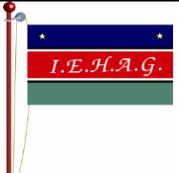


	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 1 de 1</b>

IDENTIFICACIÓN			
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ</b>			
<b>DOCENTE: Jimena González Orozco</b>		<b>ÁREA: Tecnología e Informática</b>	
<b>GRADO: Sexto</b>	<b>GRUPOS: 601 – 602 – 603 - 604</b>	<b>PERIODO: 1</b>	<b>CLASES: 9 y 10 de 13</b>
<b>AMBITOS CONCEPTUALES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Apropiación y uso de la tecnología: Cultura Digital</li> <li>✓ Naturaleza y evolución de la tecnología</li> </ul>		<b>CONTENIDOS ESPECIFICOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Historia de la computadora: Abaco, logs, regla de cálculo, máquina de Babbage, máquina analítica, máquina de Leibniz, Eniac, Edvac, Mark I</li> <li>✓ Las 6 generaciones de la computadora</li> </ul>	
<b>NÚMERO DE SESIONES: 1</b>		<b>FECHA DE INICIO</b> 04/mayo/ 2020	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN</b> 08/mayo/2020
<b>PRESENCIAL:</b> Plataforma Edmodo para interactuar	<b>VIRTUALES:</b> <b>Blog:</b> <a href="http://www-tecnologiaeinformatica.blogspot.com">www-tecnologiaeinformatica.blogspot.com</a> <b>Correo:</b> <a href="mailto:jimenagonzalez@iehectorabadgomez.edu.co">jimenagonzalez@iehectorabadgomez.edu.co</a>	<b>SEMANA : 11</b>	<b>SEMANA : 11</b>
<b>PREGUNTA PROBLEMATIZADORA (Primer periodo)</b>			
¿Cómo han contribuido las técnicas, los procesos, las herramientas y los materiales en la fabricación de artefactos a través de la historia?			
OBJETIVO			

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 2 de 2</b>

Reconocer principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.

### INTRODUCCIÓN

Los primeros objetos para contar conocidos por el hombre fueron sus dedos, luego utilizaban conchas, piedras, y muchos objetos más; con la necesidad de efectuar cálculos precisos y rápidos empezaron a crear diferentes aparatos que se convirtieron en los precursores de lo que hoy llamamos computador, su origen y evolución muestran que es una extraordinaria herramienta aliadas al hombre ya la sociedad en sus tareas cotidianas.

Con su crecimiento y expansión, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) están realizando cambios en la sociedad, la cual ha sido dominada por estas tecnologías; sin embargo se desconoce todo su proceso de evolución, el cual puede mostrar el camino para un sinnfín de cambios más; que son útiles para el hombre.

### COMPETENCIAS

Analizar y exponer razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.

### DESEMPEÑOS

Analiza y expone razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO		Versión 01	Página 3 de 3

## PRECONCEPTOS

**Analice las siguientes preguntas y justifique las respuestas:**

- ✓ ¿Quién es considerado el padre de la computación?, averigüe un poco de su vida
- ✓ ¿Por qué razón cree que las matemáticas dieron origen a la creación de la computadora?
- ✓ ¿Consideras que hay diferencia al nombrar “computador” y “pc”?, justifique la respuesta

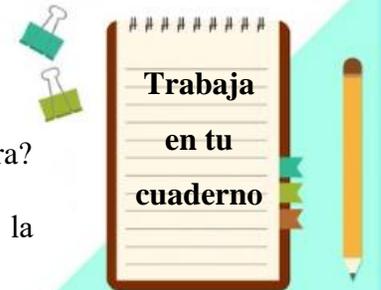


Imagen tomada de: Freepik. (N.A).

