



UNIDAD DIDÁCTICA PRIMER PERÍODO TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y EMPRENDIMIENTO GRADO SÉPTIMO

De acuerdo con los lineamientos del Ministerio de Educación nacional, los siguientes son los estándares que la Institución Educativa Yermo y Párres debe tener en cuenta para la enseñanza de la Tecnología, Informática y Emprendimiento.

ESTANDARES:

- Naturaleza de la tecnología Analizo y explico la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.
- Apropriación y uso de la tecnología Analizo y explico las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utilizo en forma segura y apropiada.
- Solución de problemas con tecnología Selecciono, adapto y utilizo artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.
- Tecnología y Sociedad Analizo y explico la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR POR EL ÁREA:

Conocimiento e interacción con el mundo físico.

- Conocer el funcionamiento y la aplicación de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos.
- Manipular objetos con precisión y seguridad.
- Utilizar el proceso de resolución técnica de problemas para satisfacer necesidades tecnológicas.
- Analizar y valorar las repercusiones medioambientales de la actividad tecnológica.

Comunicación lingüística.

- Adquirir y utilizar adecuadamente vocabulario tecnológico.
- Elaborar informes técnicos utilizando la terminología adecuada.

Competencia social y ciudadana.

- Desarrollar la capacidad de tomar decisiones de forma fundamentada.
- Analizar la interacción histórica entre desarrollo tecnológico y el cambio socio económico.
- Adquirir actitud de tolerancia y respeto en la gestión de conflictos, la discusión de ideas y la toma de decisiones.
- Comprender la necesidad de la solidaridad y la interdependencia social mediante el reparto de tareas y funciones.

Competencia para aprender a aprender.

- Desarrollar, mediante estrategias de resolución de problemas tecnológicos, la autonomía personal en la búsqueda, análisis y selección de información necesaria para el desarrollo de un proyecto.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



Autonomía e iniciativa personal.

- Utilizar la creatividad, de forma autónoma, para idear soluciones a problemas tecnológicos, valorando alternativas y consecuencias.
- Desarrollar la iniciativa, el espíritu de superación, el análisis crítico y autocrítico y la perseverancia ante las dificultades que surgen en un proceso tecnológico.

SABER PROCEDIMENTAL:

(saber hacer) Se consideran dentro de los contenidos procedimentales a las acciones, modos de actuar y de afrontar, plantear y resolver problemas. Estos contenidos, hacen referencia a los saberes “SABER COMO HACER” y “SABER HACER”. Ejemplo: recopilación y sistematización de datos; uso adecuado de instrumentos de laboratorio; formas de ejecutar ejercicios de educación física, etc. Un contenido procedimental incluye reglas, las técnicas, la metodología, las destrezas o habilidades, las estrategias, los procedimientos; pues es un conjunto de acciones ordenadas secuencialmente y encaminadas al logro de un objetivo y/o competencia. Conviene pues clasificar los contenidos procedimentales en función de tres ejes:

- **Eje Motriz Cognitivo:** Clasifica los contenidos procedimentales en función de las acciones a realizarse, según sean más o menos motrices o cognitivos.
- **Eje De Pocas Acciones-Muchas Acciones:** Está determinado por el número de acciones que conforman el contenido procedimental.
- **Eje Algorítmico-Heurístico:** Considera el grado de predeterminación de orden de las secuencias. Aquí se aproximan al extremo algorítmico los contenidos cuyo orden de las acciones siempre siguen un mismo patrón, es decir, siempre es el mismo. En el extremo opuesto, el Heurístico, están aquellos contenidos procedimentales cuyas acciones y su secuencia dependen de la situación en que se aplican.

SABER ACTITUDINAL:

Contenidos actitudinales (ser) Estos contenidos hacen referencia a valores que forman parte de los componentes cognitivos (como creencias, supersticiones, conocimientos); de los contenidos afectivos (sentimiento, amor, lealtad, solidaridad, etc.) y componentes de comportamiento que se pueden observar en su interrelación con sus pares. Son importantes porque guían el aprendizaje de los otros contenidos y posibilitan la incorporación de los valores en el estudiante, con lo que arribaremos, finalmente, a su formación integral. Por contenidos actitudinales entendemos una serie de contenidos que podemos clasificarlos en valores, actitudes y normas.

