

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDAD ITAGÜÍ</b>	<b>CÓDIGO GA2 PR1 FR3</b>
	<b>GUIA- TALLER</b>	<b>Página 1 de 2</b>

**ÁREA:** TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA. **GRADO:** 10° **GRUPO:** \_\_\_\_\_. **PERIODO:** 3

**DOCENTE:** DIANA MARCELA PADILLA RAMÍREZ **FECHA:** SEPTIEMBRE 2019

**INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

Identificación y comprensión del concepto y uso de las unidades informáticas.

Identificación y utilización de algoritmos y diagramas de flujo para solucionar problemas de la vida cotidiana.

Elaboración de diagramas de flujo aplicando condicionales y estructuras lógicas.

Participa activamente en clase demostrando con su actitud respeto y deseo de superación.

**ACTIVIDAD: TRABAJO ESCRITO**

**CONTENIDO:**

Realizar un trabajo escrito en hojas de block con que contenga los siguientes apartados:

1. Portada.
2. Resolución del taller.
3. Conclusión.
4. Webgrafía.

**RESPONDE:**

**1. Unidades informáticas:**

- a. Qué son.
- b. Realiza una tabla donde se representen los valores de las unidades informáticas.

**2. Dispositivos de almacenamiento informático:**

- a. Cuáles son, explícalos y dibújalos.
- b. Realice un mapa conceptual en donde se pueda identificar la clasificación de los dispositivos de almacenamiento

**3. Coding for kids:**

- a. Realiza un algoritmo de una receta de cocina de tu preferencia.
- b. Convierte el anterior algoritmo en un diagrama de flujo, incluye en este condicionales (sí, no y bucles).
- c. Realiza un crucigrama con las palabras: Programación, algoritmo, diagrama de flujo, programador, procesador, bucle, condición.
- d. Define las palabras del punto anterior.

**4. Netiqueta:**

- a. ¿Qué son las normas de Netiqueta y por qué son importantes?
- b. Realiza una historieta de mínimo 10 escenas (cuadros) donde presentes un ejemplo del cumplimiento de las Normas de Netiqueta.

**OBSERVACIÓN:** El taller tiene un valor del 50% sobre la nota final. La sustentación práctica tiene un valor del 50%.

**Material de apoyo:**

Netiqueta: <https://www.pantallasamigas.net/netiqueta-joven-para-redes-sociales-ciudadania-digital-y-ciberconvivencia/>