

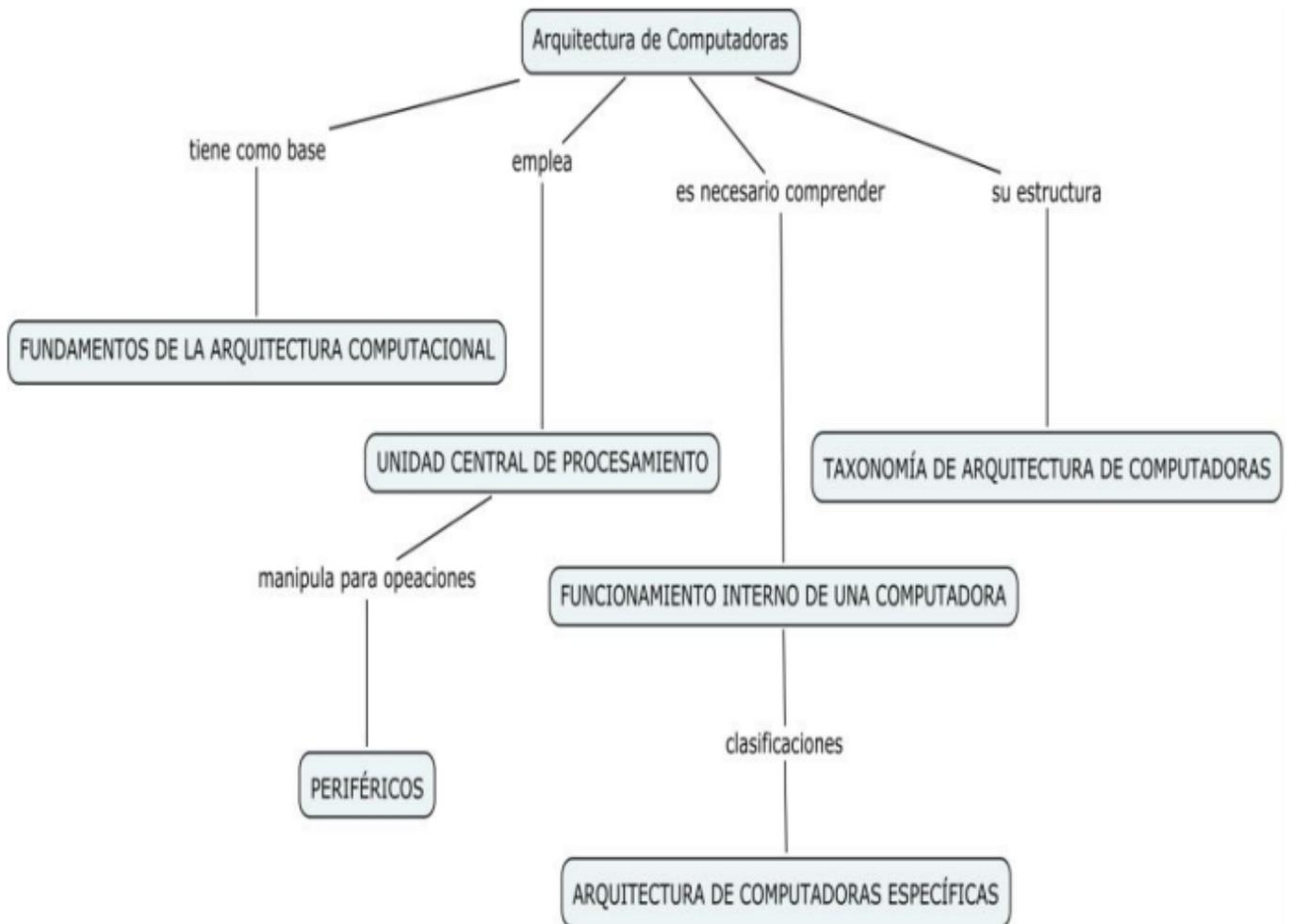
	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Yudi Adriana Soler Franco	Grado	NOVENO
ASIGNATURA	PROGRAMACIÓN		
Correo electrónico de contacto	yudi.soler@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer Periodo		
Tiempo de ejecución de la actividad	4 al 8 de octubre de 2021		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Solución de problemas con tecnología Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.		
Temáticas mediadoras	ARQUITECTURA DE LA COMPUTADORA - Unidades de almacenamiento		
Metas	Socio-afectiva: Identifica la importancia de la autodisciplina y responsabilidad en la realización de sus deberes académicos.		
	Metas de aprendizaje: Reconoce la estructura interna y externa del computador para el manejo y buen funcionamiento del mismo.		