- **Valores:** Son principios o conceptos éticos que nos permiten inferir un juicio sobre las conductas y su sentido. Son valores por ejemplo: la solidaridad, la libertad, la responsabilidad, la veracidad, etc.
- **Actitudes:** Son las tendencias a predisposiciones relativamente estables de las personas para actuar de cierta manera. Son las formas como una persona manifiesta su conducta en concordancia con los valores determinados. Ejemplos: cooperar con el grupo, ayudar a los necesitados, preservar el medio ambiente.
- **Normas:** Son patrones o reglas de comportamiento socialmente aceptadas por convención. Indican lo que se puede hacer y lo que no se puede hacer.

OBJETIVOS DE GRADO:

Naturaleza de la tecnología:



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



- Analizar y explicar la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.
- Explicar el origen de Microsoft Office
- Diferenciar los términos ciencia, técnica y tecnología.
- Explicar procesos de producción y transformación de procesos tecnológicos.
- Descripción del funcionamiento general de algunos artefactos
- Definir y reconocer los sistemas y sus elementos
- Identificar los materiales en los cuales se elaboran los empaques de los alimentos.
- Reconocer la importancia del agua y buen aprovechamiento de este recurso en las actividades diarias.

Apropiación y uso de la tecnología:

- Analizar y explicar las características y funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos y los utiliza en forma segura y apropiada programas de Microsoft Office, Excel y de las principales técnicas básicas de animación en Adobe Animate.
- Manipular fotogramas claves para la elaboración de animaciones en Animate; usando técnicas con capas, símbolos y bibliotecas dentro de una animación con sonido.
- Manipular herramientas para crear informes, formularios y consultas en Access.
- Conceptuar algoritmos, estructuras algorítmicas selectivas, repetitivas, vectores y matrices en C++.

Solución de problemas con tecnología:

- Seleccionar, adaptar y utilizar artefactos, procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en diferentes contextos.
- Elaborar guías con las normas de seguridad y de higiene en el trabajo.
- Conceptuar algoritmos, estructuras algorítmicas selectivas, repetitivas, vectores y matrices.

Tecnología y Sociedad:

Emprendimiento

- Analizar y explicar la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medioambiente, la salud y la sociedad.
- Analizar las principales características de un “ser” emprendedor, para materializar ideas innovadoras.
- Crear y diseñar sitios Web publicando y actualizando sus contenidos.
- Justificar la importancia de reconocer los conceptos básicos de la cultura emprendedora.
- Observar y explicar la evolución técnica, las herramientas y materiales que han mejorado la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia.
- Identificar las distintas actividades laborales clasificadas en artes, oficios y Profesiones.
- Reconocer el marco teórico-conceptual de la cultura del Emprendimiento “cultura E”.
- Comprender las competencias básicas necesarias para el emprendimiento y la fundamentación empresarial.

PRIMER PERÍODO

INFORMÁTICA

TEMAS



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



Etapas evolutivas de los servicios de internet.

Apropiación de la terminología específica usada en Internet.

Principales conceptos de las herramientas web.

Utilización de programas y plataformas para la creación de una herramienta web.

Importancia de manejar protocolos para la buena comunicación usando servicios de Internet Explorer.

HERRAMIENTAS DE INTERNET

Relaciones entre las herramientas virtuales y los contenidos a trabajar.

Diagramación y estructuración de los contenidos desarrollados en los sitios web.

TALLER NÚMERO UNO INFORMÁTICA

Historia del Internet

El inicio de Internet se remonta a los años 60. En plena guerra fría, Estados Unidos crea una red exclusivamente militar, con el objetivo de que, en el hipotético caso de un ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país. Esta red se creó en 1969 y se llamó ARPANET. En principio, la red contaba con 4 computadores distribuidos entre distintas universidades del país. Dos años después, ya contaba con unos 40 computadores conectados. Tanto fue el crecimiento de la red que su sistema de comunicación se quedó obsoleto. Entonces dos investigadores crearon el Protocolo TCP/IP, que se convirtió en el estándar de comunicaciones dentro de las redes informáticas (actualmente seguimos utilizando dicho protocolo), este es como el número del documento de identidad que utiliza cada computador para identificarse en una red de datos, por lo tanto en una red no pueden haber dos computadores con la misma dirección IP, pues entrarían en conflicto.

