INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO
Resoluciones Deptales. 15814 de 30/10/2002 – 9495 de 3/12/2001
NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750
Bello - Antioquia

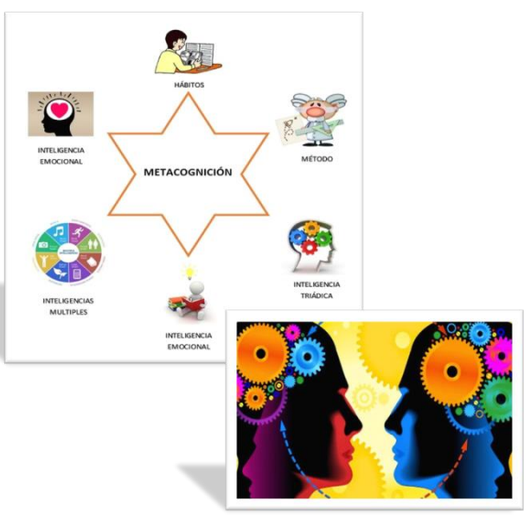
GUÍA N°2: APLICACIONES ONLINE PARA EL APRENDIZAJE

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA PERIODO TRES (3) SEMANAS 3 y 4
AREA: Tecnología e Informática.
GRUPO: 8°1 _8°2 _ 8°3
INDICADORES DE DESEMPEÑOS: • Conocer y utilizar herramientas online para el aprendizaje.
RESPONSABLES: Nancy Esthela Salazar Mosquera y Adriana Ortega Ávila.
OBSERVACIONES: • Realizar la lectura, que abarca el tema: Aplicaciones Online para e aprendizje, haga su lectura a conciencia y disfrútela. • Desarrolle la actividad que se encuentra finalizando la lectura. Esta actividad se entrega por medio de la plataforma CLASSROOM; para entregarlo envie el enlace o tome captura de la historieta, organícelo en un documento de Word y colóquele el nombre de **Aplicacionesonline_Nombre del estudiante** por ejemplo **Aplicacionesonline_NancySalazar** • El trabajo se debe realizar y entregar de forma individual. • Si algún estudiante no cuenta con la herramienta sugeridas, realice la actividad en el cuaderno de tecnología, bien organizado, ordenado, coherente y claro. Luego de forma física entregue en la IEFESA; si puede enviarlo por medio de imágenes a la plataforma Classroom hágalo • La fecha límite para entregar el trabajo es el 30 de julio del año 2021 hasta las 12:00 M.

APLICACIONES ONLINE

Metacognición: Un camino para aprender a aprender

Antes de abordar el tema de la metacognición, y como un antecedente necesario para su mejor comprensión, comenzaremos por definir conocimiento como "el conjunto de representaciones de la realidad que tiene un sujeto, almacenadas en la memoria a través de diferentes sistemas, códigos o formatos de representación y es adquirido, manipulado y utilizado para diferentes fines por el entero sistema cognitivo que incluye, además del subsistema de la memoria, otros subsistemas que procesan, transforman, combinan y construyen esas representaciones del conocimiento" (Mayor et al. 1995: 13).



La metacognición es esta época de pandemia y cuarentena plantea la necesidad que el estudiante se auto cuestione su proceso de aprendizaje y la forma como este mediado por las tecnologías regula todos sus procesos de formación. La metacognición es una invitación a medir que tanto he avanzado, cuáles son sus falencias y cuáles son sus retrocesos, la metacognición también se puede definir ese interés del estudiante por lograr buenos resultados que estén encaminados desarrollar interés en lograr buenos resultados en cuanto a sus niveles de aprendizaje y los que verdaderamente les interesa aprender que pueda ser aplicado para solucionar problemas de su entorno.

La concepción de aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se genera cuando las tareas están relacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender; cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee. Dicho de otro modo, cuando el estudiante construye nuevos conocimientos a partir de los ya adquiridos, pero, además, los construye porque está interesado en hacerlo.

Fuente:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052008000100011
https://www.osi.es/es/actualidad/blog/2014/01/10/son-realmente-gratuitas-las-aplicaciones-que-descargamos-de-google-play

adriana.ortega@virtul.edu.co
E-mail: nancy.salazar@virtual.edu.co
312 7088768

Aplicaciones Gratuitas Online

Las aplicaciones online gratuitas son todas aquellas que permiten ser descargadas, pero muchas de las empresas que crean estas aplicaciones buscan obtener información personal, registrar los intereses y tener una base de datos donde puedan registrar tu información y si es el caso vender tu información a otras empresas para consultas de mercadeo o consumo en internet.

