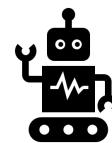




**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
CONCEJO MUNICIPAL DE ITAGÜÍ**
"Propiciando la formación integral del ser"



ÁREA: TECNOLOGIA E INFORMATICA



GRADO: OCTAVO

GUÍA No: 3.

EJE TEMATICO: responsabilidad en EL manejo de redes sociales.

DURACIÓN: 6 semanas

ANALISTA: ADRIANA JARAMILLO MARIN

MATRIZ DE REFERENCIA





Estándares	Competencias	Aprendizaje	Evidencia
Indago sobre los adelantos científicos y tecnológicos que han hecho posible la exploración.	Reconozco 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.	Desarrollo de competencias comunicacionales tecnológicas en el desarrollo y creación de presentaciones digitales en diferentes plataformas según la necesidad.	Apropiación de uso y desarrollo de presentaciones digitales de forma eficiente.
Indago sobre avances tecnológicos en comunicaciones y explico sus implicaciones para la sociedad.	Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.	Identificación de herramientas digitales en el trabajo virtual educativo y desarrollar competencias de uso adecuado de estas.	Transversalización de la aplicación de herramientas de presentación digitales en actividades de otras áreas.

**TABLA DE
CONTENIDOS**

	pag	
Matriz de referencia		1
Niveles de lectura		2
Punto de partida		2
Consulta y recolección de información		4
Desarrollo de la habilidad		6
Relación		7
Anexos		8

NIVELES DE LECTURA

NIVELES	DESCRIPCIÓN	CONVENCIÓN
LITERAL	El lector identifica de manera clara los elementos que componen el texto. Conlleva una lectura cuidadosa para entender todas las informaciones presentadas y su intención y significado. Es el reconocimiento de todo aquello que está explícito en el texto. Determina el marco referencial de la lectura.	(°)
INFERENCIAL	Es establecer relaciones entre partes del texto para deducir información, conclusiones o aspectos que no están escritos (implícitos). Este nivel es de especial importancia para realizar un ejercicio de pensamiento.	(*)
CRÍTICO	Implica un ejercicio de valoración y de formación de juicios propios frente a conocimientos previos. Es la elaboración de argumentos para sustentar opiniones. Es el nivel intertextual (conversación con otros textos).	(+)

	PUNTO DE PARTIDA	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;"></td> <td colspan="2" style="text-align: center;">Fecha de Entrega</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Día</td> <td style="text-align: center;">Mes</td> <td style="text-align: center;">Año</td> </tr> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Fecha de Entrega		Día	Mes	Año			
	Fecha de Entrega										
Día	Mes	Año									



Habilidades a desarrollar

Indagar conocimientos previos

Asociar componentes tradicionales y actuales

Preguntas orientadoras o problematizadoras

De acuerdo a experiencias previas, practica empíricas y demás situaciones de la virtualidad, responde las siguientes preguntas **sin consultar:**



1. ¿Define con tus propias palabras que entiendes por redes sociales?
2. ¿Enumera las redes sociales que conoces y especifica en cuales de ellas tienes cuenta o sesión?
3. ¿Explica para qué utilizas las redes sociales en las cuales tienes cuenta o sesión activa?
4. ¿Con base en lo que conoces sobre redes sociales, define que te gustaría aprender o profundizar sobre el tema?
5. ¿Define que precauciones tomas para proteger tu privacidad en las redes sociales?
6. ¿Relata al menos un caso que hayas conocido sobre experiencias positivas y al menos un caso sobre experiencias negativas con el uso de las redes sociales y en el caso negativo describe como se dio la solución a la problemática?

Al terminar la guía el estudiante estará en capacidad de:



PUNTO DE LLEGADA



1. Identificar algunas redes sociales que ya no se trabajan
2. Analizar casos reales positivos y negativos ocurridos con las redes sociales para tener un mejor manejo de estas.

	CONSULTA Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN		Fecha de Entrega	
		Día	Mes	Año



Habilidades a desarrollar

Manejar con seguridad diferentes redes sociales

Identificar instrucciones seguras para el buen manejo de las redes sociales.

