

	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	M-FM-V-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 NOV. 2018	

GUÍA DE ESTUDIO NUMERO 6

Nombre del estudiante _____ Grado _____

NIVEL: Básica secundaria	GRADO: Décimo	FECHA: 10 al 21 de mayo de 2021
TEMAS: Manuales de instrucciones	OBJETIVOS: • Utilizar e interpretar manuales, instrucciones, diagramas y esquemas para el montaje de algunos artefactos, dispositivos y sistemas tecnológicos.	ESTÁNDAR: Selecciono y utilizo eficientemente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.
COMPETENCIA: • Tengo en cuenta principios de funcionamiento y criterios de selección, para la utilización eficiente y segura de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno.	DBA: Consulta, sintetiza y evalúa la información extraída de diferentes fuentes para realizar un trabajo académico.	RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO: • Diseñar manuales de instrucciones de forma creativa, en el cual describa montaje de artefactos, dispositivos o sistemas tecnológicos. • Proponer ideas propias, creativas y claras acerca de los avances tecnológicos.

FUNDAMENTACIÓN TEORICA:

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Se denomina manual a toda guía de instrucciones que sirve para el uso de un dispositivo, la corrección de problemas o el establecimiento de procedimientos de trabajo. Los manuales son de enorme relevancia a la hora de transmitir información que sirva a las personas a desenvolverse en una situación determinada. En general los manuales son frecuentes acompañando a un determinado producto que se ofrece al mercado, como una forma de soporte al cliente que lo adquiere. En este caso, el manual suele tener una descripción del producto y de la utilización que del mismo debe hacerse, ya sea para obtener un buen rendimiento de éste como para dar cuenta de posibles problemas y la forma de evitarlos de igual forma los manuales pueden ofrecer la empresa propietaria de los derechos de comercialización del producto.



	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	M-FM-V-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 NOV. 2018	

Ejemplos aplicados



PRODUCTO



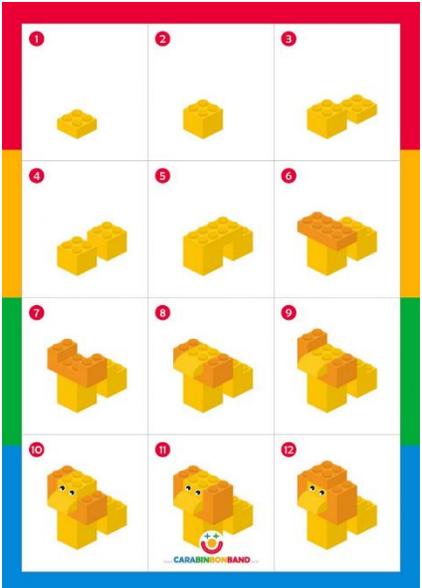
INNOVACIÓN



MANUAL DE INSTRUCCIONES



PRODUCTO TERMINADO

LEGO	INSTRUCCIONES
	<ul style="list-style-type: none"> ● Utiliza dos fichas amarillas de 4 puntos, únelas usando una ficha rectangular amarilla de 8 puntos. ● Luego usa una ficha naranja de 8 puntos y ubícala a un lado de la base. ● Con 2 fichas naranja de 2 puntos, colocala a los extremos de la ficha naranja. ● Coloca en la mitad de la zona naranja una ficha amarilla de 4 puntos y con extremo curvo hacia afuera. ● Usa otras 2 fichas naranja de 2 puntos para subir en los extremos de la cara del león, que simulan la melena. ● Coloca una ficha plana naranja de 4 puntos sobre la cara para la melena de arriba. ● Adorna con los stiker de los ojos y juega con el rey de la selva.

	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	M-FM-V-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE TECNOLOGIA E INFORMATICA	V1 NOV. 2018	

ACTIVIDAD A DESARROLLAR:

1. <https://www.lego.com/es-ar/kids/games/city/city-builder-ca19ba69163e91304082133506beeb17> Entra a este link y realiza una construcción de un sistema tecnológico, toma pantallazo y agrega a las evidencias.
2. Teniendo en cuenta la información anterior, elija un artefacto o sistema tecnológico y en una herramienta informática realice un folleto de instrucciones en cuanto a su montaje y funcionamiento, ayúdese de **su propia experiencia e imágenes propias**.
3. Busque una página que motive a las personas a seguir instrucciones para llegar a un fin y que sea educativa, descríbala y adjunte la dirección correspondiente.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- a. El estudiante aprende a dar y seguir instrucciones de artefactos o sistemas tecnológicos y los asocia con la vida cotidiana, reflexiona y propone ideas nuevas.
- b. Participe en las asesorías virtuales programadas los días: decimo A lunes de 10:30 a 11:30 am y viernes de 9 a 10am, decimo B martes de 9 a 10am y viernes de 10:30 a 11:30
- c. Fechas de trabajo: **10 al 21 de mayo de 2021**

BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA

<https://definicion.mx/manual/>

<https://www.lego.com/es-ar/kids/games>

https://www.google.com.co/search?q=armar+lego+de+leon&sxsrf=ALeKk03atqhUk9vOqUz7VIgU_0dI2vjDdA:1620081348801&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=iuUAFW0V7hQI8M%252CkIAg0LGw-oj4uM%252C_&vet=1&usg=AI4_kTtPc7soNF4_Mg2A2UhGj2TEuQ5YQ&sa=X&ved=2ahUKewidlrWqya7wAhVQVK0KHVsICXkQ9QF6BAgTEAE#imgsrc=iuUAFW0V7hQI8M

DATOS DOCENTE:

Docente titular: Luz Yadira Herrera Díaz

Luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co