cada vez más efectiva, clara INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO “Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso” GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA BÁSICA PRIMARIA, SECUNDARIA Y MEDIA Código: Vigencia: 20/04/2020 Versión: 1 y respetuosa. Y, como todos nos beneficiamos de ella, en nuestras manos está actuar de manera adecuada y pedir lo mismo de las personas con las que interactuamos virtualmente.

LAS 10 REGLAS BÁSICAS DE LA NETIQUETA:

Regla N° 1: Recuerde lo humano – Buena educación Normalmente en Internet somos anónimos, tratar a las personas con las que te comunicas con respeto, medir las palabras que dices, pues lo que escribes puede ser archivado y luego utilizado en tu contra, en general tratar a los demás cómo nos gustaría que nos traten. **Regla N° 2:** Comportate como en la vida real Sea respetuoso y compórtese de acuerdo a las leyes de la sociedad y del ciberespacio, ya que en el ciberespacio las posibilidades de ser descubierto parecen remotas, pero esto no debe hacernos olvidar que hay un ser humano al otro lado del computador.

Regla N° 3: Sepa en qué lugar del ciberespacio está Antes de participar en una actividad en Internet, se debe observar la conducta, costumbres y leer las normas del sitio. Ya que en todas no funcionan de la misma forma y puede cometer errores por no estar informado.

Regla N° 4: Respete el tiempo y el ancho de banda de los demás Antes de enviar una información a una determinada persona asegúrese que lo que envía es de importancia, sea breve y conciso ya que el tiempo de los demás vale, y este deja de realizar otras actividades por dedicarle tiempo a leer lo que enviaste.

Regla N° 5: Forma de escritura Utilice buena redacción y gramática para redactar tus correos, sea claro y coherente con la información que transmite para que esta no sea distorsionada; sea sencillo, agradable, educado y evite utilizar lenguaje ofensivo porque puede molestar a alguien.

Regla N° 6: Comparta el conocimiento de expertos Comparte tus conocimientos y de los demás expertos con otras personas de la red y has del ciberespacio un medio para enseñar y comunicar lo que sabes. Ponte en el lugar de los demás y recuerda cuando no sabías algún tema, sobre lo que ahora te preguntan.

Regla N° 7: Ayúde a que las controversias se mantengan bajo control Cuando quieras formar parte de una conversación como en un foro, hazlo cuando estés seguro de lo que vas a escribir. Mantente fuera de discusiones que no dominas, así que sé prudente en el momento de opinar o entrar en un grupo de discusión.

Regla N° 8: Respeto por la privacidad de los demás Si compartes el ordenador con otros miembros o usuarios, respeta sus datos. No leas correos ajenos, no mires sus archivos, etc. Esto es aplicable tanto a usuarios que usen tu ordenador, como otros usuarios que no lo hagan.

Regla N° 9: No abuse de las ventajas que pueda usted tener: No aprovecharse de las ventajas que pueda tener por el conocimiento o el acceso a distintos sistemas que sepas, no te da derecho de aprovecharse de los demás.

Regla N° 10: Excuse los errores de otros Recuerda que todos somos humanos y por lo tanto, todos nos equivocamos. Nunca se debe juzgar a alguien por sus fallos. En todo caso, ayudar o sugerir cuando se encuentre un error y nunca mostrar pr epotencia al encontrar un fallo y mucho menos reírse de él.

Recursos para ampliar conceptos:

<https://www.youtube.com/watch?v=1GtcANPiuo>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ap-SnjO8-hI>

TRANSFERENCIA

Actividades de aplicación

(SE PROPONEN EJERCICIOS QUE LE PERMITAN AL ESTUDIANTE LA APLICACIÓN DE LOS CONCEPTOS APRENDIDOS Y AL DOCENTE HACER SEGUIMIENTO A LA ADQUISICIÓN DEL APRENDIZAJE)

1. Teniendo en cuenta los conceptos de ciencia y tecnología, completa el siguiente cuadro:



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

	CIENCIA	TECNOLOGÍA
¿Qué son?		
¿Qué busca?		
¿Cuál es su finalidad?		
¿Cuál es su resultado?		