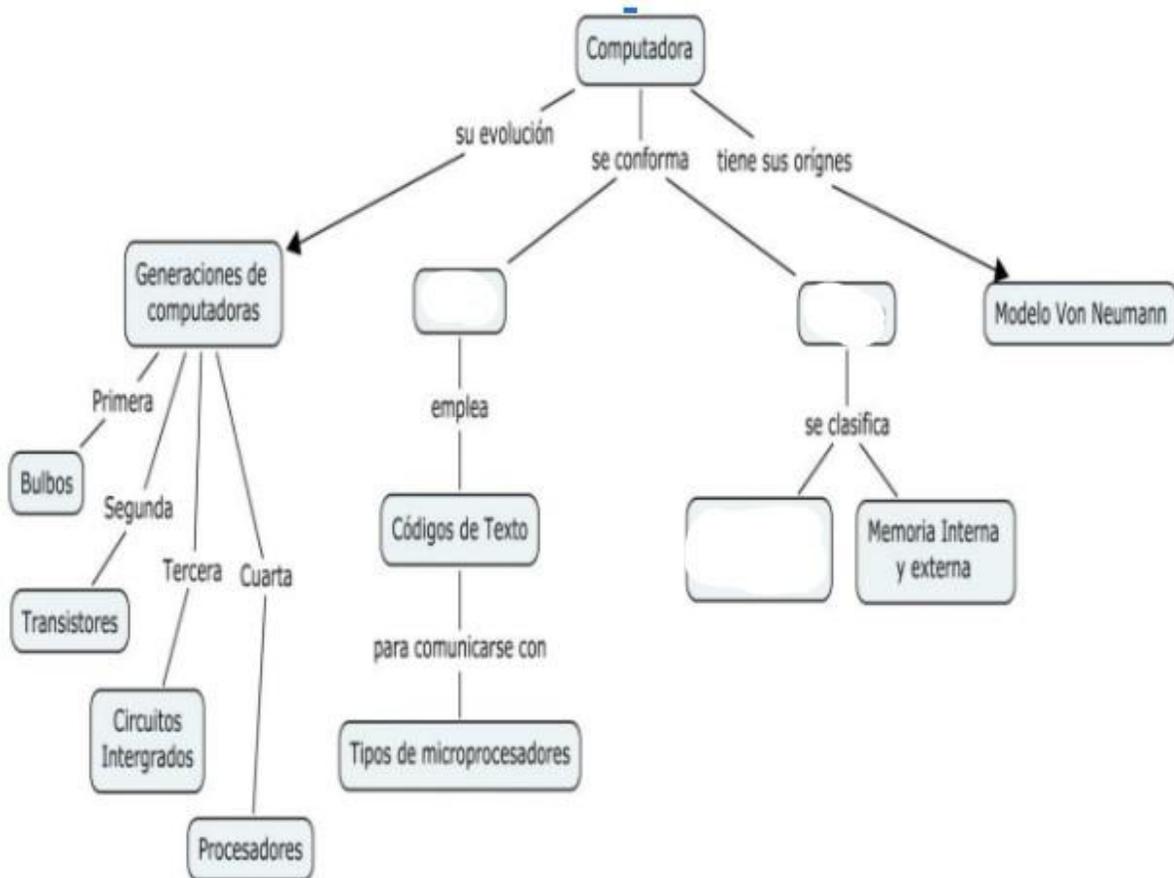
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Identifica conceptos teóricos del funcionamiento del computador, a través de actividades en clase.	Realización de actividades en clase, con relación al tema visto.	

SEMANA 1 (4 al 8 de octubre 2021)**ACTIVIDAD INICIAL:**



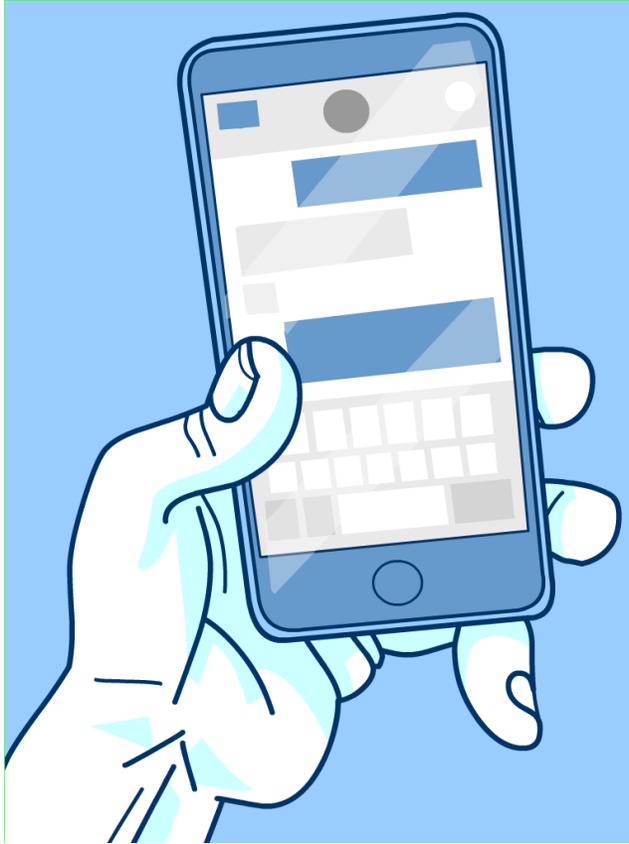
Completa el siguiente mapa conceptual



CONTEXTUALIZACIÓN:

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Tiempos Modernos



La iteración es un paso esencial dentro del pensamiento computacional. Pero como todas las estrategias de PC, también puede ser útil por sí sola! Compañías de tecnología, por ejemplo, están constantemente en iteración para mejorar sus productos. ¿Recuerdas esas actualizaciones que recibes para tus aplicaciones de redes sociales favoritas? ¡Esas son iteraciones.