ACTIVIDAD Nro 1 (·)

1. Realiza una explicación detallada del origen de las redes sociales.
2. Consulta la clasificación o tipos de redes sociales y explica a qué públicos están dirigidas y que relaciones permiten cumplir (por lo menos 4).
3. Escribe al menos 3 redes sociales que no utilices, copia su función y finalidad
4. Que es un delito informático y de cuáles de ellos se puede ser víctima a través de una red social.
5. Consulta las ventajas y desventajas de las redes sociales







LISTA DE VERIFICACIÓN (+)



SI

NO, Porque

Respondió las preguntas de la actividad haciendo la respectiva consulta

¿Cómo te sientes hasta el momento?			
			
Bien	Excelente	Regular	Mal

Argumenta tu respuesta: _____


	DESARROLLO DE LA HABILIDAD		Fecha de Entrega
---	-----------------------------------	---	-------------------------

		Día	Mes	Año





Habilidades a desarrollar
Aplicar los conceptos aprendidos sobre redes sociales
Seguir instrucciones para la realización de trabajos escritos

ACTIVIDAD Nro 1

1. Haz una lista de 6 consejos para manejar las redes sociales con seguridad.
2. Realiza una línea de tiempo donde expliques la creación de las principales redes actuales.
3. Realiza un ensayo de como aplicamos las redes sociales en la vida diaria.

	LISTA DE VERIFICACIÓN DE ACTIVIDADES (+)	SI	NO



¿Cómo te sientes hasta el momento?			
			
Bien	Excelente	Regular	Mal


Argumenta tu respuesta: _____

	RELACIÓN		
		Fecha de Entrega	
	Día	Mes	Año





Habilidades a desarrollar
Desarrollar la creatividad e iniciativa en el manejo de presentaciones digitales

ACTIVIDAD Nro 1


3. Realiza una presentación digital creativa (Canva, Powtoon, Emaze, Prezi, etc) donde hagas recomendaciones a niños de quinto o sexto del buen manejo de las redes sociales.


	LISTA DE VERIFICACIÓN (+)	SI	NO
	Realizo la actividad uno de relación siguiendo las instrucciones para ello		



¿Cómo te sientes hasta el momento?			
			
Bien	Excelente	Regular	Mal

Argumenta tu respuesta: _____

	AUTOEVALUACIÓN	%
1	La asistencia a los encuentros de aprendizaje fue...	
2	He cumplido con las actividades asignadas en la guía	
3	El esfuerzo que he colocado en las actividades es: (presentación, seguimiento de instrucciones,	
4	Entregue trabajos a tiempo	
5	Lo que he aprendido de este tema es	
6		

	COEVALUACIÓN	%
1	Cree que el tiempo que ha dedicado su hijo a la realización de actividades es.	
2	El esfuerzo que ha dedicado a la realización de las actividades es:	
3	La asistencia a los encuentros académicos es:	
4	El apoyo a su hijo en las actividades escolares es:	
5	El tiempo que acompañó a mi hijo es:	
6	Le brido los recursos necesarios para desempeñarse adecuadamente en el espacio escolar	
7	Le tiene a su hijo o acudido rutinas diarias establecidas como hora de tv. Comidas. Estudio. Labores en casa.	



SOCIOEMOCIONAL

%

1	Reconozco mis emociones antes, durante y después de desarrollar la guía (autoconciencia)	
2	Me tranquilizo cuando no entiendo una actividad y busco alternativas para desarrollarla? (autorregulación)	
3	Socializo con mis padres, familiares o amigos para comprender algunos puntos? (conciencia social)	
4	Expreso mis ideas y opiniones sin imponerlas ¿ (comunicación positiva)	
5.	Trato de relajarme cuando siento miedo o frustración? (tolerancia a la frustración)	
6.	Soy capaz de realizar una a una las actividades de la guía y completarla? (determinación)	
7.	Establezco un tiempo para realizar la guía ¿ (toma de decisiones responsable)	
8.	Asumo responsabilidad por mis palabras.	



RECURSOS

Documentos anexos, computador , cuaderno

ANEXOS