



TEMA # 6



ÁREA: ESPECIALIDAD INFORMÁTICA
GRADO: 10°
TEMA: OFIMÁTICA – LENGUAJE 1
DURACIÓN EN DÍAS: 25
DURACIÓN EN HORAS: 35
ANALISTAS: Eyber Augusto Gaviria Montoya

COMPETENCIAS (malla curricular)			
ESTANDAR	COMPETENCIA	APRENDIZAJE	EVIDENCIA
Solución de problemas con tecnología	Identifico, formulo y resuelvo problemas a través de la apropiación de conocimiento científico y tecnológico, utilizando diferentes estrategias, y evalúo rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado.	Optimizo soluciones tecnológicas a través de estrategias de innovación, investigación, desarrollo y experimentación, y argumento los criterios y la ponderación de los factores utilizados.	1. Crea el código para solucionar problemas a través del desarrollo del pensamiento computacional, utilizando estructuras selectivas y ciclos. 2. Crear programas que solucionen diferentes problemas a través del pensamiento computacional utilizando vectores y matrices para almacenar información. 3. Crear el programa para el juego de azar Baloto que guarde los resultados del juego en vectores o matrices.
DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE			
ARTICULACIÓN DE ÁREAS			
Este ítem aplica a la transversalización de las áreas que el SENA tiene estipuladas para la homologación de la Media Técnica, estas áreas son: Tecnología - Cultura física y Salud Ocupacional (Ed. física) - Medio Ambiente (Química – Biología) - Emprendimiento (Especialidad – proyecto final) - Comunicación(español) – Ética - Inglés			
PUNTO DE PARTIDA			
	Contesta lo siguiente (en tu cuaderno, en hojas de Block, en el computador, etc.)		
	1. Que crees que es un lenguaje de programación		

Actividades a desarrollar	2. Qué lenguaje de programación has utilizado 3. Para qué crees que sirven los lenguajes de programación 4. Has escuchado la expresión lenguajes web y lenguajes de escritorio, que crees que es cada uno. 5. Coloca los nombres de la lenguajes de programación que conoces 6. Que tipos de programación conoces	
CONSULTA Y RECOLECCIÓN DE LA I NFORMACIÓN		
Actividades a desarrollar	Actividad Observa los siguientes videos https://www.youtube.com/watch?v=nUnULP-suvA https://www.youtube.com/watch?v=GiTHknPWPlc https://www.youtube.com/watch?v=KWb0qSCDWMc Lee el siguiente documento http://es.calameo.com/read/004193812449400da1db4	Producto Contesta el siguiente cuestionario en Word y lo compartes al docente https://es.calameo.com/read/004193812386bd2ac689d
Recursos	Cibergrafía de Google Videos de Youtube	
DESARROLLO DE LA HABILIDAD		
Actividades a desarrollar	Desarrolla la codificación de los siguientes talleres en PSeint de acuerdo con las explicaciones hechas por el docente, la observación de los videos y la lectura de los documentos. 1. Taller 1 ejercicios de pseint 2. Taller 2 ejercicios prácticos 3. Taller 3 ejercicios de estructuras selectivas 4. Taller 4 ejercicios de estructuras repetitivas 5. Taller 5 ejercicios de vectores 6. Taller 6 de Matrices	
RELACIÓN		
Actividades a desarrollar	Recuerda que ésta etapa de RELACIÓN es donde le vas a demostrar al analista todo lo que has aprendido, por lo tanto los trabajos tienen que ser muy creativos, ilustrados y con muy buen contenido, de manera que des evidencia de todo lo que sabes del tema y que ya cumpliste con la competencia.. Teniendo en cuenta lo anterior y lo que has aprendido con las explicaciones de clase, la observación de los videos, la lectura de los documentos, realiza la codificación de los siguientes ejercicios en Pseint donde apliques el concepto de vector, matriz, estructuras selectivas y repetitivas.	

	1. Se necesita crear un Sistema de Información para el informe de notas del colegio (debes el código en Pseint), donde aparezcan los nombres, apellidos, área calificada, porcentaje de avance y rango en el que está. Debe pedir N cantidad de estudiantes. El rango así: Periodo 1 entre 0 y 25% Periodo 2 entre 26 y 50% Periodo 3 entre 51 y 75% Periodo 4 entre 76 y 100% Si se encuentra por debajo de esa calificación un mensaje de déficit y la cantidad de déficit que tiene sino el superávit y la cantidad. Todo se debe guardar en vectores o matrices, de acuerdo con sus conocimientos. 2. Investigar cómo funciona el juego Baloto y realizar su codificación donde se guarden los datos del juego en vectores 3. Taller Final (Realiza la codificación de los ejercicios del taller)Entrar
--	---