



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ANA

PRINCIPAL, SEDES: DUCALES B Y SANTANA C.

"Nos preparamos para el futuro"

Decreto No. 002 -17-enero-2003- Resolución de Aprobación No. 213

21- noviembre de 2005 secretaria de Educación y Cultura de Soacha

NIT: 832.002.830-4 DANE: 125754000250



PLAN DE MEJORAMIENTO - PRIMER SEMESTRE 2025

ASIGNATURA:	NIVEL:	FECHA DE ENTREGA:
Informática	Sexto	Septiembre 8 al 19, en horario habitual de clase.

"Aprender haciendo es la mejor forma de aprender."

John Dewey

COMPETENCIAS:

SABER Reconoce y comprende los artefactos tecnológicos como productos creados por el ser humano para resolver problemas o satisfacer necesidades, identificando su funcionamiento, evolución, impacto social y relación con el entorno.

HACER Diseña y representa secuencias ordenadas de acciones (algoritmos) para resolver situaciones cotidianas, aplicando lógica, orden y criterios de eficiencia en su ejecución.

SER Trabaja con responsabilidad, respeto y colaboración al usar herramientas informáticas.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA Y DIDÁCTICA:

Actividad 1. Línea del tiempo-artefactos tecnológicos-Tema del primer periodo

- Escoge uno de los artefactos tecnológicos: teléfono o bicicleta, para elaborar una línea del tiempo. Observa la imagen como referencia para su realización.



- Realice el artefacto tecnológico que haya escogido, utilizando materiales reciclados y empleando su creatividad.

Instrucciones:

- En el cuaderno, dibuja una línea horizontal que será la base de tu línea del tiempo.
- Elige uno de los dos artefactos tecnológicos, el teléfono o la bicicleta.
- Investiga las fechas y las características importantes de cada artefacto en diferentes momentos de su evolución.
- Puede acompañar la línea del tiempo con pequeños dibujos o imágenes para que sea más visual.
- Exponer en clase.

Recursos

Video temático:

- **Título:** Historia del TELÉFONO | Historia de los MEDIOS de COMUNICACIÓN #8

Enlace: <https://youtu.be/mjvSCkp9Wfs?si=0zP0QSG5TEeuRJg->

- **Título:** ¿CÓMO SE INVENTÓ LA BICICLETA? Grandes inventos que cambiaron la historia | Vídeos Educativos par

Enlace <https://youtu.be/soC989dyXoo?si=z6SsEtr-Zs1CNDGU>

Actividad 2. Algoritmo de la vida cotidiana-Tema del segundo periodo

Carrera 11D No. 17a- 44 F Barrio Santa Ana (Soacha-Compartir)
e-mail: santaana@alcaldiasoacha.gov.co Tel: 6019053538



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ANA

PRINCIPAL, SEDES: DUCALES B Y SANTANA C.

"Nos preparamos para el futuro"

Decreto No. 002 -17-enero-2003- Resolución de Aprobación No. 213
21- noviembre de 2005 secretaria de Educación y Cultura de Soacha
NIT: 832.002.830-4 DANE: 125754000250



- Elaborar dos algoritmos sencillos de forma clara y ordenada para describir acciones de la vida cotidiana.

Instrucciones:

- Escoge dos actividades que haces todos los días, como:
 - Cepillarte los dientes
 - Ir al colegio
 - Hacer un sándwich
 - Fritar un huevo.
- En el cuaderno, escribe los pasos del algoritmo como si le explicaras a un robot exactamente qué debe hacer. Usa frases claras y ordenadas. Luego, dibuja cada paso para ilustrar tu algoritmo.
- Exponer en clase. ¿Para qué sirve un algoritmo computacional?

Recursos

Título Clase 2. Algoritmos de la vida cotidiana. Documento en pdf.

Enlace: <https://hacemosescuela.cba.gov.ar/algoritmos-en-la-vida-cotidiana-2/>

Actividad 3. Algoritmo computacional

- Lea con atención el texto titulado "¿Para qué sirven los algoritmos computacionales?" y organice la información principal en un mapa mental utilizando Microsoft Word.

¿Para qué sirven los algoritmos computacionales?

