
	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	F-M-FM-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 2020	

- **ÁREA:** Informática y Tecnología **NIVEL:** Básica Secundaria **GRADO:** Noveno **FECHA:** 18 al 28 agosto de 2020  
**No. DE CLASES:** 4 **GUÍA 7**

- **OBJETIVO:** Analizar y explicar la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales en la producción e innovación tecnológica.

- **ESTÁNDAR:** Participo en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

- **COMPETENCIA:** Reconozco las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúo en consecuencia, de manera ética y responsable.

- **DBA:** Consulta, selecciona y sintetiza información relevante para el desarrollo de un proyecto de clase

- **RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO:**

Apropiar la tecnología de acuerdo a intereses en el ámbito educativo.

- **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:**

Las **tecnologías de la información y la comunicación (TIC)**, a veces denominadas nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC) son un concepto muy asociado al de informática. Si se entiende esta última como el conjunto de recursos, procedimientos y técnicas usadas en el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información.



**La comunicación** es el proceso mediante el cual se puede transmitir información de una entidad a otra. Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes.

Innovación tecnológica:

De una forma esquemática la innovación se traduce en:

Renovación y ampliación de la gama de productos y servicios,  
 Renovación y ampliación de los procesos productivos, Cambios en la organización y en la gestión, entre otras.

**El juego** es la libertad, de poder escapar a los mecanismos rígidos y estereotipados, dónde se usa el imaginario, la fantasía, los sueños, construcciones, exclusivas del ser humano.

	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	F-M-FM-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 2020	

Las TIC, la comunicación, la innovación y el juego son elementos que se unen para explicar la influencia de todos estos componentes en los cambios culturales individuales y sociales, así como los intereses de grupos sociales. Es entonces cuando individualmente surgen propuestas a nivel educativo para mejorar la forma de aprender, para lograr que los conocimientos se vuelvan significativos y divertidos.

Power point ofrece un variado número de herramientas para integrar componentes que producen cambios en los intereses sociales, por esto es importante que aprendamos junto con la tecnología como crear nuestros propios juegos.

Con el uso de hipervínculos, y el panel de animaciones se pueden lograr juegos muy atractivos y divertidos.

La siguiente lista es de paginas y vídeos que muestran elementos para realizar tu propio juego.

<https://compu6p.jimdofree.com/11-juegos-en-powerpoint/>

<https://www.msn.com/es-xl/noticias/microsoftstore/descubre-c%C3%B3mo-hacer-un-juego-en-powerpoint/ar-BBvxxkB>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=GWB6i5zUZOI>



<https://webdelmaestrocmf.com/portal/como-hacer-una-ruleta-interactiva-con-powerpoint-para-tus-clases-virtuales/?fbclid=IwAR2M05y5klCYkSBSk5B8EmfR8ljC-6tljsDQ6FxfySTxfXWk65raKG45aOI>

<https://www.youtube.com/watch?v=aFMMUvLBe9A&feature=youtu.be&fbclid=IwAR2E1p9yhEw4X2ozzJAUJW3k6sv0i0ZCpma0TkJTRMraF9BfLdASqxeXY>

#### -ACTIVIDAD A DESARROLLAR:

- Lea atentamente la información anterior y realice un resumen en el cuaderno de tecnología.
- Sí es posible observar los vídeos anteriores para entender la influencia de las tecnologías.
- Para los estudiantes que cuentan con herramientas tecnológicas y power piont, realice un juego sencillo que tenga que ver con las materias primas de la guía anterior.
- En el classroom observe el ejemplo que se publica y realice las preguntas en el grupo y en las asesorías virtuales.
- En caso de no contar con herramientas tecnológicas realice un juego de preguntas con falso y verdadero, o lotería del mismo tema, usando cartulina y mucha creatividad.

Ejemplos:

	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	F-M-FM-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 2020	


Las joyas en oro son una materia prima de origen mineral.
El papel surge de la transformación de la materia prima de la leche de la vaca.
El proceso de decantación es usado en la minería.

**FALSO**      **VERDADERO**

**FALSO**

**VERDADERO**

¿El carbón es una materia prima de origen?	
	Árbol del cuál se hacen los mejores muebles...

**YOGURT**      

**MINERAL**      **CEDRO**

**- CRITERIO(S) DE EVALUACIÓN**

- Envíe el juego de Power point a classroom.
- Tome fotos claras y organice un archivo en Word donde se observe que pone en práctica el análisis de la información.
- Participe en las asesorías virtuales programadas los martes 9:00 am para 9 A y miércoles 10:00 am para 9 B, a través de classroom respectivamente.
- Envíe su trabajo a el classroom, en la parte guía 7. En caso de no estar dentro de la clase enviar correo.
- Pazo: 28 de agosto de 2020

**BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA:**

<https://compu6p.jimdofree.com/11-juegos-en-powerpoint/>  
<https://www.msn.com/es-xl/noticias/microsoftstore/descubre-c%C3%B3mo-hacer-un-juego-en-powerpoint/ar-BBvxxkB>  
<https://www.youtube.com/watch?v=JEbEJvZCTwI>  
<https://www.youtube.com/watch?v=GWB6i5zUZOI>

**- DATOS DEL DOCENTE**

Luz Yadira Herrera Díaz. Correo: [Luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co](mailto:Luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co)