ARPANET siguió creciendo y abriéndose al mundo, y cualquier persona con fines académicos o de investigación podía tener acceso a la red. Las funciones militares se desligaron de ARPANET y fueron a parar a MILNET, una nueva red creada por los Estados Unidos. La NSF (National Science Foundation) crea su propia red informática llamada NSFNET, que más tarde absorbe a ARPANET, creando así una gran red con propósitos científicos y académicos. El desarrollo de las redes fue abismal, y se crean nuevas redes de libre acceso que más tarde se unen a NSFNET, formando el embrión de lo que hoy conocemos como INTERNET.

En 1985 la Internet ya era una tecnología establecida, aunque conocida por unos pocos. El autor William Gibson hizo una revelación: el término "ciberespacio". En ese tiempo la red era básicamente textual, así que el autor se basó en los videojuegos. Con el tiempo la palabra "ciberespacio" terminó por ser sinónimo de Internet. El desarrollo de NSFNET fue tal que hacia el año 1990 ya contaba con alrededor de 100.000 servidores.

En el Centro Europeo de Investigaciones Nucleares (CERN), Tim Berners Lee dirigía la búsqueda de un sistema de almacenamiento y recuperación de datos. Berners Lee retomó la idea de Ted Nelson (un proyecto llamado "Xanadú") de usar hipervínculos. Robert Caillau quien cooperó con el proyecto, cuenta que en 1990 deciden ponerle un nombre al sistema y lo llamarón World Wide Web (WWW) o telaraña mundial. La nueva fórmula permitía vincular información en forma lógica y a través de las redes. El contenido se programaba en un lenguaje de hipertexto con "etiquetas" que asignaban una función a cada parte del contenido. Luego, un programa de computación, un intérprete, eran capaz de leer esas etiquetas para desplegar la información. Ese intérprete sería conocido como "navegador" o "browser".



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



En 1993 Marc Andreessen produjo la primera versión del navegador "Mosaic", que permitió acceder con mayor naturalidad a la WWW. La interfaz gráfica iba más allá de lo previsto y la facilidad con la que podía manejarse el programa abrió la red a los legos. Poco después Andreessen encabezó la creación del programa Netscape que fue el antecesor de los navegadores que conocemos hoy como Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari. A partir de entonces Internet comenzó a crecer más rápido que otro medio de comunicación, convirtiéndose en lo que hoy todos conocemos. Algunos de los servicios disponibles en Internet aparte de la WEB son el acceso remoto a otras máquinas (SSH y telnet), transferencia de archivos (FTP), correo electrónico (SMTP), conversaciones en línea (IMSN MESSENGER, ICQ, YIM, AOL, jabber), transmisión de archivos (P2P, P2M, descarga directa), etc.

PREGUNTAS

1. ¿Qué es ARPANET y en qué año se creó?
2. ¿Con qué objetivo se creó ARPANET?
3. ¿Qué es el protocolo TCP/IP y para qué sirve?
4. ¿En una misma red de datos pueden existir dos computadores con la misma dirección IP, por qué?
5. ¿De dónde se originó MILNET y para qué fue creada?
6. ¿Qué es NSFNET, para qué fue creada y qué tiene que ver con ARPANET y con INTERNET?
7. ¿Qué es Ciberespacio?
8. ¿Con cuántos servidores contaba NSFNET en el año 1990?
9. ¿Qué fue el proyecto Xanadú y en qué favoreció al INTERNET?
10. Hablando de INTERNET, ¿qué quiere decir www y en qué año se creó?
11. Hablando de INTERNET, ¿qué son las etiquetas?, ¿qué son los navegadores o browser? y ¿qué relación tienen estos dos?
12. ¿Cómo se llamaba el primer navegador creado para acceder a www? y ¿cuál fue el navegador creado después de este?
13. Mencione el nombre de 3 navegadores utilizados actualmente.
14. Mencione 4 diferentes servicios disponibles en INTERNET.
15. Investigue en qué años se crearon herramientas de INTERNET como Facebook, Twitter, Youtube, Instagram y ¿qué hace cada una de ellas?

TALLER NÚMERO DOS DE INFORMÁTICA

Estos son los principales editores de código HTML

Brackets: es un editor open source que se basa en Google Chrome. Es ligero, es potente, es moderno y cuenta con unas herramientas visuales que te facilitarán muy mucho el desarrollo. Además, con este editor es posible convertir un PSD en HTML.

CoffeeCup Free Editor: es un editor gratuito para Windows y Mac, tiene vista previa de lo que estamos codificando, ayuda con la sintaxis del código, vista de carpetas en árbol. Existe versión gratuita y de pago, aunque la versión gratuita está más incompleta que la versión de pago, de todas formas es una buena opción.