Un algoritmo computacional es un conjunto de pasos ordenados y finitos que una computadora puede seguir para resolver un problema o realizar una tarea específica. Es como una receta de cocina, pero en lugar de preparar comida, el algoritmo le indica a la máquina qué hacer y en qué orden hacerlo.

1. **Resolver problemas**

Los algoritmos permiten encontrar soluciones eficientes a problemas cotidianos o complejos. Por ejemplo, calcular el total de una compra, buscar una palabra en un texto o encontrar la ruta más corta en un mapa.

2. **Automatizar tareas**

Con algoritmos, las computadoras pueden hacer tareas repetitivas sin intervención humana, como ordenar correos electrónicos, recomendar películas o realizar cálculos automáticamente.

3. **Tomar decisiones**

Muchos programas usan algoritmos para tomar decisiones basadas en datos. Por ejemplo, un semáforo inteligente puede decidir cuándo cambiar de color según el tráfico detectado.

4. **Procesar información**

Los algoritmos permiten analizar, organizar y transformar grandes cantidades de datos de forma rápida y precisa.

5. **Hacer funcionar la tecnología**

Desde aplicaciones móviles hasta robots o videojuegos, todo software funciona gracias a uno o varios algoritmos que indican cómo debe comportarse.

- Observa la imagen de ejemplo:



Instrucciones:

- Microsoft Word



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ANA

PRINCIPAL, SEDES: DUCALES B Y SANTANA C.

"Nos preparamos para el futuro"

Decreto No. 002 -17-enero-2003- Resolución de Aprobación No. 213
21- noviembre de 2005 secretaria de Educación y Cultura de Soacha
NIT: 832.002.830-4 DANE: 125754000250



- Abre un documento nuevo.
- Vaya a la pestaña Insertar > Formas.
- Elige formas como óvalos, rectángulos o círculos para los nodos.
- Inserta un círculo o cuadro en el centro y escribe el tema principal.
- Usa líneas o flechas (Insertar > Formas > Líneas) para conectar los nodos principales con el tema central.
- Agrega ramas secundarias usando más formas conectadas con líneas.
- Personaliza colores y tamaños para mejorar la claridad.
- Puede usar también SmartArt (Insertar > SmartArt > ) para facilitar el diseño.
- Imprimir para entregar.
- Exponer en clase.

Recursos

Título: Algoritmos en Programación ¿Qué son y para qué sirven? Explicado con ejemplos

Enlace: <https://youtu.be/UD240-OEbVY?si=VRVUHKi32h1CO0L4>

Rubrica de evaluación

Valoración →	1	2	3	4	Valoración
Criterio de Ev. ↓					
Puntualidad en la entrega de la guía.	No entrega	Entrega simultánea con la sustentación.	Entrega realizada después de la fecha límite, pero antes de la sustentación.	Entrega puntual y completa, realizada en la fecha indicada.	1.0
Calidad de las actividades desarrolladas en la guía.	Las actividades entregadas están incompletas, mal presentadas y no se ajustan a las instrucciones establecidas en la guía.	Desarrolla todas las actividades; sin embargo, estas no responden de forma precisa a lo solicitado en la guía y/o presentan notables dificultades en su presentación.	Desarrolla las actividades respondiendo adecuadamente a lo planteado en la guía y con una buena presentación.	Las actividades se presentan con excelente orden y responden de manera clara y amplia a lo solicitado en la guía.	1.0
Sustentación	No comprende el tema o no logra explicarlo con claridad.	Demuestra poco dominio del tema y vacila al responder las preguntas.	La exposición está bien organizada y presenta mínimas interrupciones.	Explica con claridad, profundidad y seguridad, demostrando un dominio completo del contenido.	1.0
	No utiliza el material de apoyo o desconoce su contenido.	Usa mal el material de apoyo o no la relaciona con lo que explica.	Emplea el material de apoyo como una guía general durante la exposición.	Se apoya adecuadamente en el material para presentar su exposición, utilizando	0.5



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA ANA
PRINCIPAL, SEDES: DUCALES B Y SANTANA C.
“Nos preparamos para el futuro”

Decreto No. 002 -17-enero-2003- Resolución de Aprobación No. 213
21- noviembre de 2005 secretaria de Educación y Cultura de Soacha
NIT: 832.002.830-4 DANE: 125754000250



				ejemplos y referencias claras	
Total					3.5

