



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO ARGELINO DURAN QUINTERO**  
**LA VICTORIA/SARDINATA**

*"Ejemplo de valores Humanos, amantes de la democracia y el saber"*

Nombre del docente	Iván Ricardo Torres Rojas	Fecha	
Estudiante		Grado	11
<b>IDENTIFICACION DE LA GUIA DE APRENDIZAJE</b>			
AREA	Informática	ASIGNATURA	
PERIODO	1	JORNADA	
UNIDAD	1	I.H.S.	

TEMAS:

**ESTANDAR DE DESEMPEÑO**

- Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
- Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana
- Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

**DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE (DBA)**

- Naturaleza y evolución de la tecnología.
- Apropiación y uso de la tecnología.
- Solución de problemas con tecnología.
- Tecnología y sociedad

**1. MOMENTO DE ESTRUCTURACIÓN**

La guía consta de 5 momentos de aprendizaje en el que se recuerdan los conceptos previos, se propone el modo de enseñanza, se expone el tema y por último se evalúa. Los estudiantes deben trabajar la guía la cual corresponde al segundo período de clases. Si no se tiene la debida excusa por la falta de entrega de actividades a tiempo se procederá a evaluar de acuerdo a como el docente lo disponga. En todo caso la finalidad es de ofrecer una educación flexible con retroalimentación, la cual le da importancia a la dedicación y al autoaprendizaje.

**2. MOMENTO DE EXPLORACIÓN**

¿Qué es la tecnología?  
¿Qué elementos tecnológicos utilizo en mi diario vivir?  
¿Cómo puedo solucionar mis problemas utilizando la tecnología?  
Tecnología en educación, ¿cómo se relacionan la tecnología y la educación?  
La tecnología mejora mi vida

**3. MOMENTO DE PRÁCTICA-EJECUCIÓN**

Las actividades deben ser resueltas en el cuaderno, computador u hojas de blog. Se recibe

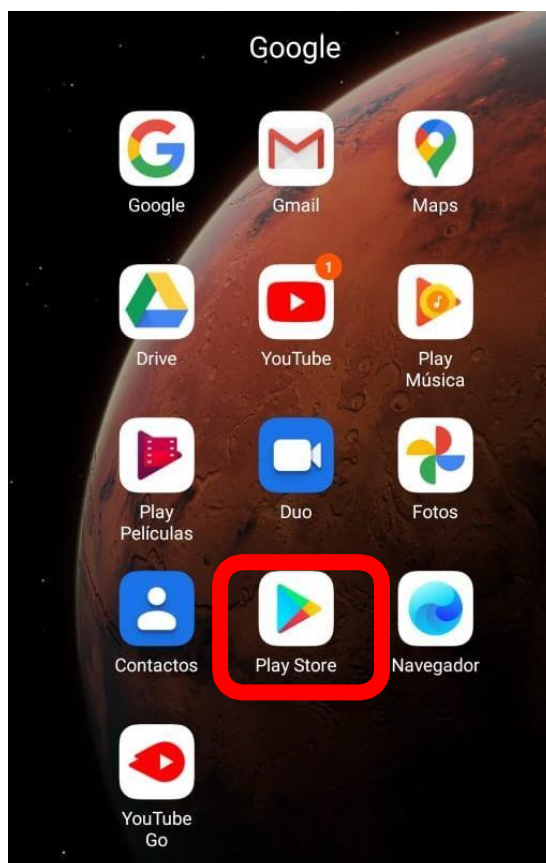
en cualquier formato, enviar evidencia fotográfica de la resolución de las actividades.

#### 4. MOMENTO DE TRANSFERENCIA

##### ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (EVA)

1. Descargamos la aplicación desde el celular móvil.

➤ Abrimos la aplicación de **Play store**



➤ Escribimos en el buscador classroom

Buscador

classroom



Google Classroom  
Google LLC

Instalar

2.1★

530 k reseñas



13 MB



Todos

100 M+

Descargas



Conéctate con tus clases y realiza las tareas estés donde estés.

Puede que también te guste...



Netflix  
16 MB



Microsoft Word:  
Crea & Edita Do...  
66 MB



Pinterest  
20 MB

Apps similares



➤ Instalamos la aplicación classroom



Google Classroom  
Google LLC

2.1★

530 k reseñas



13 MB



Todos

100 M+

Descargas

Instalar



Acerca de esta app



Conéctate con tus clases y realiza las tareas estés donde estés.