Las aplicaciones informáticas diseñada para ser ejecutada en teléfonos inteligentes, tabletas y otros dispositivos móviles. Este tipo de aplicaciones permiten al usuario efectuar un variado conjunto de tareas —profesional, de ocio, educativas, de acceso a servicios, etc.—, facilitando las gestiones o actividades a desarrollar.

Al ser aplicaciones residentes en los dispositivos están escritas en algún lenguaje de programación compilado, y su funcionamiento y recursos se encaminan a aportar una serie de ventajas tales como:

- Un acceso más rápido y sencillo a la información necesaria sin necesidad de los datos de autenticación en cada acceso.
- Un almacenamiento de datos personales que, a prioridad, es de una manera segura.
- Una gran versatilidad en cuanto a su utilización o aplicación práctica.
- La atribución de funcionalidades específicas.
- Mejorar la capacidad de conectividad y disponibilidad de servicios y productos (usuario-usuario, usuario-proveedor de servicios, etc.).

Aplicaciones Online Premium

Las aplicaciones privadas o pagas son aplicaciones específicas que de acuerdo a un periodo de tiempo deben ser cancelas por el cliente y usuario de acuerdo a la necesidad y servicio que ofrece la aplicación. Existen diferentes tipos de contrato de acuerdo a la necesidad del usuario y a las bondades que ofrece la aplicación. Es importante destacar que al registrarse el usuario este comparte su información que podrá ser por la aplicación para propósitos de marketing digital y demás.

Fuente:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052008000100011
https://www.osi.es/es/actualidad/blog/2014/01/10/son-realmente-gratuitas-las-aplicaciones-que-descargamos-de-google-play

adriana.ortega@virtul.edu.co
E-mail: nancy.salazar@virtual.edu.co
312 7088768

ACTIVIDAD N°1: HISTORIETA O COMICS

(Componente: Martes de prueba)

Armar una historieta o comic, donde refleje el uso de *aplicaciones educativas online*; Para la creación de la historieta se le recomienda utilizar la herramienta **PIXTON**, pero usted puede elegir la aplicación de su preferencia. Si no tienes medios digitales para hacer la historieta puede utilizar su cuaderno de tecnología.

La historieta debe cumplir con los siguientes requerimientos:

a. Un título llamativo

b. Debe tener un protagonista o héroe y este debe poder elegir entre el bien y el mal.

c. Contener mínimo ocho (8) escenas.

d. Contener como mínimo cinco (5) personajes que interactúen con el protagonista.

e. En la historieta se debe evidenciar un *inicio – nudo - desenlace.*

f. Debe contener un mensaje de ético.

Nota:

Para utilizar la herramienta PIXTON se debe crear una cuenta ingresando al enlace: https://www.pixton.com/es/login

RUBRICA DE EVALUACIÓN CÓMICS

Criterios / Calific.	1	2	3	4	5
Ortografía	No presenta actividad.	El estudiante comete 4 a 6 errores ortográficos.	El estudiante comete 2 a 3 errores ortográficos.	El estudiante comete 1 error ortográficos.	El estudiante no comete errores ortográficos.
Texto y Dialogo	No presenta actividad.	No se evidencia dialogo entre las escenas de la historieta. Solo son expresiones cortas.	El dialogo evidenciado en las escenas, no están acordes al tema propuesto.	El dialogo en las escenas, están acorde al tema propuesto; pero el mensaje ético no se evidencia en la historieta.	El dialogo en las escenas, están acorde al tema propuesto; y evidencia un mensaje ético.
Gráficos y Diseño	No presenta actividad.	Los gráficos no van con el texto y dialogo, no se evidencia coherencia, ni orden.	Los gráficos se relacionan con el título de la historieta, no se evidencia coherencia ni orden en el texto y dialogo.	Los gráficos se relacionan con el título y texto de la historieta; pero no existe poca coherencia en el dialogo.	Presenta buena combinación entre el texto, dialogo y gráficos de la historieta.
Estructura	No Presenta actividad	En la historieta no se evidencia introducción, nudo, ni desenlace.	Una mínima parte de la historieta evidencia introducción, nudo y desenlace.	La mayor parte de la historia contiene introducción, nudo y desenlace.	Se evidencia claramente la introducción, nudo y desenlace en la historieta.

Fuente:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052008000100011
https://www.osi.es/es/actualidad/blog/2014/01/10/son-realmente-gratuitas-las-aplicaciones-que-descargamos-de-google-play

APLICACIONES ONLINE

adriana.ortega@virtul.edu.co
E-mail: nancy.salazar@virtual.edu.co
312 7088768