



Soy calidad
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



ÁREA	Tecnología e informática	GRADO	SEXTO
ASIGNATURA	Tecnología e informática	FECHA DE INICIO	
DOCENTE		GUÍA N DE	5 de 6
ESTUDIANTE		TOTAL DE PÁGINAS	5

TEMA SERC: UN ALGORITMO PARA COMUNICARNOS ORDENADAMENTE HORAS GUIA: 12 horas

Construcción de sentido

Para continuar el trabajo en esta área es importante aprender a ser creadores de tecnología y no solamente conformarnos con ser usuarios, para eso necesitamos comunicarnos de la mejor manera con nuestras computadoras reconociendo su lenguaje para poder dar las instrucciones adecuadas, en la guía que vamos a trabajar veremos aspectos básicos del lenguaje de los computadores.

Habilidad a desarrollar

Manejo conceptos básicos de programación, entornos de programación, algoritmos y programación unplugged Soluciono problemas de acuerdo a las actividades o situación planteada

Transfiero lo aprendido en clase de tecnología a cualquier otra actividad o entorno

Habilidades específicas

Conozco y aplico los conceptos de programar, entornos de programación, algoritmo y programación unplugged

Conocimientos

1. Entiende qué es un algoritmo y para qué sirve.
2. Realiza algoritmos de actividades cotidianas.
3. Hace ejercicios de programación en papel para el desarrollo de la lógica algorítmica.

Recursos para el desarrollo del tema:

- Documentos:

" Ejemplo de algoritmo

" Entornos de programación

" Lista de chequeo autoevaluación " Programación unplugged

" El friso escolar

- Videos:



Soy calidad
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



- " Programación y robótica
- " Programar es
- " Qué es algoritmo
- " Cómo hacer un friso en Word

ETAPAS DE APRENDIZAJE Punto de partida

Recuerda que la meta debe tener un **¿Qué?**, un **¿Cómo?** y un **¿Para qué?**

Ejemplo: **Conocer las etapas del proceso tecnológico a través de la información que brinda la guía para poder dar solución a problemas del día a día.**

En esta etapa, debes proponer tu meta de aprendizaje, planear los tiempos y fechas en que te propones entregar el trabajo en cada una de las etapas.

Meta personal:			
Proyección de entrega por etapa (en horas):			
Punto de partida	Investigación ____ horas	Desarrollo de Habilidad ____ horas	Relación ____ horas
Fecha proyectada de entrega:			

Contesta en el cuaderno:

1. Plantea una hipótesis: Escribe ¿Qué es programar?
2. Dibuja el ícono de un lenguaje de programación o entorno de programación que conozcas.

Investigación

En esta etapa, revisaremos información que nos ayudara a entender, qué es programar, qué es un lenguaje de programación y algunos conceptos básicos de programación. Realiza las siguientes actividades y si tienes dudas o dificultades consulta a tu analista.

1. Revisa el video **programación y robótica** y el video **Programar es**.
2. Revisa el documento **Entornos de Programación**.
3. Revisa el video **Qué es un algoritmo** y el documento **Ejemplo algoritmo**.
4. Revisa el documento Programación Unplugged



Soy calidad
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



Después de revisar los videos y documentos, utiliza esta información para realizar un folleto (friso, tríptico) en Word donde expliques que es programar, qué es un entorno de programación, ejemplos de entorno de programación, qué es un algoritmo y ejemplos de algoritmo, qué es la programación Unplugged y ejemplos de esta programación.

Desarrollo de la habilidad

Realiza las siguientes actividades en el cuaderno donde pondrás en práctica la información que trabajaste en la etapa de investigación. Si requieres de ayuda u orientación comunícate con tu analista.

1. Escribe un algoritmo para los siguientes casos:

- Lavar un carro.
- Hacer una llamada telefónica.
- Hacer una limonada.
- Empacar un regalo de cumpleaños.

2. Revisa el documento **programación unplugged** y realiza la ACTIVIDAD 1 que se encuentra allí.

Relación

Recuerda que en la etapa de relación debes reflexionar y evaluar el trabajo que realizaste en esta guía. 1. Contesta en el cuaderno:

a. En este punto debes volver a la hipótesis que escribiste en punto de partida, retoma lo leído durante toda la guía y escribe el nuevo concepto con tus palabras sobre qué es programar:

Hipótesis en el punto de partida	Nuevo concepto en relación
Programar es:	Programar es:

- ¿Cuál contenido fue el que te pareció de mayor importancia?
- ¿Cuál fue el contenido que te gustó más?
- ¿Estos temas te sirven en la vida cotidiana? ¿Cuál de ellos podrías utilizar?
- ¿De lo que aprendiste en esta guía qué puedes utilizar en las otras asignaturas?

2. Revisa y contesta la lista de chequeo de autoevaluación que se encuentra en la carpeta G5 SEXTO



Soy calidad
Soy Pío XII

INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL PÍO XII

Pacho, Cundinamarca



Título del Tema FRE: G5 : UN ALGORITMO PARA COMUNICARNOS ORDENADAMENTE

Área	Tecnología Asignatura Tecnología Grado Sexto 2024 Grupo				
Estudiante					
# Horas	2 horas semanales	Habilidad a desarrollar			
Fecha lograda	Fecha proyectada	Conozco y aplico los conceptos de programar, entornos de programación, algoritmo y programación unplugged			
Inicio Cierre	Inicio Cierre				
Conocimientos	Etapas	P. Partida	Investigación	D. Habilidad	Relación
1. Entiende qué es un algoritmo y para qué sirve. 2. Realiza algoritmos de actividades cotidianas. 3. Hace ejercicios de programación en papel para el desarrollo de la lógica algorítmica.					