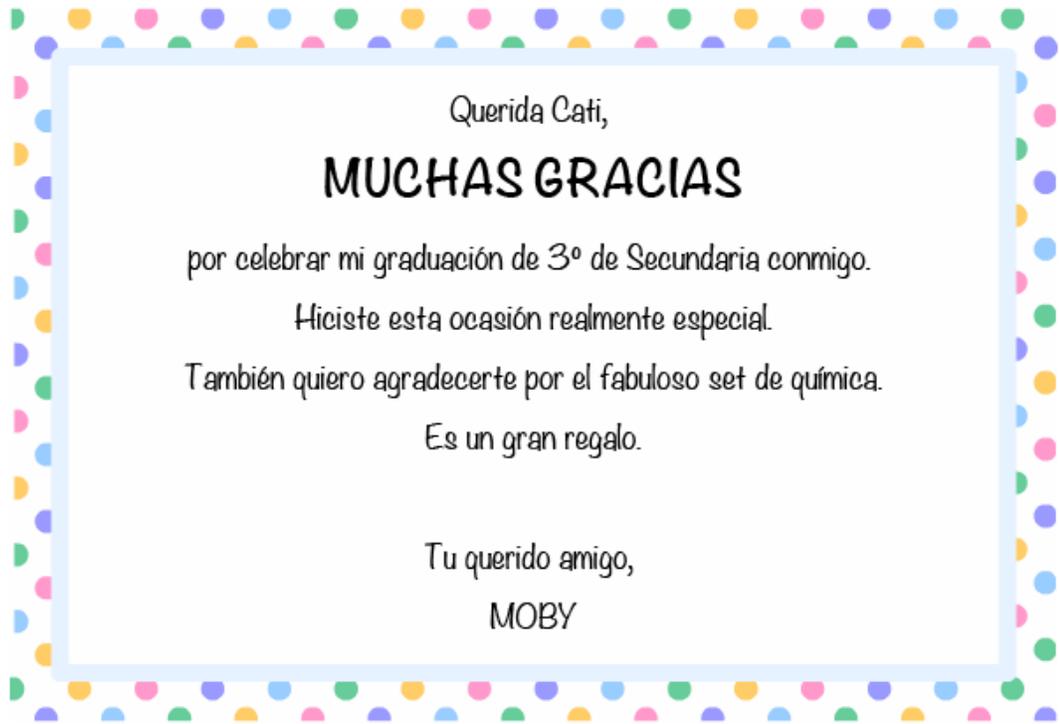
La mayoría de los negocios están interesados en la manera en que la gente interactúa con sus productos. Pero las compañías de redes sociales tienen una ventaja única: pueden recolectar datos sobre sus usuarios de manera instantánea. Buscan patrones en los datos, desde las características más populares hasta las cosas que a nadie le gustan. Después, usan esa información para iterar su producto y hacer cambios. Lo cual quiere decir que si tienes una cuenta en una red social, ¡has contribuido al desarrollo de la plataforma!

Este proceso ha hecho que Twitter hiciera un gran cambio en 2017. Antes de eso, Twitter limitaba a todos sus mensajes, o tuits, a 140 caracteres. ¡Eso incluía letras, números, espacios y signos de puntuación! Pero después de años de quejas, Twitter finalmente decidió recolectar datos sobre el tema. Los patrones de uso de la compañía mostraron que los usuarios que escribían en chino, japonés y coreano rara vez llegaban al límite de 140 caracteres en sus tuits. No obstante, la gente que escribía en idiomas con otros sistemas de escritura, como el inglés o el español, llegaban al límite con más frecuencia. ¿El resultado? Twitter duplicó el límite de caracteres para aquellos que usaban sistemas de escritura más densos. Mantuvieron el límite de 140 caracteres para los idiomas basados en caracteres. Los usuarios de cerca de 40 idiomas pueden ahora tuitear hasta 280 caracteres.

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO:

1. Responde las preguntas propuestas, teniendo en cuenta el video y la lectura vista en clase.
2. Analiza y responde

Tienes un programa para imprimir tarjetas de agradecimiento para cualquier ocasión. Analiza la tarjeta a continuación, después contesta las siguientes preguntas.



- A. ¿Qué términos deben de ser representados por variables?
- B. ¿Cómo iniciarías estas variables en Pseint?

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

¿Qué tanto aprendí del tema?
¿Qué dudas me surgen del tema?

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA.

https://esp.brainpop.com/tecnologia/ciencias_de_la_computacion/computadoras/