
 Centro Don Bosco GUÍA DIDÁCTICA 				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:	Guía No. 1
Docente: Olga Liliana Castillo Martínez	Período Académico: TRES	Tiempo de Aplicación:	Grado: SÉPTIMO
Estudiante:			Curso: Código:

Clase de Guía:	Comprobatoria:	Conceptual:	Profundización:	Experimental:	Ejercitación:	Refuerzo:
Nombre de la Guía: MSWLogo						
Reflexión sobre Sistema Preventivo: En el Centro Don Bosco Educamos con el corazón, para que los estudiantes tengan sentido de pertenencia.						
Competencia del PEPS: 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 (TIC) entre cuyas manifestaciones cotidianas tenemos; el celular, el radio la televisión, los computadores y las redes de internet.						
Competencia Periodo: Identificar las funciones básicas y avanzadas del lenguaje de programación, utilizando figuras geométricas, a partir de secuencias que permiten el dinamismo y desarrollo de variedad y contenidos que ofrece MSWLOGO, mediante los conceptos de programación.						
DESEMPEÑO:						
CONOCER: Identificar la programación de objetos como herramienta didáctica partir de comandos que poseen determinadas propiedades con el fin llevar a cabo animaciones automáticas.						
HACER: Utilizar MSWLOGO a partir de su implementación en un software determinado con el fin de verificar las rutas de funcionamiento para el desarrollo de una actividad						
SER Utiliza una actitud positiva frente al proceso de la información con el fin de aprender una herramienta nueva para su nivel académico y personal en un futuro.						
CONVIVIR: Demostrar el cuidado que se debe tener sobre la información a través de recomendaciones en el desarrollo de actividades propias de la informática, con el fin de asegurar el bienestar de los usuarios						
Criterios de evaluación:						
Identificar: El manejo del programa MSWlogo como medio didáctico con el propósito de diseñar figura geométrica con una secuencias matemática sin necesidad de reunirse con sus compañeros en casa.						
PROFUNDIZAR (El manejo de los fotogramas del programa MSWlogo.						
Correlación conceptual con: Dibujo técnico y matemáticas.						

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 la programación de objetos, 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 las matemáticas son parte de nuestra vida diaria y no solo para estudiar si no también para hacer programación animada.

Ahora bien, pensemos un instante en los gráficos que se pueden desarrollar por medio de números y a la vez darles movimientos: hoy por hoy, han incrementado sustancialmente las clases de programación ya sea para

realizar video juegos o para realizar una plataforma en la empresa donde trabajemos. ¿Qué tan fácil crees que es realizar una programación sin importar el campo a desarrollar? ¿Necesitamos de un software especial? Esta es la opinión de los profesionales de la industria

1.2. Reconocimiento de saberes previos

¿Qué estrategias se pueden emplear para socializar ideas a partir de gráficos y textos, asegurando secuencia y coherencia en la idea a presentar?

1.3. Recursos a utilizar: Sala de informática, guía de mejora, interne, correo electrónico, Software MSWLogo.

Descripción del ambiente de aprendizaje

LOGO es un lenguaje de programación que puede resultar de una tremenda utilidad para la puesta en práctica del actual currículo del área de Tecnología, Esto se debe a que resulta muy sencillo tanto de aprender como de enseñar y, además, en ambos casos, de una forma sumamente atractiva. Nos permite abordar los fundamentos de la programación de manera estructurada y muy visual empleando un programa gratuito y perfectamente operativo.¹

Fase De Desarrollo: Los estudiantes del grado Séptimo conocen el Software MSWLogo y las herramientas que este nos ofrece, es necesario el módulo del III periodo para recordar las primitivas antes vistas y la guía de mejora.

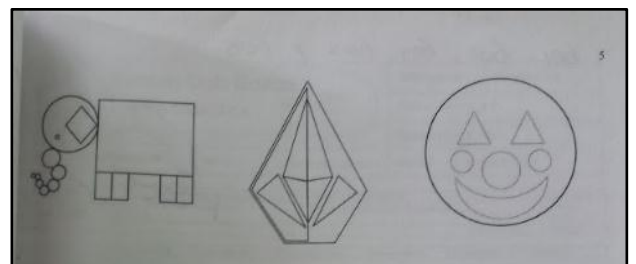
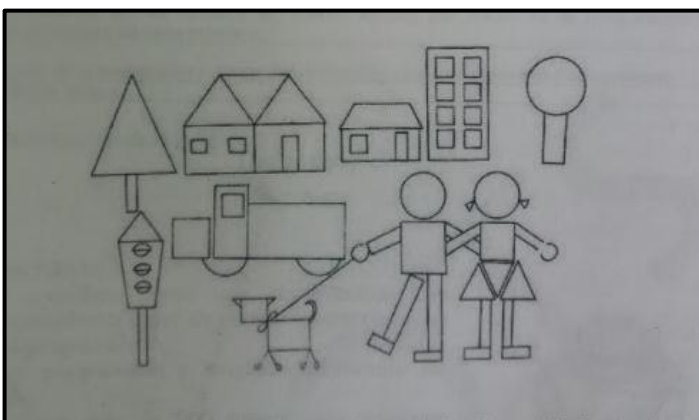
Ejemplificación: Software MSWLogo

Aplicación: De acuerdo a lo anterior se desarrollara en sala de informática esta actividad y al finalizar la clase se evaluara el trabajo desarrollado, este debe tener.

Actividad 01.

VECINDAD (primitivas en zona de comando y área de dibujo)

- Fondo
- Día o noche
- Colores de cada objeto



¹ <http://www.tecnologiafacil.net/page.php?4>

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:** Demuestra a través del trabajo desarrollado en el aula el conocimiento de las funciones de las herramientas del programa Logo.
- **Producto:** Teniendo en cuenta el tema asignados utiliza las herramientas de acuerdo a lo aprendido

3.2. Aplicación de estrategias de evaluación: (Los estudiantes utilizan los comandos apropiados para realizar la actividad propuesta en la guía de mejora, apoyándose del módulo III periodo)

Conocimiento: Identifica el tema principal.

Desempeño: Representa gráficas y conceptos de cada primitiva de MSWLogo

Producto: Realizó la presentación de acuerdo a los parámetros establecidos por el docente.

Fuentes de información:

- <http://www.tecnologiafacil.net/page.php?4>

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
Describe 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		