
	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	

GUÍA DE TRABAJO NÚMERO 12

Nombre del estudiante _____ Grado _____

NIVEL: Básica secundaria	GRADO: Noveno	FECHA: 27 de septiembre al 8 de octubre de 2021
TEMAS: PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y NETIQUETA	OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Ensamblar sistemas siguiendo instrucciones y esquemas. 	ESTÁNDAR: <ul style="list-style-type: none"> Analizo y explico los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma eficiente y segura.
COMPETENCIA: Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.	DBA: <ul style="list-style-type: none"> Consulta, selecciona y sintetiza información relevante para el desarrollo de un proyecto de clase. 	RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO: <ul style="list-style-type: none"> Realiza ejercicios en https://makecode.microbit.org Aprender normas de Netiqueta a través del juego.

- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

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.

	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	

- **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: Ayude 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 se 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**

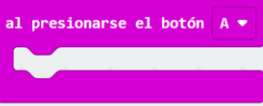
No aprovecharte de las ventajas que pueda tener por el conocimiento o el acceso a distintos sistemas que sepas, no te da derecho de aprovecharte de los demás.

Regla N° 10: Excuse los errores de otros

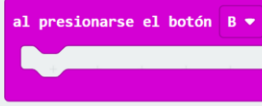
Recuerda que todos somos humanos y por lo tanto, todos nos equivocamos. Nunca se debe juzgar a alguien por sus fallos. En todo caso, ayudarlo o sugerirle cuando se encuentre un error y nunca mostrar prepotencia al encontrar un fallo y mucho menos reírse de él.

PISTAS PARA CÓDIGO MICROBIT


al presionarse el botón A ▼



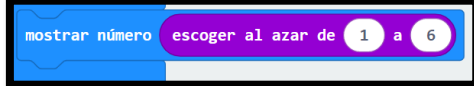
al presionarse el botón B ▼




si agitado ▼





mostrar número escoger al azar de 1 a 6



si is agitado ▼ gesture entonces



	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	

❖ ACTIVIDAD A DESARROLLAR:

1. Lea atentamente las normas de Netiqueta de la fundamentación teórica.
2. Asista a las asesorías para explorar el programa <https://makecode.microbit.org/>
3. Realice un Dado virtual usando las instrucciones de la fundamentación teórica.
4. En grupos de tres juegue con el dado, quién saque el número menor debe explicar una norma de netiqueta; puede cambiar las normas del juego.
5. Comparta el link en classroom.

CRITERIO(S) DE EVALUACIÓN

- Enviar evidencias del desarrollo del pensamiento computacional a través de ejercicios en microbit.
- Suba el archivo de trabajo a classroom.
- Fecha de trabajo: **27 de septiembre al 8 de octubre de 2021**

INFOGRAFÍA:

<https://www.youtube.com/watch?v=tMQHU3syG78>

- DATOS DEL DOCENTE

Luz Yadira Herrera Díaz. Correo: Luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co