



GUÍA PEDAGÓGICA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA AUXILIADORA - ELÍAS - HUILA Código DANE: 24124400085 Rut: 891.103.341-2 GUIA PEDAGOGICA

2020

Actividades pedagógicas en casa por covid -19

Municipio de Elías

Área o Asignatura:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Grado:	6	Periodo:	1	Semana:	Semanas 1,2, 3,4 Del 25 enero al 19 febrero
Nombre de Docente:	ING. MONICA ROCIO PARRA HURTADO	Sede:	CENTRAL				
Desempeño, estándar, DBA o competencia esperada:	Define el concepto de tecnología, informática, computador y las TIC Reconoce y clasifica los diferentes eventos históricos relacionados con el computador						
Objetivo de la actividad:	Definir conceptos de tecnología informática computador en generar las tic y a la vez reconociendo los principales eventos históricos relacionados con el computador						
Duración:	9 horas						
Unidad, Tema:	Informática, Computador , tecnología Cuidados y recomendaciones con el computador Historia del Computador y generaciones						

1. Motivación (disposición de lo humano al aprendizaje).

Antes de iniciar, recuerda: tener un lavado de manos constante con agua y jabón, desinfectar superficies y proteger tu sistema respiratorio para evitar el contagio del COVID-19. Recuerda establecer y cumplir con tu rutina y tus responsabilidades, de esto depende que a pesar de las circunstancias logremos salir adelante. No olvides que puedes conectarte a asesorías virtuales a través de la plataforma Zoom en el enlace creado que será compartido por WhatsApp del grupo grado sexto

El trabajo de esta guía es individual, así que **QUÉDATE EN CASA**



BIENVENIDOS QUERIDOS ESTUDNAITES

2. Informática, Computador ,Cuidados y recomendaciones con el computador , Historia del Computador y generaciones

¿QUÉ ES LA INFORMÁTICA?

El término informática proviene del francés informatique, implementado por el ingeniero Philippe Dreyfus a comienzos de la década del '60. La palabra es, a su vez, un acrónimo de information y automatique. De esta forma, la informática se refiere al procesamiento automático de información mediante dispositivos electrónicos y sistemas computacionales. La informática se utiliza en la gestión de negocios, en el almacenamiento de información, en el control de procesos, en las comunicaciones, en los transportes, en la medicina y en muchos otros sectores. La informática es la base de casi todas las tareas que se realizan en la mayoría de las empresas, porque nos permite organizarlas y controlarlas de una forma más ordenada y eficiente que el lápiz y el papel.

¿QUÉ ES LA TECNOLOGÍA?

La tecnología es un conjunto de conocimientos dedicados a la creación de herramientas, acciones de procesamiento y extracción de materiales. Es la rama de conocimiento que se ocupa de la creación y utilización de medios técnicos y su interrelación con la vida, la sociedad y el medio ambiente, recurriendo a temas tales como las artes industriales, la ingeniería, la ciencia, la tecnología es el uso del conocimiento científico con fines prácticos o aplicaciones, ya sea en la industria o en nuestra vida cotidiana. Así que, básicamente, cada vez que utilizamos nuestro conocimiento científico para lograr algún propósito específico, estamos utilizando la tecnología.

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

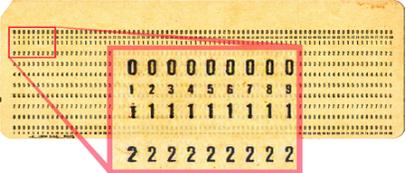
El término informática es una expresión que se refiere al manejo de los sistemas relacionados con la computación, para la identificación, búsqueda, análisis, sistematización, uso y producción de la información. La informática hace parte, por tanto, de un campo más amplio conocido como tecnologías de información y comunicación -TIC-, entre cuyas manifestaciones encontramos el teléfono digital, la radio, la televisión, los computadores, las redes telemáticas y la Internet.

La informática constituye uno de los sistemas tecnológicos de mayor incidencia en la transformación de la cultura contemporánea debido a que permea la mayor parte de las actividades humanas. En particular, en las instituciones educativas el uso de la informática en los espacios de formación ha ganado terreno, y se ha constituido en una oportunidad para el mejoramiento de los procesos pedagógicos. Para la educación en tecnología, la informática se configura como herramienta clave para el desarrollo de proyectos y actividades tales como procesos de búsqueda de información, simulación, diseño asistido, manufactura, representación gráfica, comunicación de ideas y trabajo colaborativo.

HISTORIA Y EVOLUCION DE LOS COMPUADORES

La historia de la computadora es el recuento de **los eventos**, innovaciones y **desarrollos tecnológicos del campo de la** informática y la automatización, que dieron origen a las máquinas que conocemos como computadoras, computadores u ordenadores. Registra además su mejoramiento y actualización hasta alcanzar las versiones miniaturizadas y veloces del siglo XXI.

Las computadoras, como todos sabemos, son las máquinas de cálculo más avanzadas y eficientes inventadas por el ser humano. La historia de la computadora tiene largos antecedentes, que **se remontan a las primeras reglas de cálculo** y a las primeras máquinas diseñadas para facilitarle al ser humano la tarea de la aritmética.

HERRAMIENTAS DE CÁLCULO QUE FUERON CREADAS ANTES DEL COMPUTADOR		
Herramienta	Definición	Imagen
Abaco	El ábaco, por ejemplo, fue un importante adelanto en la materia, creado alrededor de 4.000 a. C	
Máquina de Pascal o Pascalina	Creada en 1642 por Blaise Pascal. Consistía en una serie de engranajes que permitían realizar operaciones aritméticas. Esta máquina fue mejorada por Gottfried Leibniz en 1671 y se dio inicio a la historia de las calculadoras.	
Tarjetas perforadas	Joseph Marie Jacquard inventó en 1802 un sistema de tarjetas perforadas para intentar automatizar sus telares, y en 1822 el inglés Charles Babbage empleó dichas tarjetas para crear una máquina de cálculo diferencial.	

