


 <b>Centro Don Bosco</b> <b>GUÍA DIDÁCTICA</b> 				Versión: 02	Página 1 de 3
				Código: CECOFR - 016	
				Vigencia: Desde 2014	
Elaboró:	Coordinación Académica y Técnica	Revisó:	Asesor Pedagógico	Aprobó:	Padre Rector

Área: tecnología e informática	Asignatura: Informática	Tema: Algoritmos y diagrama de flujo, animación de objetos.	<b>Guía No. 1</b>
Docente: <b>Liliana Castillo Martínez</b>	Período Académico: <b>PRIEMRO Y SEGUNDO</b>	Tiempo de Aplicación:	Grado: <b>SEPTIMO</b>
Estudiante:			Curso: Código:

Clase de Guía:	Comprobatoria:	Conceptual:	Profundización:	Experimental:	Ejercitación:	Refuerzo:
Nombre de la Guía Algoritmos y diagrama de flujo						
<b>Reflexión sobre Sistema Preventivo:</b> En el Centro Don Bosco Educamos con el corazón, para que los estudiantes tengan sentido de pertenencia.						
<b>Competencia del PEPS:</b> La informática se refiere al conjunto de conocimientos científicos y tecnológicos que hacen posible el acceso, la búsqueda y el manejo de la información por medio de los computadores. La informática hace parte de un campo más amplio denominada, Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs) entre cuyas manifestaciones cotidianas tenemos; el celular, el radio la televisión, los computadores y las redes de internet.						
<b>Competencia Periodo:</b> Crear animaciones utilizando gráficos por medio de la variedad de contenidos interactivos que ofrece Macromedia Flash, mediante el desarrollo de conceptos de programación.						
<b>Desempeño:</b> <b>CONOCER:</b> Identificar la programación de objetos como herramienta didáctica partir de líneas o vectores que poseen determinadas propiedades con el fin llevar a cabo animaciones automáticas. <b>HACER:</b> Utilizar Macromedia Flash a partir de su implementación en un software determinado con el fin de verificar las rutas de funcionamiento para el desarrollo de una actividad <b>SER:</b> Demostrar una actitud positiva frente al tema visto en clase con el fin de aprender una herramienta nueva para su nivel académico y personal en un futuro <b>CONVIVIR:</b> Demostrar el cuidado de los equipos de cómputo a través de recomendaciones en el desarrollo de actividades prácticas propias de la informática, con el fin de asegurar el bienestar de los usuarios y su puesto de trabajo						
<b>Explica</b> de manera correcta que función cumple cada herramienta que ofrece el programa Flash.						
<b>REFORZAR EN LA ARGUMENTACIÓN Y APLICACIÓN DE las herramientas gráficas del Macromedia Flash.</b>						
Correlación conceptual con: Todas la áreas						

## 1. FASE DE INICIO (Identificación de la guía)

### 1.1 Motivación

En el mundo de la tecnología y la informática es de vital importancia hablar de algoritmos y diagramas de flujo, pues cada desarrollo de un proyecto requiere de la estructuración de procesos de elaboración. Sin embargo, saliendo un poco de este contexto, es posible afirmar que los algoritmos son parte de nuestra vida diaria, desde el momento de abrir los ojos e iniciar un nuevo día, hasta el momento de cerrarlos para concluir con el mismo.

### 1.2. Reconocimiento de saberes previos

¿Para hacer uso de las herramientas que nos ofrece una página online es necesario tener claro los parámetros de uso de la misma?

**1.3. Recursos a utilizar:** Sala de informática, guía de mejora módulos 1-2- periodo, correo electrónico e internet.

## 2.0 FASE DE DESARROLLO.

Los estudiantes investigan sobre los símbolos de los algoritmos y exploran la herramientas de una página online y de programación, para ello es necesario el correo electrónico Gmail la sala de informática e internet programa Flash y la explicación del profesor.

**Explicación:** Los estudiantes debe ingresar a la página online lucidchart y programa flash estas nos ofrecen herramientas esenciales para realizar las actividades que se encuentran a continuación.