2. A partir de la lectura y comprensión del tema de la web, historia de la web y herramientas de la web 2.0, completa el siguiente cuadro comparativo:

	WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0	WEB 4.0
Época (Año de inicio – año de finalización)				
Objetivo				
Características				
Papel de usuario				
Ventajas				
Desventajas				
Herramientas				

3. Realiza un mapa mental acerca de: Netiqueta y las reglas básicas de netiqueta.

TENGA EN CUENTA:

- La actividad debe ser a mano
- El mapa mental debe ser del tamaño de una hoja de bloc por un sola cara
- Resume la información encontrada
- Acompañar los resúmenes de textos e ideas con imágenes alusivas al tema
- Revise la ortografía y redacción de los textos
- Cuidar la caligrafía, tamaño de letra y que sea legible
- Todos los mapas mentales deben estar bien marcados con el nombre completo de cada estudiante.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

La **HISTORIETA**: narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se complementan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto.

Características: Es de carácter narrativo, representada en un lenguaje visual y verbal, cumple con la finalidad de entretener

Elementos: se distribuye en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas, los textos van encerrados en globos o bocadillos como pensamiento de los personajes, dibujo o ambiente donde se desarrolla la historia (escenario), los carteles que son los mensajes que dice el narrador y apoya la historia y la onomatopeya que es la representación del sonido y puede ir dentro o fuera del globo

Adaptado de: <https://creacionliteraria.net/2012/03/qu-es-la-historieta/>



4. Después de haber desarrollado las 4 guías del periodo, vamos a construir una historieta (Tenga en cuenta la definición y ejemplo dado en el anterior recuadro) que dé respuesta a la pregunta problematizadora: **¿Cómo la intervención del hombre ha influido como factor fundamental de los grandes cambios a nivel global?**

Opción 1: Usando un PC con conexión a internet, usar uno de las dos opciones web

- <https://www.storyboardthat.com/>
- https://www.canva.com/es_co/crear/comics/

Opción 2: Usando un PC pero que no tiene conexión a internet, usar las tablas, autoformas e imágenes de las que dispone Word.

Opción 3: Usando un celular, descargar una app que te sirva para este fin como Creador de historietas de dibujos animados, Comic & Meme Creador.

Opción 4: Si No cuentas con ningún tipo de recurso tecnológico, en una hoja de block diseña tu propia historieta

Características:

- Revise la ortografía y redacción de los textos
- La historieta debe tener mínimo 6 viñetas o recuadros.
- Todas las caricaturas deben estar marcadas con el nombre completo del estudiante.

EVIDENCIA EVALUATIVA

FECHA DE REVISIÓN: 15 de octubre

MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO

Plataforma Edmodo
 Correo electrónico leidy@iefelixdebedoutmoreno.edu.co
 Whatsapp en los horarios establecidos, sólo para resolver dudas e inquietudes.
HORARIO: Jueves 12:30 m – 5:00 p. m

QUE RECIBIR

En la medida de lo posible pega en un documento de word o en un pdf la evidencia de cada una de las actividades.

Actividad exploración

- Los 15 términos encontrados en la sopa de letras con su definición.

Actividad de transferencia

- Cuadro con conceptos de ciencia y tecnología
- Cuadro comparativo de la web 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0.
- Mapa mental acerca de: Netiqueta y las reglas básicas de netiqueta.
- Historieta que dé respuesta a la pregunta problematizadora del periodo: **¿Cómo la intervención del hombre ha influido como factor fundamental de los grandes cambios a nivel global?**

BIBLIOGRAFÍA

<https://quesignificado.com/ciencia-y-tecnologia/>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE ESTRATEGIAS DE APOYO DE RECUPERACIÓN DE PERIODO PARA
BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA.

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

<https://rieoei.org/historico/oeivirt/rie18a05.htm>

https://catedu.gitbooks.io/internet-basico/content/22_la_world_wide_web_www.html

<https://www.hazhistoria.net/blog/historia-del-www-de-la-web-10-la-web-30>

http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf

<https://concepto.de/web-2-0/#ixzz6OwJEfVVh>

<https://blog.continental.edu.pe/uc-virtual/la-netiqueta-y-sus-10-reglas-basicas/>

<https://www.enticconfio.gov.co/sabes-que-es-la-netiqueta>