3. Actividades propuestas (ejemplos del docente sobre el tema).

Quien inventaría el computador

Ni las enciclopedias ni Google sirven para contestar a preguntas que parecen tan sencillas como quién inventó el primer ordenador. Si empezamos a investigar, enseguida nos encontramos con muchas respuestas diferentes; y la mayoría de ellas son correctas. Buscar una respuesta nos invita a recorrer la historia de la informática, a conocer a sus verdaderos pioneros y a descubrir que aún no está del todo claro qué es una computadora.

Antes de Babbage las computadoras eran humanas. Ese era el nombre de las personas especializadas en cálculos numéricos; aquellas que se pasaban el día realizando operaciones aritméticas, repitiendo una y otra vez esos procesos y dejando los resultados de sus cálculos escritos en tablas, que se recopilaban en valiosos libros. Esas tablas les hacían la vida mucho más fácil a otros especialistas. Muchos utilizaban mil maneras de realizar las cosas. El inglés, matemático, filósofo, ingeniero e inventor Charles Babbage (26 diciembre 1791 – 18 octubre 1871) quien falleció sin ver hecho realidad su sueño, fue quien tuvo la idea de los computadores pero no se llevó a cabo por la tecnología de la época por tal razón es considerado como el **PADRE DE LA INORMATICA**



Charles Babbage

GENERACIONES DE LOS COMPUTADORES

GENERAACION	HRADWARE	SOTWARE
PRIMERA (aproximadamente 1959)	Grandes computadoras (tubos o válvulas al vacío)	Lenguaje de programación bajo nivel ejemplo (ASSEMBLER)
SEGUNDA (1959 – 1964)	Apareció el transistor	Lenguaje de alto nivel ejemplo(fortran , Basic ,cobol)
TRCERA (1965- 1970)	Surgieron los circuitos integrados	Se centró en la multiprogramación
CUARTA (1971- 1981)	Computadores más actuales microprocesador	Lenguajes de programación orientado a objetos
QUINTA (1982)	Nuevas tecnologías enfocadas en las nuevas tecnologías (robótica , inteligencia artificial)	Herramientas case 4 GL
SEXTA (desde 1900)	Redes wifi bluetooth	

4. Actividades a desarrollar por el estudiante

Para el desarrollo de las actividades debes leer muy bien los temas que se explicaron anterior mente en la guía sobre la informática, tecnología y evolución de los computadores. Para que puedas desarrollar las actividades propuestas

1. Realiza en tu cuaderno un resumen de lo leído o si quieres copiar todo lo relacionado con informática, tecnología evolución de los computadores que está en la guía
2. Ya que hayas realizado el resumen o copiado en tu cuaderno y leído muy bien, realiza un acróstico con la palabra INFORMÁTICA puedes utilizar colores y diferentes tipos de letras para realizar con tus propias palabras el acróstico. Recuerda que sean relacionado con el tema.
3. Realiza los dibujos del ábaco, la máquina de pascal las tarjetas perforadoras
4. Con el cuadro de las generaciones realiza una línea de tiempo muy creativa puedes utilizar imágenes, texto como tú quieras elaborarlo. recuerda nos es copiado de internet es utilizando tu creatividad.
5. Con tus propias palabras di por qué crees que se llama nuestra área de tecnología e informática
6. Escribe el nombre del padre de la informática si cuentas con acceso a internet consulta su biografía si no tiene acceso solo comenta que título tenía y en qué fecha nació y en cual falleció
7. Ten pendiente en el WhatsApp del grupo en redes sociales y la pagina web del colegio la publicación de los horarios de la clases virtuales para que te puedas conectar recibir tu clase y así podrás preguntar los que quieras o no entiendas.
8. En la parte de abajo están las indicaciones de cómo será la calificación, también encontraras en las referencias los link para si deseas ingresar y ver mucho más del tema.

ENTREGA DE TRABAJOS

Toma fotografía de las actividades hechas y envía al WhatsApp de tu docente Nombre de la Docente Ing. MONICA ROCIO PARRA HURTADO CEL. 3166992314 en el horario de 8:00 am a 12:00 pm y de 2:00 pm a 6:00 pm

También Puedes descargar en tu celular la aplicación tap scanner y escanear tus trabajos para poder ser visto mejor por tu docente

5. Cierre – Criterios de Evaluación formativa.

La presente actividad tendrá una nota valorativa en el porcentaje académico del primer periodo. Además, constituirá parte del aprendizaje práctico de la escuela en casa.

Fecha límite de entrega 19 de febrero 2021 hora 6:00 pm de ahí en adelante deberán presentar nota escrita por su padres especificando el por qué no ha entregado trabajos y se calificara sobre 4.0

6. Referencias de consulta de profundización.

<https://definicion.de/informatica/>
<https://www.areatecnologia.com/que-es-tecnologia.html>
[https://forohistorico.coit.es/index.php/personajes/personajes-internacionales/item/babbage-charles#:~:text=Charles%20Babbage%20%5BWalworth%20\(Londres%2C,padre%20de%20la%20computaci%C3%B3n%20digital.](https://forohistorico.coit.es/index.php/personajes/personajes-internacionales/item/babbage-charles#:~:text=Charles%20Babbage%20%5BWalworth%20(Londres%2C,padre%20de%20la%20computaci%C3%B3n%20digital.)