Aptana Studio: está disponible gratuitamente para Windows y Mac. Cuenta con una excelente ayuda a la hora de codificar en HTML que incluso te informa del soporte que tienen algunas propiedades en los distintos



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



navegadores. No solo sirve para programar en HTML, sino que soporta más lenguajes como Javascript, PHP, Python o Ruby. Está desarrollado con Eclipse, es decir, en Java.

Notepad++: El popular Notepad++ es gratuito y solo corre bajo Windows. Cuenta con muchísimos plugins para extender sus funciones. Es rápido y simple, ofrece sintaxis coloreada, indexación de contenidos, soporta muchos lenguajes de programación.

Kompozer: es un editor de HTML y CSS gratuito también y multiplataforma, es decir, funciona bajo Windows, Mac y Linux. Con este editor podemos tener múltiples pestañas abiertas, ofrece una vista previa de la página mientras se está trabajando, modificación concreta de CSS y múltiples características más.

Microsoft Visual Studio for Web: editor que solo funciona bajo Windows, ofrece soporte para HTML, CSS y Javascript y cuenta con un depurador de código, ayuda contextual para los lenguajes que integra, validador de seguridad y accesibilidad, vista previa mientras se está trabajando, es gratuito.

JetBrains Webstorm: soporta (HTML, CSS y Javascript), tiene soporte para multitud de librerías Javascript como Node.js, testeo unitario, sistemas de control de código, puedes editar el código y ver los cambios en tiempo real en el navegador Chrome. Está disponible para Windows y Mac, cuesta 44 dólares.

Netbeans: es un IDE creado originalmente como una alternativa libre al IDE de Java, soporta múltiples lenguajes aparte de HTML (PHP, JavaFX, C/C++, JavaScript, etc.), y distintos frameworks también, fue desarrollado como plataforma open source, es gratuito, open source, multiplataforma y cuenta con una gran comunidad detrás que se encarga de proveer plugins y demás tutoriales.

Sublime Text: es un gran IDE con un entorno tan básico, tiene multitud de plugins que se pueden instalar para mejorar la implementación de código, pesa poco, lo tiene todo y es gratuito.

Block de notas: este programa hace parte de los accesorios de Windows, por lo cual no requiere instalación ni pago, es totalmente gratuito, es un programa indispensable para las personas que empiezan a conocer el HTML básico. Se debe tener en cuenta que en block de notas el archivo se guarda con la extensión .txt, por lo cual después de darle el nombre se le debe agregar la extensión .html, para que pueda ser ejecutado en el navegador respectivo, por ejemplo: Google Chrome, Internet Explorer u otro.

`<html></html>`: este elemento encierra todo el contenido de la página entera.

`<head></head>`: este elemento actúa como un contenedor de todo aquello que queremos incluir en la página HTML que no es contenido visible por los visitantes de la página. Incluye CSS para dar estilo al contenido, declaraciones del juego de caracteres, etc.

`<body></body>`: encierra todo el contenido que deseas mostrar a los usuarios web que visiten tu página, ya sea texto, imágenes, videos, juegos, pistas de audio reproducibles, y demás.

`<title></title>`: establece el título de tu página, que es el título que aparece en la pestaña del navegador cuando la página es cargada, y se usa para describir la página cuando es añadida a los marcadores o como favorita.

``: para insertar una imagen



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



``Mozilla: para hacer un hipervínculo a otra página o sitio web.

`<p>`Ejemplo`</p>`: para separar un párrafo

``

``tecnólogos``

``pensadores``

``constructores``

``: para hacer listas desordenadas

`<table>`

`<tr>`

`<td> </td>`

`<td>`Knocky`</td>`

`<td>`Flor`</td>`

`<td>`Ella`</td>`

`<td>`Juan`</td>`

`</tr>`

`</table>`: para hacer una tabla

EJERCICIO

1. Realiza un sitio web en el programa block de notas de Windows y utilizando el código html. El sitio debe llevar un título, un párrafo donde cuentes las cosas que te agradan y te incomodan, debes hacer tres listados, uno de los 10 alimentos que más te gustan, otro de las 10 actividades que más te gustan, otro con el nombre de 10 familiares, también se debe hacer una tabla con el horario de las clases que ves en el colegio, también debes insertar una imagen del colegio y por último debes crear un hipervínculo a la página web del colegio que es www.ieyermoyparres.edu.co
2. El archivo realizado en block de notas debe tener el código HTML y debe guardarlo con el nombre del estudiante.html, ejemplo si el estudiante se llama Lucas Agudelo, el archivo se llamaría lucasagudelo.html, en el asunto se coloca el nombre del estudiante y el grado al que pertenece.