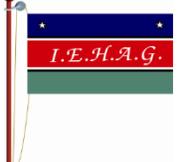
## ACTIVIDADES

### ACTIVIDAD 1 : Actividad inicial (CONCEPTUALIZACIÓN)



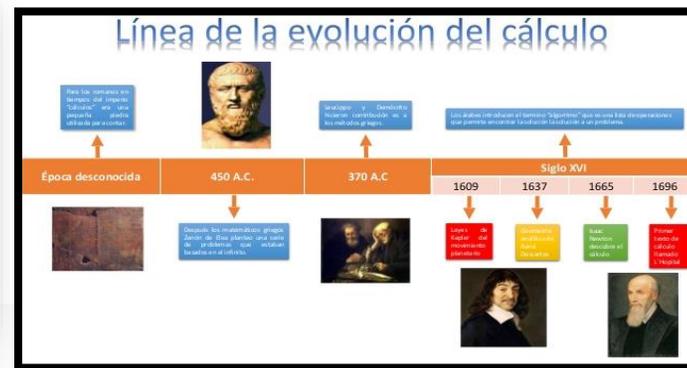
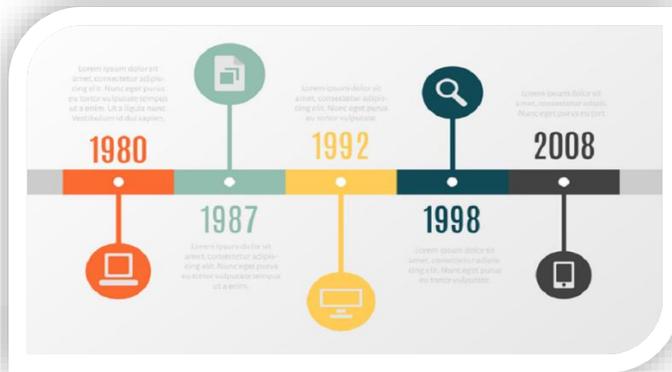
Para el siguiente trabajo utiliza su cuaderno y un computador

Imágenes tomadas de: Freepik. (N.A).  
Modificada por González, J. (2020).

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 4 de 4</b>

## Una línea de tiempo

Es un diagrama que permite ordenar una secuencia de eventos con un orden cronológico sobre un tema, de tal forma que se visualice con claridad la relación temporal entre ellos. Para elaborar una Línea de Tiempo sobre un tema particular, se deben identificar los eventos y las fechas (iniciales y finales) en que estos ocurrieron; ubicar los eventos en orden cronológico; seleccionar las situaciones más relevantes del tema estudiado para poder establecer los intervalos de tiempo más adecuados; agrupar los eventos similares; determinar la escala de visualización que se va a usar y por último, organizar los eventos en forma de diagrama. Es bueno el uso de imágenes que ilustren o complementen el tema abordado.



Imágenes tomadas de: Leto Eko. (2019). Y Ruiz, L. (2015).

Observa la siguiente imagen, ilustra la evolución del computador. Con esos 5 modelos de computador diseñe una línea de tiempo. Recuerda tener en cuenta lo aprendido anteriormente sobre la línea de tiempo

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 5 de 5</b>



Imagen tomada de: Zuñiga, E. (N.A).



### Recuerda que:

- A. Puedes observar imágenes en google sobre líneas de tiempo para llenarse de ideas.
- B. Puedes ingresar al blog del área, allí encuentras más información. <https://www-tecnologiaeinformatica.blogspot.com/>
- C. Puedes publicar tu trabajo mediante fotos en la plataforma [Edmodo](#) para interactuar con tu profesora y tus compañeros y recibir comentarios

Imagen tomada de: Freepik. (N.A).

## ACTIVIDAD 2: Actividad de desarrollo.

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 6 de 6</b>

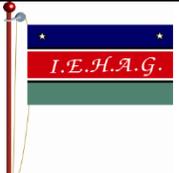


## A investigar...

Se recomienda realizar la siguiente lectura sobre el escritorio y el explorador de Windows, puedes visitar otros sitios web para que luego, pueda aplicar el conocimiento adquirido.

Imagen tomada de: Freepik. (N.A). modificada por González, J. (2020).

1. Observe el video “Historia de la computadora para niños”. Del canal Blass1260. (N.A). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OTwqEnrZSQY>; el cual muestra una serie de herramientas que hacen parte de la evolución de la computadora
2. Observe la siguiente línea de tiempo, no solo le muestra la historia del computador sino que también le muestra el diseño de una línea de tiempo, llamada “Historia de la computadora” de González, J. (2017). Recuperado de [https://drive.google.com/file/d/0B1T9\\_rvdMo4mTUxIWnh0b2t5Zm8/view](https://drive.google.com/file/d/0B1T9_rvdMo4mTUxIWnh0b2t5Zm8/view)
3. Otros sitios de interés son:

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 7 de 7</b>

- A. Diapositivas de SlideShare llamadas “Historia de la computadora” de Elizabeth Díaz. (2009). Recuperado de <https://es.slideshare.net/bethtete/historia-de-la-computadora-1319105>
- B. Diapositivas de SlideShare llamadas “Historia de la computadora para niños” de Jorssh Kstro. (2011). Recuperado de [https://es.slideshare.net/george\\_iop/historia-de-las-computadoras-para-nios](https://es.slideshare.net/george_iop/historia-de-las-computadoras-para-nios)

### ACTIVIDAD 3: Actividad de afianzamiento y aplicación de la temática.

Imagen tomada de: Freepik. (N.A).



	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 8 de 8</b>

Con ayuda de los sitios dados anteriormente, diseñe una línea de tiempo (en orden cronológico) sobre la historia del computador, aplicando los conceptos sobre diseño de líneas de tiempo y con las siguientes palabras claves:

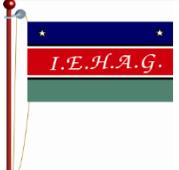
- A. Aparatos: Abaco, Pascalina, Máquina Analítica, Máquina censadora de Hollerith, Mark 1, Z 1 y Univac 1
- B. Funcionamiento: Tubos al vacío, Transistores, Circuito integrado y Microprocesador
- C. Medios de almacenamiento de información: Tarjeta perforada, cintas magnéticas, Discos, Disquetes

### Recuerda que:



- A. Puedes observar imágenes en google sobre líneas de tiempo para llenarse de ideas e investigar otras fuentes para la historia de la computadora.
- B. Puedes ingresar al blog del área, allí encuentras más información. <https://www-tecnologiaeinformatica.blogspot.com/>
- C. Puedes publicar tu trabajo mediante fotos en la plataforma [Edmodo](#) para interactuar con tu profesora y tus compañeros y recibir comentarios
- D. Puedes enviar las fotos al correo institucional con asunto: Historia de la computadora y el grado al que pertenece [Jimenagonzalez@iehectorabadgomez.edu.co](mailto:Jimenagonzalez@iehectorabadgomez.edu.co)

Imagen tomada de: Freepik. (N.A).

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: <b>GESTIÓN CURRICULAR</b>	Código	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 9 de 9</b>

## ACTIVIDAD 4: Actividad evaluativa.

### Diseñando un crucigrama:

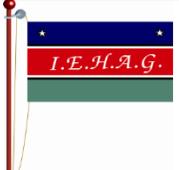
1. Observar el siguiente video llamado “Recorrido por el Museo de la Historia de la Computación en Mountain View, California” del canal Unocero. (2016).

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5pthCezXX-Q>



(N.A).  
Imagen tomada de: Freepik.

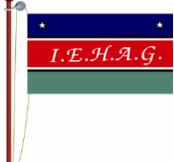


	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 10 de 10</b>

2. Haga un escrito crítico (diga su punto de vista) sobre el video; de las herramientas vistas, tenga en cuenta formas, tamaños, colores, funciones, entre otros.

### FUENTES DE CONSULTA

- Alcaldía de Medellín. (2014). Expedición Currículo El Plan de Área de Tecnología e Informática. 66 Páginas.
- Freepik. (N.A). Graphic resources for everyone. Recuperado de <https://www.freepik.com/>
- González, J. (2018). Plan de área de informática y tecnología. Recuperado de [https://media.master2000.net/uploads/98/PLAN\\_DE AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA 10 A 11 2018.pdf](https://media.master2000.net/uploads/98/PLAN_DE AREA TECNOLOGIA E INFORMATICA 10 A 11 2018.pdf)
- Leto Eko. (2019). Innovación para la escuela. Recuperado de <http://www.letoecko.com/sitio/elblog/2017/08/23/herramientas-gratuitas-para-crear-lineas-de-tiempo/>
- Pinterest. (N.A). Bienvenido a Pinterest. Recuperado de <https://co.pinterest.com/>
- Ruiz, L. (2015). Línea del tiempo de la evolución cálculo. Recuperado de <https://es.slideshare.net/lruizcastillejos/linea-del-tiempo-de-la-evolucion-calculo-52563393>
- Zuñiga, E. (N.A). Evolución del computador. Recuperado de <https://www.mindomo.com/es/mindmap/evolucion-del-computador-ece05891d8b448c386a22991d73f4f77>

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	<b>Proceso: GESTIÓN CURRICULAR</b>	<b>Código</b>	
<b>Nombre del Documento: SECUENCIA DIDÁCTICA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA - GRADO 6° - PRIMER PERIODO</b>		<b>Versión 01</b>	<b>Página 11 de 11</b>

- Todos los sitios nombrados en las actividades