



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



UNIDAD DIDACTICA	
3	
MATERIA DE PROMOCION: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	
NOMBRE DEL DOCENTE: Carlos Quintero Alzate	SECCION: YERMO Y PARRES
NOMBRE DEL ESTUDIANTE	NOVENO 4 2026

Esto es una adaptación de la unidad didáctica propuesta en tutoriales programación ya, programación en visual basic, tomando como guías algunas de las actividades propuestas:

<https://www.tutorialesprogramacionya.com/visualbasicya/>

¿CÓMO HAGO UN PEQUEÑO PROGRAMA ?

DESCRIPCIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Al finalizar esta unidad didáctica estaremos en capacidad de comprender algunas instrucciones del lenguaje de programación Visual Basic. También comprenderemos otros conceptos generales. Es un reto agradable.

BOTONES Y FORMULARIO EN VISUAL

<https://www.youtube.com/watch?v=5Eii1ojAH0w>

¿QUÉ CONCEPTOS DEBES MANEJAR ANTES?

- Conceptos de algoritmo.
- Programación.
- Componentes electromecánicos.

Ingresa a los siguientes links con conceptos iniciales para que inicies tu capacitación en desarrollo de software.

Aprender a programar:



Sistematizar o crear un software (Programar) tiene como propósito ayudar al ser humano a realizar alguna de sus tareas cotidianas, es por esto que cada instrucción es comparable a las instrucciones que da el cerebro humano para realizar una tarea.

Ingresa al siguiente link.

<https://www.youtube.com/watch?v=1bDK1-U1edE>



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



Concepto de algoritmo:



Programar:

Un algoritmo es un conjunto de instrucciones en un orden específico para desarrollar una tarea o resolver un problema de la vida real. Estas instrucciones están en un lenguaje HUMANO. Sistematizar o crear un software tiene como propósito ayudar al ser humano a realizar alguna de sus tareas cotidianas, es por esto que cada instrucción es comparable a las instrucciones que da el cerebro humano para realizar una tarea.

Ingresa al siguiente link.

<https://www.youtube.com/watch?v=Tu9OQSff-gw&t=13s>

Software:



Software o Programa es un conjunto de instrucciones en un orden específico para desarrollar una tarea o resolver un problema de la vida real. Estas instrucciones están en LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN. Sistematizar o crear un software tiene como propósito ayudar al ser humano a realizar alguna de sus tareas cotidianas, es por esto que cada instrucción es comparable a las instrucciones que da el cerebro humano para realizar una tarea.

Ingresa al siguiente link.

<https://www.youtube.com/watch?v=qfLSn6pCRZ4&t=18s>

Revisa el siguiente material:

Definición de electroimán

Da doble click sobre el icono siguiente en el blog de Carlos que está en la página de la Institución.

<https://www.ecured.cu/Electroimán>

Definición de unidades para medir la fuerza

Da doble click sobre el icono siguiente en el blog de Carlos que está en la página de la Institución.

https://www.ecured.cu/Unidades_de_fuerza



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



Definición de sentido de giro de un motor

Da doble click sobre el icono siguiente en el blog de Carlos que está en la página de la Institución.

https://www.infotaller.tv/electromecanica/inversion-giro-motor-monofasico_0_1195080501.html

Conceptos de impacto tecnológico en la sociedad

Da doble click sobre el icono siguiente en el blog de Carlos que está en la página de la Institución.

https://www.tendencias21.net/tecnohumano/Impacto-de-la-tecnologia-en-la-sociedad_a3.html

1. ¿Qué impacto crees que ha tenido la tecnología en el ser humano en los últimos 3 meses?
2. En qué se utiliza mejor el visual basic?
Explique porqué.
3. ¿Para qué sirve el electroimán?

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Entender los conceptos de software.
- Entender los conceptos de algoritmo.
- Identificar las partes de un algoritmo.
- Identificar los tipos de datos (Variables).
- Obtener las habilidades para desarrollar un algoritmo pequeño.
- Entender los conceptos de electroimán, fuerza, sentido de giro de un motor.
- Comprender la influencia de la tecnología en la sociedad..

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE:

- Contenidos conceptuales: qué es un software, qué es un algoritmo, cómo se puede diseñar, cuales son las partes de un algoritmo, identificar como se puede desarrollar un pequeño programa en lenguaje de programación visual basic.
- Contenidos procedimentales: Resolución de problemas, habilidad para diseñar un pequeño algoritmo, habilidad para pasar un algoritmo a lenguaje de programación., Contenidos actitudinales: toma de decisiones para comprender como funciona un algoritmo y un programa.
- Ser competente para entender para qué sirven los electroimanes.
- Comprender los conceptos de fuerza y sentido de giro de un motor.



SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPIO DE MEDELLIN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



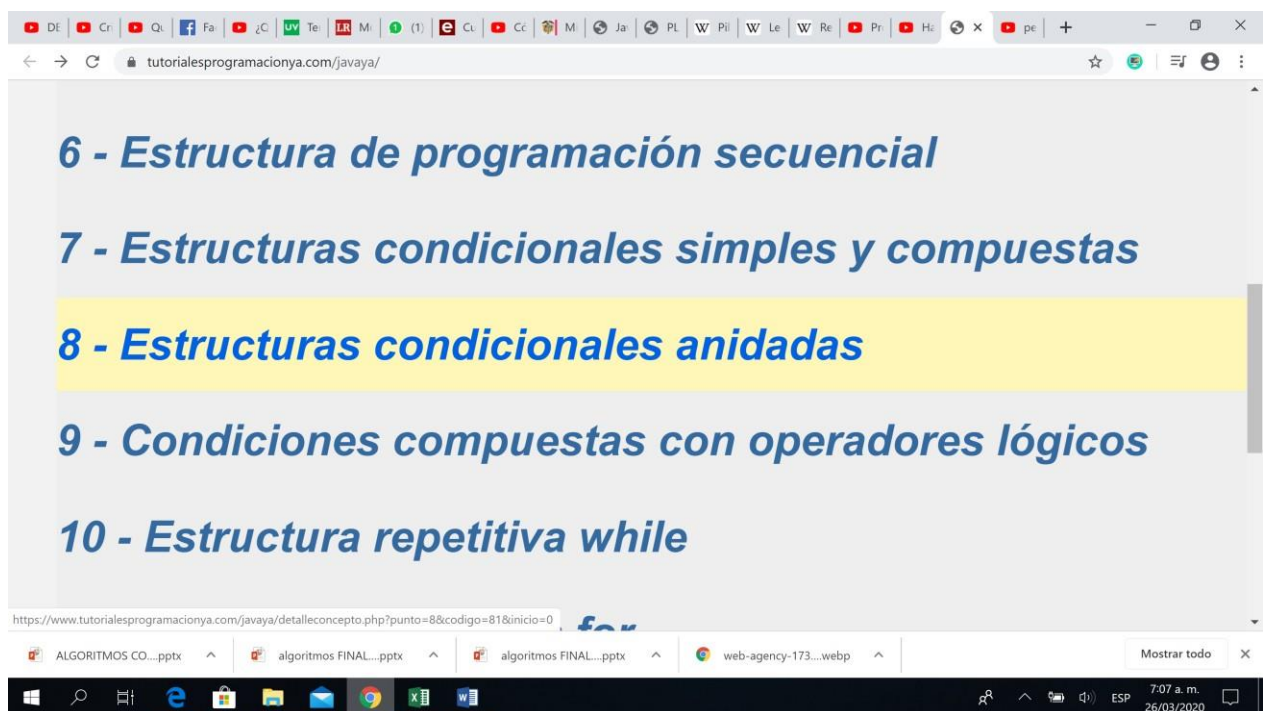
ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS

Ingresa al siguiente link: <https://www.tutorialesprogramacionya.com/javaya/>

Durante el periodo debes revisar los conceptos del 6 al 10 no tienes que resolver los problemas, solo la parte teórica.

Cuando regresemos utilizaremos es software instalado en la institución para pasar los programas revisados en los conceptos vistos

Esta es la imagen de los conceptos.



Hacer un buen análisis de una situación problema para llevarlo a una solución algorítmica.

Debes exponer en un texto ¿Para qué se sirve un electroimán? ¿Cuál es el sentido de giro de un motor?
¿Cómo ha influido la tecnología en la vida del ser humano?

EVALUACIÓN

1. CRITERIOS E INDICADORES DE VALORACIÓN



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

Resolución 16322 del 27 de noviembre de 2002 Nit 811018723-8



Se revisan las actividades anteriores

Se socializa en el aula para identificar dudas conceptuales y procedimentales

Se hace una sustentación del trabajo.

3. AUTOEVALUACIÓN

	mucho	poco	nada
1. Qué tanto aprendiste sobre algoritmia?			
2. Te parecieron claras las explicaciones?			
3. Crees que tienes la competencia para hacer un pequeño algoritmo?			
4. Comprendiste como funciona un electroimán y para qué sirve?			

Referencias Bibliográficas:

Ecured. Proyecto de Física (Electroimán). Mayo 28 de 2020. Recuperado de:

<https://www.ecured.cu/Electroimán>

Ecured. Proyecto de Física (Fuerza). Mayo 28 de 2020. Recuperado de:

https://www.ecured.cu/Unidades_de_fuerza

Infotaller.tv. (Electromecánica). Mayo 28 de 2020. Recuperado de:

https://www.infotaller.tv/electromecanica/inversion-giro-motor-monofasico_0_1195080501.html

Tecnohuman. (Impacto de la tecnología en la sociedad). Mayo 28 de 2020. Recuperado de:

https://www.tendencias21.net/tecnohumano/Impacto-de-la-tecnologia-en-la-sociedad_a3.html

Curso de tutorialesprogramacionya. Mayo 28 de 2020. Recuperado de:

<https://www.tutorialesprogramacionya.com/javaya>

Unam. “ Programa”. Mayo 28 de 2020. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=qfLSn6pCRZ4&t=18s>