

**Colegio Naciones Unidas IED**  
Talleres de trabajo semana de receso institucional

**TALLER I**

Elaborado por : Javier Gasca Profesor de Tecnología e Informática sede B Manana.

**Justificación**

Dirigido a los estudiantes del curso 602 sede B manana, los cuales presentan gran dispersión y dificultad en la atención y concentración en las diferentes actividades académicas.

Es notoria la dificultad que han tenido en su adaptación al bachillerato, lo que se refleja en la falta de compromiso con sus tareas y trabajos en las diferentes asignaturas.

**Introducción:**

En el área de tecnología e informática se tiene un diverso y variado contexto de aplicabilidad y desarrollo de competencias, toda vez que el campo de acción es vasto y presenta al alumno un menú de actividades dentro de las cuales podrá escoger la de su mayor afinidad y gusto al realizarla.

Durante el transcurso del año se han realizado acciones en estos diferentes contextos, y se ofrece en este taller la actividad y aplicación sobre el programa llamado Micromundos.

**Recursos**

Basico : Software Micromundos, el cual ya se encuentra instalado en cada uno de los computadores de la sala de informática

Complementario: Ejemplos sobre como hacer uso de los elementos del software, se proveeran estos ejemplos a saber :

- a-Elementos del lenguaje de programación en micromundos
- b-Técnicas de programación
- c-Programas funcionales y específicos

**Actividad:**

Objetivo: Hacer uso del software de micromundos, haciendo tareas individuales, repetitivas y programas o procedimientos, manipulando la tortuga y otros animales

El estudiante debe realizar las siguientes actividades :

- 1-Ejecutar el programa
- 2-Manipular el menú de objetos : Tortugas y otros animales
- 3-Manejar colores y posiciones de los elementos
- 4-Manejar varios elementos a la vez
- 5-Darles movimientos independientes a cada elemento
- 6-Hacer una interacción entre los diferentes elementos
- 7-Dar inicio y fin a la acción de cada elemento
- 8-Hacer un procedimiento para cada elemento
- 9-Dar inicio y finalización de un procedimiento
- 10-Aplicar comandos de programación básicos : Adelante, atrás, izquierda, derecha y repetir

### Evaluacion:

Los criterios de evaluacion seran aquellos en donde se refleje adquisicion proporcional de la competencia en un minimo, tal que operen los elementos sin errores, esto propio del software que solo opera en la medida de su correcta elaboracion según la sintaxis del mismo.

Los criterios son :

- a-Funcionamiento
- b-Creatividad
- c-Operatividad y manipulacion de los elementos del menu del programa
- d-Ejecucion de las actividades 1 a 10

### Conclusion:

Este es un buen nivel de comienzo en la aplicación de una herramienta diseñada para los niños de esta edad, tiene todos los elementos inductivos hacia invitarlos a contextos de mayor complejidad y que les presenta la posibilidad amplia de creatividad e innovacion en el area de informatica.

## **Colegio Naciones Unidas IED**

Talleres de trabajo semana de receso institucional

### **TALLER II**

Elaborado por : Javier Gasca Profesor de Tecnologia e Informatica sede B Manana.

### Justificacion

Dirigido a los estudiantes del curso 702 sede B manana, los cuales presentan dificultad en el cumplimiento de sus trabajos academicos, de convivencia e indisciplina.

Es notoria la dificultad que han tenido en su adaptacion al bachillerato, lo que se refleja en el gran numero de estudiantes reprobados.

En el area de tecnologia e informatica se maneja diversas herramientas pedagogicas para que el alumno se muestre motivado y tenga una clase variada y ludica, haciendo uso de los computadores y el manejo sistematizado en red de las diferentes actividades de la clase.

### Introduccion:

En el area de tecnologia e informatica se tiene un diverso y variado contexto de aplicabilidad y desarrollo de competencias, toda vez que el campo de accion es vasto y presenta al alumno un menu de actividades dentro de las cuales podra escoger la de su mayor afinidad y gusto al realizarla.

A la fecha han realizado acciones en estos diferentes contextos, y se ofrece en este taller la actividad y aplicación sobre el manejo de los elementos basicos de Word.

### Recursos

Basico : Software de Office : Word , el cual ya se encuentra instalado en cada uno de los computadores de la sala de informatica

Complementario: Ejemplos sobre como hacer uso de los elementos del software, se proveeran estos ejemplos a saber :

- a-Ejemplos de Documentos Haciendo uso de los diferentes elementos del menu
- b-Formateo basico y avanzado
- c-Insercion, Busqueda, Reemplazo
- d-Manejo de Tablas

### Actividad:

Objetivo: Hacer uso del software de word, haciendo documentos formateados y utilizando tablas, imagenes y demas recursos del menu

El estudiante debe realizar las siguientes actividades :

- 1-Ejecutar el programa
- 2-Manipular el menu de objetos
- 3-Manejar fuentes tamanos y colores de letra
- 4-Hacer un documento basico
- 5-Dar formato a un documento en cuanto a :  
Interlineado, parrafo, pie de pagina, insercion de tablas etc.

### Evaluacion:

Los criterios de evaluacion seran aquellos en donde se refleje adquisicion proporcional de la competencia en un minimo, tal que operen los elementos sin errores, esto propio del software que solo opera en la medida de su correcta elaboracion según la sintaxis del mismo.

Los criterios son :

- a-Funcionamiento
- b-Creatividad
- c-Operatividad y manipulacion de los elementos del menu del programa
- d-Ejecucion de las actividades 1 a 5

### Conclusion:

A este nivel los estudiantes ya tienen un buen manejo de word, sin embargo se requiere ir puntualizando sobre elementos que aunque no se utilizan ordinariamente, si es importante que los conozcan y manipulen, tales como el manejo de tablas, fuentes, inserciones de archivo e imagenes.