**Ejemplificación:** De acuerdo a lo anterior realice un escrito con las siguientes normas este debe tener.

**Aplicación:** En el procesador de texto Word realice la siguiente actividad

### Actividad 01.

- Portada
- Párrafos de 4 a 6 líneas.
- Que es ergonomía computacional (Ejemplos de cada una de ellas )
- Que es seguridad informática. (Ejemplos de cada una de ellas )
- Imágenes O ilustraciones deben llevar contorno de grosor.

### Actividad

Investigue que es un algoritmo y un diagrama de flujo (<https://ingenioempresa.com/diagrama-de-flujo>)

- Dibuje los símbolos de algoritmos
- Diga para que es cada símbolo

En el mismo documento escrito explique la función que cumple cada una de estas herramientas online y de programación.

- LUCIDCAHRT
- Flash 8

### Actividad 01 Noviembre 22

## **Las buenas costumbres en internet te hacen un aliado de las TIC.**

La netiqueta es un conjunto de normas de comportamiento que hacen de internet y las TIC, sitios más agradables, en donde la convivencia y el respeto mutuo son primordiales.

Aunque representan un código de conducta, la netiqueta no fue ideada para limitar tu libertad de expresión, sino para indicar la mejor manera de comportarse usando las TIC



### Actividad 01.

- Realice un diagrama de flujo sobre las normas de Netiqueta utilizando los símbolos cualitativos.

Macromedia Flash

Es un programa que facilita la utilización de tecnología en la Web, permitiendo la creación de animaciones vectoriales. El interés en el uso de gráficos vectoriales es que éstos permiten llevar a cabo animaciones de poco peso, es decir, que tardan poco tiempo en ser cargadas por el navegador.

En los gráficos vectoriales una imagen es representada a partir de líneas (o vectores) que poseen determinadas propiedades (color, grosor...). La calidad de este tipo de gráficos no depende del zoom o del tipo de resolución con el cual se esté mirando el gráfico. Por mucho que

### **Actividad 01.**

- Realice un diagrama de flujo explicando para que sirve cada una de las herramientas que tiene Flash 8.

### **Actividad 02.**

Haga una animación sobre las redes sociales y e buen uso de ellas

## **3. FASE DE EVALUACION:**

### **3.1 Evidencias del aprendizaje del estudiante**

- **Conocimiento:** Emplea las herramientas dadas a conocer durante la semana, investigando en páginas de internet.
- **Desempeño:** Explora las herramientas durante la clase, verifica la presentación y los procesos realizados con las aclaraciones generales de la docente y posible rúbrica de valoración brindada.
- **Producto:** Teniendo en cuenta modelos asignados de acuerdo al curso construye los escritos en el procesador de texto de acuerdo a las herramientas explicadas y aprendidas.

### **3.2. Aplicación de estrategias de evaluación:** (Técnica e instrumento de evaluación)

**Conocimiento:** Identifica el tema principal.

**Desempeño:** Representa los conceptos principales de una página online y el programación de objetos.

**Producto:** Sustenta las presentaciones de acuerdo a los parámetros establecidos por el docente.

### **Fuentes de información**

- Módulos del 1-2- periodo
- <https://ingenioempresa.com/diagrama-de-flujo>
- [www.lucidchart.com](http://www.lucidchart.com)

### **3.3. FASE DE CIERRE**

#### **SINTESIS**

RETROALIMENTACION DEL PROCESO AL ESTUDIANTE POR PARTE DEL DOCENTE
Observaciones realizadas por el docente al estudiante con el fin de dar a conocer sus potencialidades y deficiencias.

--

RETROALIMENTACION DEL PROCESO POR PARTE DEL ESTUDIANTE
--

Indique que aplicación del conocimiento adquirido, es aplicable para la vida cotidiana
--

Describa el acompañamiento pedagógico del Docente durante el proceso desarrollado
---

Indique mínimo dos conclusiones resultantes en el aula frente a la frase de reflexión
---

CRITERIOS DE EVALUACION	SI	NO
Con el desarrollo del proceso alcanzo la competencia propuesta		
La fase de entrada generó expectativa frente al desarrollo de la temática		
La fase de elaboración le permitió apropiarse de los conceptos y procedimientos propuestos		
Cumplió con las evidencias planteadas en la fase de salida		
Las fuentes de información recomendadas fueron pertinentes a la temática propuesta		