Educación

#2 principales gratis

Califica esta app

Comparte tu opinión con otros usuarios

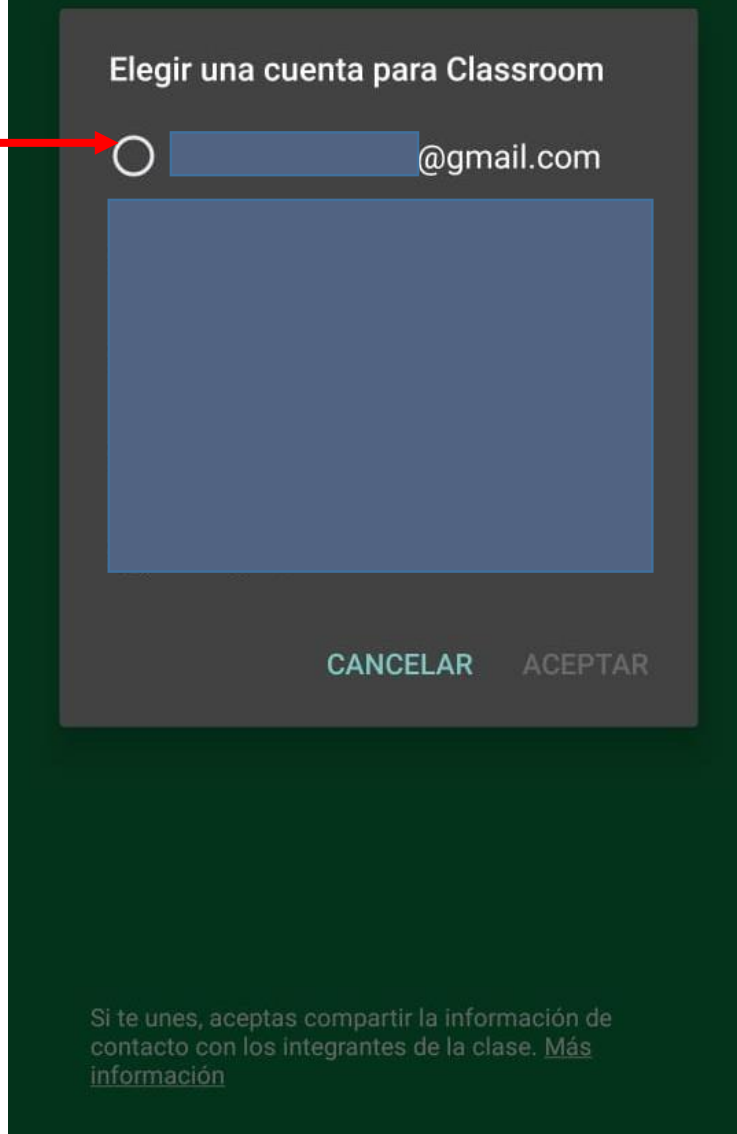
- Abrimos la aplicación. Al abrir la aplicación classroom nos saldrá de esta forma, aquí presionamos

COMENZAR



- Más adelante tendremos que poner la cuenta google con la que desea ingresar a clase

Aquí saldrá la o las cuentas google que tenga el celular registradas.



- Una vez ya vinculado la cuenta google ya vamos a poder entrar a la clase que se desea, en este caso entraremos en la clase de informática Argelino Durán. Primer paso



¿No encuentras tus clases existentes?

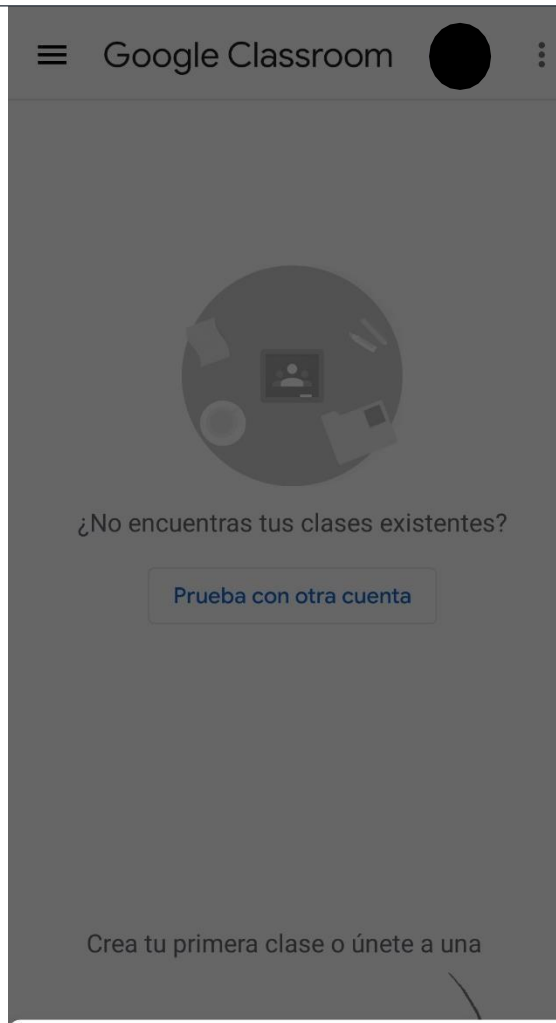
[Prueba con otra cuenta](#)

Crea tu primera clase o únete a una

Presionamos  
este icono para  
poder unirnos a  
una clase.



➤ Segundo paso



Crear clase

Presionamos  
unirse a una  
clase

Unirse a una clase

➤ Tercer paso.





10:48 AM



✕ Unirte a una clase

Unirte

2. Presionamos **UNIRTE** para ingresar a la clase.

Accediste como



iv...

Pídele a tu profesor el código de la clase y, luego, ingresalo aquí.

1. Ingresamos el código que se muestra en la imagen.

Código de la clase

rymge6l

Para acceder con un código de clase

- Usa una cuenta autorizada
- Usa un código de clase que tenga entre 6 y 7 letras y números, sin espacios ni símbolos

Si tienes problemas para acceder a la clase, consulta este [artículo del Centro de ayuda](#)



##### 5. MOMENTO DE VALORACIÓN

Asistir a las clases de informática todos los días lunes en el horario de 3 PM y hacer las actividades que el profesor proponga.

Elaborada Por:		Fecha:	día		Mes		Año	
----------------	--	--------	-----	--	-----	--	-----	--

Ajustada Por:		Fecha:	día		Mes		Año	
---------------	--	--------	-----	--	-----	--	-----	--

