



GUÍA No. 1

Use tapabocas

DOCENTE: ALONSO PRADA GARZON
ASIGNATURA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
GRADO: OCTAVO A-B
TIEMPO: Semana del 18 al 22 de enero 2021.



Mantén distanciamiento social

META DE APRENDIZAJE: Conocer la metodología y el cronograma de estudio de la asignatura de tecnología e informática para el año 2021

MOMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA GUIA

A. VIVENCIA: Para evitar algunos inconvenientes presentados el año anterior en el envío y recepción de los trabajos académicos, definiremos en esta guía, algunas recomendaciones para mejorar

B. FUNDAMENTACION CIENTIFICA: *(copiar ésta teoría en el cuaderno de informática).*

Escribir a mano puede ayudar a recordar, a estimular la creatividad, mejorar la ortografía, hay mayores posibilidades de aprendizaje, estimula el cerebro, mejora la letra, etc

Leer es una herramienta extraordinaria de trabajo intelectual, ya que implica la participación activa de la mente y contribuye al desarrollo de la imaginación y la creatividad, incluso ayuda a reducir el estrés ya que mantiene nuestra atención en lo que estamos leyendo, contribuyendo así a que dejemos nuestras preocupaciones de lado.

Además aumenta nuestra cultura general, proporciona información y conocimientos diversos, mejora la ortografía, nos ayuda a enriquecer el vocabulario así como a mejorar la expresión oral y escrita.

C. ACTIVIDAD DE EJERCITACIÓN:

Recomendaciones para el desarrollo de las guías de aprendizaje

- Cada estudiante debe llevar un cuaderno para la asignatura de tecnología e informática, si el del año pasado tiene suficientes hojas disponibles lo pueden utilizar
- Copiar la guía en el cuaderno anotando el número de la guía, la asignatura, los 4 momentos de la guía (VIVENCIA, FUNDAMENTACION CIENTIFICA, ACTIVIDAD DE EJERCITACIÓN y la ACTIVIDAD DE APLICACIÓN/COMPLEMENTACION) y el desarrollo de cada actividad propuesta
- Una alternativa a copiar la guía en el cuaderno, es leerla en un audio en WhatsApp o en el grabador del teléfono, iniciando con la fecha, su nombre, grado, asignatura, número de la guía y grabar el audio desde el principio, hasta el último punto y enviar al profesor junto con las fotos de las respuestas a las preguntas y actividades resueltas en el cuaderno.



Usted escoge: copia la guía en el cuaderno o la lee y envía el audio al maestro con las fotos o evidencias del desarrollo del trabajo en el cuaderno

- **Para enviar las evidencias de trabajo, se deben tomar fotos con bastante luz y bien nítidas comprobando que se puedan leer bien para poder valorar el trabajo realizado.**
- En las fotos del cuaderno deben aparecer desde el número de la guía, cada uno de los momentos hasta el desarrollo o respuestas a las actividades propuestas, todo copiado en el cuaderno de informática (si escogió leer la guía, entonces debe enviar el audio de la lectura y las fotos del cuaderno con las respuestas a las actividades propuestas).
- Recuerde que al finalizar el año escolar se le solicitará el envío de todas las guías escritas en el cuaderno
- Al enviar las evidencias de trabajo por WhatsApp o cualquier otro medio de mensajería, debe escribir en el chat el nombre del estudiante, el grado, la asignatura, el número de la guía a la cual corresponde el trabajo enviado y cualquier otra información adicional que nos ayuden a entender el mensaje.
- Si no entiende el trabajo o tiene dudas sobre la guía, se debe comunicar con el docente al 3153838714, si no tiene saldo debe realizar una llamada perdida que el profesor le estará regresando la llamada.

D. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN/COMPLEMENTACION:

- ***Enviar al WhatsApp del docente de informática su correo electrónico de Gmail, si no lo tiene debe crearlo siguiendo las instrucciones del video:***

<https://www.youtube.com/watch?v=qjHT4bfCCzA>

Este correo se va a utilizar en las distintas asignaturas para las clases virtuales cuando sea necesario y para las reuniones virtuales de titulación y reuniones generales del colegio

Recuerde que, si posee un celular con sistema operativo Android, usted ya tiene un correo Gmail que utilizó para configurarlo

- Copiar en el cuaderno la programación de tecnología diseñada para el estudio durante la pandemia este año, estas temáticas se alternarán entre la teoría y la práctica cuando se presente el regreso a las aulas.

Presentador multimedia

Reconocer el entorno de trabajo que ofrece un Presentador Multimedia (menús, barras, área de trabajo).

Entender la barra de título

Entender la barra de menús Entender las barras de herramientas

Realizar operaciones básicas con objetos de texto en una diapositiva (insertar, sobrescribir, seleccionar, borrar, editar, duplicar, mover, buscar y reemplazar).

Mover de posición un cuadro de texto



Insertar texto, caracteres especiales y símbolos en un cuadro de texto

Seleccionar caracteres, palabras, líneas, frases, párrafos y textos completos

Eliminar un cuadro de texto

Utilizar los comandos deshacer y repetir

Utilizar las opciones de copiar y pegar para duplicar texto

Utilizar las opciones de cortar y pegar para mover texto

Comprender las características básicas de imágenes digitales (resolución, formato, dimensiones, tamaño de archivo, etc),

Insertar una fotografía en una diapositiva desde diferentes medios de almacenamiento.

Utilizar los comandos copiar y pegar para duplicar fotografías en una misma presentación o entre varias presentaciones

Duplicar, mover y eliminar fotografías de diapositivas

Utilizar la barra de herramientas de imagen

Dar los créditos correspondientes a los autores de dibujos e imágenes descargados de Internet

Blockly games

PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

Bird inmersión profunda en condicionales.

El flujo de control se explora con condiciones cada vez más complejas

Turtle, inmersión profunda en bucles.

Use bucles anidados para pintar una imagen.

Luego publica tu arte para que el mundo lo vea.