TALLER NÚMERO TRES DE INFORMÁTICA

Descarga o download: Es hacer una copia personal de algo que encuentres en Internet, puede ser música, películas y software. Entre más grande sea el contenido que estés copiando es mayor el tiempo que toma hacer la transferencia a tu computadora. Las descargas son totalmente legales, mientras no sea material pirateado.

¿Qué es el correo no deseado?

Se le llama correo no deseado al correo que no has solicitado y que generalmente tiene un remitente desconocido. Por lo general tienen por fin promover una página web o un producto, también se le conoce como spam.

Tomar precauciones para minimizar la cantidad de correo no deseado que recibes es importante, no sólo porque es molesto, sino también porque pone en riesgo tu computadora e incluso tu identidad electrónica.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



Características más comunes de los correos no deseados

- El mensaje tiene por remitente una empresa o persona que no está relacionada a ti.
- Su contenido es inapropiado, falso, ofensivo, o ilegal.
- La dirección que trae como remitente no existe.
- Los nombres de los productos que anuncian están cambiados ligeramente (así evitan filtros).

¿Con qué fin envían estos correos?

Las intenciones de los spammers (individuos o empresas que envían spam) varían. Una opción es que buscan promover sus productos o buscan convertir tu computadora en parte de la red con que envían correos no deseados, también pueden buscar obtener tu información financiera y tus números de tarjetas de crédito y cuentas bancarias. A este crimen también se le conoce como phishing.

Seis recomendaciones para evitar el correo no deseado

- Mantén activos los filtros de correo no deseado. Los servicios de correo en línea cuentan con control de antispam avanzado. Asegúrate de que mantengas activos sus filtros e indica manualmente cuáles correos consideras no deseados que el filtro no identificó.
- No hagas pública tu dirección de correo electrónico. Esto pudiera ser difícil de cumplir, sobre todo si se trata de una dirección de correo de tu trabajo o si eres parte de foros, blogs, etc. Los spammers utilizan robots para identificar automáticamente direcciones de correo que están publicadas como texto plano en el código HTML de las páginas, de ahí que es recomendable el publicar direcciones de correo electrónico en formato de imagen (puedes encontrar en línea herramientas para obtener dicha imagen, como esta página de Generatelt.net).
- Nunca contestes correo no deseado. Al hacerlo confirmas que tu dirección es verdadera.
- Ten cuidado con correos electrónicos con imágenes. Al abrir algunos correos spam con imágenes, éstas se cargan en tu computadora, notificando al spammer.
- Evita exponer las direcciones de correo de tus contactos, trata de utilizar CCO.
- Los links para dar de baja pudieran ser una trampa. Es frecuente que los spammers pongan al final del correo electrónico un enlace que aparentemente sirve para no recibir más de sus correos, no le des click a menos que estés suscrito a la página que te envió el correo.

PREGUNTAS

1. ¿Qué tipos de archivos se pueden descargar de internet?
2. ¿Las descargas de música y videos desde internet son legales? ¿Por qué?
3. ¿Qué es el spam?
4. ¿Por qué es peligroso el spam?
5. Menciona cuatro formas de evitar el spam en un computador
6. Menciona tres características por las que se identifica un spam
7. ¿Con qué finalidad envían los correos spam a los computadores?

TALLER NÚMERO CUATRO DE INFORMÁTICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



Hacer las siguientes tablas utilizando html

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'file:///D:/Virtual%202020/FRUTAS.HTML'. Below the browser, a Notepad window titled 'FRUTAS: Bloc de notas' contains the following HTML code:

```
<HTML>
<P><TITTLE>FERNANDO PINEDA</TITTLE></P>
<HEAD>EJEMPLO DE TABLA</HEAD>
<TABLE BORDER>
<TR><TD>FRUTA</TD><TD>PRECIO</TD><TD>CANTIDAD</TD></TR>
<TR><TD>MORA</TD><TD>2500</TD><TD>10 KILOS</TD></TR>
</TABLE>
</HTML>
```

Breve texto explicativo de los datos

Tipo Dato A	Tipo Dato B	Tipo Dato C
A	B	C
A	B	C
A	B	C



```
<table>
  <thead>
    <tr>
      <th>Tipo Dato A</th>
      <th>Tipo Dato B</th>
      <th>Tipo Dato C</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <tr>
      <td>A</td>
      <td>B</td>
      <td>C</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>A</td>
      <td>B</td>
      <td>C</td>
    </tr>
  </tbody>
  <tfoot>
    <tr>
      <td>A</td>
      <td>B</td>
      <td>C</td>
    </tr>
  </tfoot>
  <caption>Breve texto explicativo de los datos</caption>
</table>
```



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



TALLER NÚMERO CINCO DE INFORMÁTICA

Internet tiene muchas ventajas pero debemos pactar una serie de normas de obligatorio cumplimiento para todo aquel que navegue por Internet. Es importante que las normas sean aceptadas y entendidas por nuestros hijos, que las consideren importantes y así las seguirán sin problemas.

Reglas que debes seguir cuando utilices el internet:

- No te creas todo lo que veas en Internet, hay mucha información falsa y errónea.
- Haz caso sólo a la información que estás buscando, sin distraerte en otras cosas.
- Evita usar tu nombre, apellido, o fecha de nacimiento en tu dirección de correo.
- Desconfía cuando te toque algo o te ofrezcan algún premio, es probable que te pidan algo a cambio.
- No respondas a mensajes o mails en los que te amenacen o te digan cosas que te hagan sentir mal. Si alguna vez te sucede, pide ayuda a tus padres para que entre todos puedan solucionar el problema.
- Piensa bien las cosas que publicas en las páginas de redes sociales, ya que cualquier persona puede ver esa información.
- No des información personal tuya a personas que no conozcas ni la publiques en redes sociales o blogs.
- Ten cuidado con la información que a veces, sin ser consciente, das en Internet: esta información puede ser utilizada por delincuentes para planear su delito.
- No chatees con desconocidos. Desconfía cuando alguien que has conocido en Internet te proponga una cita. Es posible que se trate de una persona distinta a quien dice ser.
- No le permitas a nadie en Internet cosas que no les permites a tus amigos o a tus familiares.

Si tienes algún problema, habla con tus padres, seguro que pueden ayudarte a solucionarlo.

PREGUNTAS

1. ¿Cuáles de las reglas anteriores no utilizas para acceder a internet?, ¿por qué?
2. Menciona 8 reglas que pones en práctica cuando utilizas el internet
3. ¿Tu padre o madre supervisa el uso que tú le das al internet? Si o no y ¿por qué?
4. Escribe tu opinión donde expliques por qué es importante seguir las reglas para navegar en internet

TECNOLOGÍA

TEMAS

Los Materiales:

- Definición de materiales
- Clasificación de los materiales
- Proceso para el trabajo de materiales
- Deformación de los materiales
- Materiales de uso doméstico: la madera, pinturas y barnices.
- Materiales de uso industrial: los metales, los plásticos, el jabón, el papel, el vidrio.
- Materiales de construcción: cemento, la cal, arena, ladrillos.

TALLER NÚMERO UNO DE TECNOLOGÍA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPIO DE MEDELLÍN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA YERMO Y PARRES

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



1. ¿Qué son los materiales?
2. ¿Para qué se pueden utilizar materiales?
3. ¿Cuáles son los materiales más perjudiciales para el medio ambiente?
4. Mencione 10 de los materiales más costosos y explique para qué se utilizan

TALLER NÚMERO DOS DE TECNOLOGÍA

1. ¿Qué es la clasificación de los materiales?
2. Mencione tres clasificaciones de los materiales y explique para que se pueden utilizar
3. Según la clasificación de los materiales mencione 3 materiales que el hombre no debiera utilizar y explique por cuales otros los podría sustituir

TALLER NÚMERO TRES DE TECNOLOGÍA

1. Explique detalladamente cinco procesos donde se utilicen materiales, especificando qué materiales se utilizan y como sería el proceso para incorporarlos al producto terminado

TALLER NÚMERO CUATRO DE TECNOLOGÍA

1. Mencione 10 materiales de uso doméstico y especifique para qué se utiliza cada uno
2. Mencione 10 materiales de uso industrial y especifique para qué se utiliza cada uno
3. Mencione 10 materiales de construcción y especifique para qué se utiliza cada uno

FERNANDO PINEDA

DOCENTE

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA